

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPA DALAM MATERI MANUSIA DAN LINGKUNGAN DI KELAS V SDN 09 SEMADAI

Marta Ninik Purwantini¹, Isti Rokhiyah², & Indri Astuti³

^{1,2}Universitas Terbuka, ³Universitas Tanjungpura

Email: martaninikpurwantini2019@gmail.com¹, isti@ecampus.ut.ac.id², indri.astuti@fkip.untan.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 01 Maret 2023

Revisi : 21 Nopember 2023

Diterima : 21 Nopember 2023

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Media Pembelajaran IPA, Respon Siswa, Video Animasi.

Keywords:

Learning Outcomes, Science Learning Media, Student Responses, Animated Videos.

Korespondensi:

Marta Ninik Purwantini

Universitas Terbuka

Email:

martaninikpurwantini2019@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan desain pengembangan video animasi pembelajaran pada materi manusia dan lingkungan; 2) mengetahui profil video animasi pada pembelajaran manusia dan lingkungan; 3) mengetahui efektivitas media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam materi manusia dan lingkungan; dan 4) Mengetahui efektivitas media video animasi respon siswa pada mata pelajaran IPA dalam materi manusia dan lingkungan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) tahapan dalam pengembangan media video animasi pembelajaran ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi, validasi, implementasi di sekolah yang diteliti kemudian dievaluasi; 2) pengembangan video animasi pembelajaran ini valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan kategori layak; 4) Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi pembelajaran yang didesain secara menarik dan atraktif; 3) media video animasi pembelajaran IPA terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memicu respon yang positif dari siswa.

ABSTRACT

This study aims to: 1) Produce a design for the development of learning animation videos on human and environmental materials; 2) Knowing the profile of animated videos on human and environmental learning; 3) Knowing the effectiveness of animated video media on student learning outcomes in science subjects in human and environmental materials; 4) Knowing the effectiveness of student response animated video media in science subjects in human and environmental materials. This research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation). The results of the study show that: 1) the stages in the development of learning animated video media start with analyzing potentials and problems first, collecting data and product materials, designing scripts and learning animated video media products, testing, revising, validating, implementing in the schools studied then evaluated; 2) The development of learning animation videos is valid based on the assessment of material experts and media experts in the proper category; 4) Students are interested and able to understand the material presented through learning animated video media that is designed in an attractive and attractive way; 3) Science learning media that was developed, namely in the form of animated videos, proved to be effective in improving student learning outcomes and triggering positive responses from students.



PENDAHULUAN

Pendidikan sekarang ini mengalami perkembangan sesuai dengan tuntutan zaman, serta mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dunia pendidikan sangat bergantung dengan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar dapat memberi pengaruh positif pada siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Yudiyanto dkk, 2020). Video termasuk salah satu media pembelajaran audio visual, yang tidak hanya menyajikan gambar, namun juga suara secara bersamaan dan berada dalam satu unit (Lukman dkk dalam Yudiyanto, dkk., 2020).

Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Namun, dalam pelaksanaannya masih banyak guru yang kurang menguasai sistem pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket tanpa ditunjang media lain yang lebih kongkrit. Hal tersebut membuat siswa bosan dan lebih banyak menghafal teori daripada mempraktikkan secara langsung dari materi tersebut. Dari observasi yang di pantau oleh peneliti didapat data bahwa masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran, didapati juga melalui daftar nilai siswa yang rendah yaitu 13

orang 65% dari 20 siswa mendapat nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Di era revolusi industri 4.0, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan dampak kemudahan pada setiap lini tak terkecuali bidang pendidikan. Teknologi mampu memberikan kemudahan serta inovasi pada sistem pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi juga tidak terlepas dari kurang maksimalnya efek dari penggunaan instrumen atau metode pengajaran konvensional seperti yang biasanya tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini akhirnya menimbulkan masalah baru jika tidak segera disikapi. Guru tentu perlu merencanakan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai metode dan media, terlebih lagi jika mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran yang memerlukan penalaran yang harus didukung oleh contoh atau fenomena yang mudah dibayangkan.

Secara khusus, dalam prosesnya, siswa mendapatkan hasil yang kurang maksimal terutama pada mata pelajaran IPA yang salah satunya berkaitan dengan materi manusia dan lingkungan (Wati, dkk. 2022). Menurut informasi materi tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik jika hanya disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Materi ini dapat diajarkan dengan menggunakan media atau melalui praktikum (Kurniawan, 2019). Mata pelajaran IPA menjadi salah satu pelajaran yang dapat menggunakan media pembelajaran. Saat

diterapkan kurikulum 2013 secara nasional dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu, pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi muatan pelajaran yang diintegrasikan dengan muatan pelajaran lainnya yang dibungkus dalam satu tema. Sehingga memiliki kompleksitas yang cukup tinggi untuk dipelajari siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam mengajarkan muatan pelajaran IPA seorang guru dituntut untuk mampu mengemas pembelajaran IPA menjadi menarik dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi secara utuh dan menyeluruh (Hamidaturrohmah, dkk., 2019). Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dan dipelajari di Sekolah Dasar (SD), mulai dari kelas I sampai kelas VI. Materi IPA di SD juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melatih dan memberikan kesempatan berpikir kritis dan objektif kepada siswa.

Penelitian Wuryanti & Kartowagiran yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakteristik Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” menjadi salah satu acuan peneliti bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian ini ialah pengembangan ini dapat ditarik kesimpulan. Pertama, produk media video animasi pada materi “Persiapan Kemerdekaan Indonesia” layak oleh ahli materi dan ahli media untuk digunakan kategori sangat baik. Kedua, produk media video animasi pada materi “Persiapan Kemerdekaan Indonesia” efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi

belajar dan karakteristik kerja keras siswa kelas V Gugus Sodo, Kecamatan Playan.

Penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran dalam praktik mata pelajaran IPA tentang materi manusia dan lingkungan menjadi salah satu keharusan yang dilakukan oleh tenaga pendidik. Kemampuan siswa akan lebih cepat dalam memahami suatu materi secara kongkrit daripada hanya gambaran yang abstrak. Video animasi mampu memberikan kesan menyenangkan bagi siswa sehingga tidak merasa terbebani dan cepat bosan. Dunia anak yang tidak dapat lepas dari bermain salah satunya dengan menonton animasi akan memberikan kesan positif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada masa pandemi Covid-19 saat ini pelaksanaan pembelajaran secara daring dirasa kurang optimal karena keterbatasan penyampaian materi pembelajaran. Dengan kondisi pandemi Covid-19 saat ini, guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dalam mengemas pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring (Baber, 2021; U. Rosmiati & Lestari, 2021). Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu merancang pembelajaran sesuai dengan kondisi saat ini dan dapat memfasilitasi belajar siswa dengan membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan memudahkan peserta didik dalam memahami serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Permasalahan dalam proses pembelajaran secara daring dapat diatasi dengan bantuan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran animasi dapat dimanfaatkan oleh

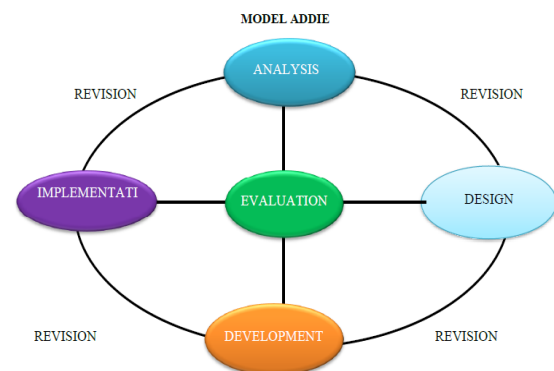
pendidik sebagai media pembelajaran yang menarik dan mengasyikan bagi peserta didik. Pengaruh pentingnya penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar mendapat perhatian dari peneliti Novita, et al (2019) mengenai peningkatan hasil belajar menggunakan media video. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti judul “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Manusia dan Lingkungan di Kelas V SD N 09 Semadai”. Dimana nantinya diharapkan penggunaan media Video pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut yang akan digunakan dalam penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi teks prosedur bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN 09 Semadai. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahapan analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Adapun pihak yang terlibat dalam

penelitian ini dinamakan partisipan yang terdiri dari ahli media, ahli materi, serta siswa kelas V SDN 09 Semadai.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah panduan wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Tahapan pengumpulan data penelitian ini terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, display data (Wibawa, 2014). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif diantaranya yaitu uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependabilitas, dan uji konfirmabilitas. Metode analisis data reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN Pengembangan Video Animasi Materi Manusia dan Lingkungan

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE sehingga dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan, yaitu: (1) tahap analisis (analysis), (2) tahap perancangan (design), (3) tahap pengembangan (development), (4) tahap implementasi

(implementation), dan (5) tahap evaluasi (evaluation).

(1) Tahap Analisis (analysis)

Temuan yang didapatkan oleh peneliti adalah bahwa SD Negeri 09 Semadai menggunakan kurikulum 2013. Salah satu materi pembelajaran IPA di semester genap adalah Manusia dan Lingkungan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Pengembangan video animasi dengan materi Manusia dan Lingkungan dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013. Pengumpulan data dan informasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan siswa. Hasil analisis tujuan intruksional pada siswa SD Negeri 09 Semadai adalah siswa belajar tatap muka di sekolah, sistem pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa belum dapat belajar secara mandiri, siswa sulit dalam memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru, dan sekolah belum memiliki media untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran selain itu dngan adanya video animasi materi Manusia dan Lingkungan untuk melatih penalaran dan analisis siswa tentang lingkungan sekitarnya. Dengan video pembelajaran Manusia dan Lingkungan akan membantu siswa dalam menghadirkan pengalaman yang lebih dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

(2) Tahap Desain (Design)

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan materi Manusia dan Lingkungan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Terdapat revisi pada tahapan desain ini, terletak

pada wujud fisik produk yang memiliki spesifikasi terkait materi yang telah dipilih berdasarkan tahapan analisis sebelumnya. Narator video yang menggunakan karakter kartun menyesuaikan dengan karakteristik sasaran, yaitu siswa SD. Format video yang adalah MP4, membuat video animasi dapat diakses pada berbagai perangkat elektronik, dan/atau diunggah di kanal *youtube*. Kajian terhadap *storyboard* menunjukkan susunan dalam video animasi yang memadukan antara media audio dan visual.

(3) Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan atau development ini akan dilaksanakan penciptaan dan perpaduan isi materi yang telah dibuat pada langkah desain. Setelah produk jadi akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain dan dilakukan juga uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan.

Sebelum dilakukan uji penggunaan media oleh guru dan siswa, produk yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh dua orang ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media animasi dalam materi Manusia dan Lingkungan untuk pembelajaran IPA kelas V SD, dilihat dari aspek materinya. Adapun Kompetensi Dasar pada materi tersebut adalah Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup; dan membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasidari berbagai sumber. Indikator yang digunakan adalah menjelaskan siklus air yang terjadi di bumi; mengetahui

manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman; mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman; menyajikan skema siklus air berdasarkan informasi dan sumber yang tepat; mencari informasi yang terkait manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman; serta menyebutkan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman.

Hasil validitas pengembangan video pembelajaran menurut uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, dalam penelitian ini dapat ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validitas Pengembangan Video Pembelajaran

Validator	Rata-Rata Skor	Keterangan
Ahli Materi	4,42	Sangat Baik
Ahli Media	4,20	Sangat Baik
Ahli Desain	4,75	Sangat Baik

Berdasarkan analisis hasil validasi di atas, maka revisi pada tahapan development ini, terletak pada materi, media, dan desain. Revisi dilakukan dengan menindaklanjuti saran dari validator materi, media, dan desain. Perbaikan yang dilakukan pada produk media pembelajaran video animasi terkait materi di antaranya adalah materi yang digunakan diperbaiki menjadi lebih kontekstual; penambahan materi siklus air agar sesuai dengan KD; contoh atau fenomena yang digunakan sesuai dengan lokasi penelitian, yaitu di Sintang. Selanjutnya, perbaikan yang dilakukan pada produk media pembelajaran video animasi terkait media di antaranya adalah fenomena yang di angkat telah disesuaikan

dengan lingkungan sekitar; jenis font dan ukuran sudah disesuaikan; pemberian jeda agar siswa memiliki kesempatan untuk berfikir dan mencerna; penyajian KD; penyesuaian warna dan objek dalam video. Berikutnya, perbaikan yang dilakukan pada produk media pembelajaran video animasi terkait desain di antaranya adalah pemberian identitas; pengayaan sajian gambar; penambahan kedalaman materi; pemberian latihan; dan penyesuaian warna dan *background*.

(4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dilakukan validasi media oleh ahli materi dan ahli media, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media. Produk yang sudah direvisi tersebut digunakan dalam uji penggunaan media. Uji penggunaan media oleh guru dilakukan di SDN 09 Semadai. Pelaksanaan uji penggunaan media dilakukan sebanyak dua kali, yaitu dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Uji penggunaan media yang dilakukan sebanyak dua kali merupakan proses pengembangan media untuk menghasilkan media animasi dengan Materi manusia dan lingkungan yang layak digunakan dalam pembelajaran IPA di SD.

Berdasarkan hasil uji penggunaan media oleh guru di atas, dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan melewati proses revisi dan uji penggunaan sebanyak dua kali. Pada uji penggunaan media oleh guru dalam uji coba terbatas, media yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor 3,76 dengan kategori baik, dan pada uji penggunaan media oleh guru dalam uji coba pemakaian

memperolehrata-rata skor sebanyak 3,9 dengan kategori baik. Dari hasil yang diperoleh tersebut, dapat dikatakan bahwa media animasi dengan Materi manusia dan lingkungan yang dikembangkan peneliti mengalami perkembangan yang baik dan mendapatkan respon positif dari guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata skor yang diperoleh mengalami kenaikan.

Tahap uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 3 Januari 2022. Uji coba perorangan dilakukan kepada 3 siswa di SDN 09 Semadai. Tahap uji coba dilakukan pada siswa yang berkemampuan rendah, berkemampuan sedang, dan berkemampuan tinggi. hasil nilai dan rata-rata respon siswa terhadap media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebesar yaitu $85 < R_s \text{ media} <$ dengan kriteria “Sangat Positif” di kelas V SDN 09 Semadai. Dengan demikian uji kelompok kecil di SDN 09 Semadai terhadap media video animasi dinyatakan “Sangat positif”.

Tahap uji coba selanjutnya adalah tahap uji coba kelompok kecil. Dilakukan kepada 6 siswa di SDN 09 Semadai. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 6 januari 2022. Tahap uji coba dilakukan pada siswa yang berkemampuan rendah, berkemampuan sedang, dan berkemampuan tinggi. Hasil nilai dan rata-rata respon siswa terhadap media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebesar yaitu $85 < R_s \text{ media} <$ dengan kriteria “Sangat Positif” di kelas V SDN 09 Semadai. Dengan demikian uji kelompok kecil di SDN 09 Semadai terhadap media video animasi dinyatakan “Sangat positif”.

Tahap uji coba selanjutnya adalah tahap uji coba kelompok besar. Dilakukan kepada 29 siswa di SDN 09 Semadai. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada 8 Januari 2022. Tahap uji coba dilakukan pada siswa yang berkemampuan rendah, berkemampuan sedang, dan berkemampuan tinggi. hasil nilai dan rata-rata respon siswa terhadap media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebesar yaitu $85 < R_s \text{ media} <$ dengan kriteria “Sangat Positif” di kelas V SDN 09 Semadai. Dengan demikian uji kelompok besar di SDN 09 Semadai terhadap media video animasi dinyatakan “Sangat positif”. Secara rinci dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validitas Pengembangan Video Pembelajaran

Uji Coba	Rata-Rata Skor	Keterangan
Uji Coba Perorangan	82	Sangat Positif
Uji Coba Kelompok Kecil	92,8	Sangat Positif
Uji Coba Kelompok Besar	95,22	Sangat Positif

(5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti menggunakan alat pengukur efektivitas produk sebagai alat ukurnya. Hasil evaluasi yang dilakukan di setiap tahapnya akan meningkatkan kualitas pengembangan ke tahap selanjutnya. Hasil evaluasi akhir dalam penelitian ini lebih menfokuskan pada hasil efektivitas setelah menggunakan produk media video animasi. Meskipun video animasi ini terbukti efektif untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka merasa senang dalam

belajar, tetapi perbaikan juga terus dilakukan dengan penyempurnaan keselarasan antara audio dan visual. Penyesuaian audio juga dilakukan terhadap suara narator dan *background*; sedangkan visual merujuk pada penyesuaian warna, background, dan objek dalam video. Jenis font dan ukuran teks juga dilakukan perbaikan. Konteks materi ajar yang digunakan juga disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar. Hal ini terkait pemilihan contoh dan fenomena yang digunakan sebagai stimulus agar siswa mau berfikir dan belajar.

Profil Pengembangan Video Animasi Materi Manusia dan Lingkungan

Video animasi yang dikembangkan ini terkait dengan materi Manusia dan Lingkungan, pada pembelajaran IPA kelas V SD. Produk yang dikembangkan memiliki gambaran sebagai berikut: Karakter narator pada penelitian ini adalah tokoh kartun; Video animasi berisi materi tentang manusia dan lingkungan pada tema lingkungan sahabat kita kelas V; Format video berupa mp4 dan dapat diputar pada berbagai perangkat lunak serta akan diunggah di kanal YouTube peneliti; dan Materi pembelajaran yang akan dibahas melalui media video animasi adalah materi manusia dan lingkungan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam V. Pada materi manusia dan lingkungan yang menggunakan media video animasi dapat dilampirkan *storyboard* sebagai berikut. Untuk layar pembuka sebagai Intro Awal Video yang berisikan Salam Pembuka, tampilan animasi di sebuah pedesaan, serta Judul Tema Lingkungan Sahabat Kita dan Sub Tema nya Manusia dan Lingkungan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mashuri (2020), yang meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V, sebuah profil dari video animasi harus memiliki tata letak, durasi video, latar belakang, serta audio yang proporsional. Mashuri (2020) menyatakan bahwa *storyboard* harus disusun dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang sedang dihadapi oleh siswa. Media video animasi yang dikembangkan oleh Mashuri (2020), memiliki dua karakter tetap dalam videonya, yaitu Kak Yeri dan Miss Jimin, dengan mempertimbangkan pula latar belakang dari video animasi tersebut yang harus disesuaikan dengan keadaan atau tempat yang familiar bagi siswa, seperti sekolah, rumah, atau tempat bermain mereka.

Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi Materi Manusia dan Lingkungan

Efektivitas dalam penelitian ini, memiliki dua fokus yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa dan respon siswa setelah menggunakan produk media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil belajar siswa diukur dari pengetahuan siswa, hasil belajar siswa dilihat dari dua tahap penilaian yaitu *pre test* dan *post test*. Dalam tahap *pre test* dilakukan dengan memberi 10 soal pilihan ganda pada 28 siswa SD Negeri 09 Semadai kelas V dan diberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal tersebut. Demikian juga *post test* soal yang diberikan adalah 10 soal dengan waktu 20 menit. Berikut adalah hasil belajar

siswa pada tahap pre tes dan posttest yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil belajar siswa pada bagian sebelumnya diketahui bahwa setelah melakukan pembelajaran dengan media video animasi yang dikembangkan, para siswa memperoleh nilai *posttest* yang meningkat jika dibandingkan dengan nilai *pretest* mereka. Hal ini membuktikan bahwa siswa termotivasi dan memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran dengan video animasi. Hasil lembar observasi pada tabel 4.28 menunjukkan rata-rata sebesar 2,57 dan termasuk kategori “respon positif”.

Video animasi pembelajaran ini efektif karena peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan media video pembelajaran berisi bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur visual yang dilengkapi dengan unsur audio (Wisada dkk. 2019). Selain itu keunggulan dari video pembelajaran, yaitu 1) Mampu menyajikan unsur warna, bunyi, gerakan, dan suatu proses dengan jelas, dan 2) Dapat mengkoordinasikan penggunaan berbagai media yang lain dengan baik seperti film, foto, slide, dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa termotivasi dalam belajar, memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, metode pengajaran lebih bervariasi dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

SIMPULAN

Desain pengembangan media video animasi pembelajaran didasari oleh model pengembangan R&D, dengan menggunakan

konsep pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi dari ahli media, materi, dan desain menunjukkan kategori baik dan valid. Hasil uji coba produk (uji peorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar), yaitu sudah sangat baik. Video animasi pembelajaran IPA ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memicu respon yang positif dari siswa. Hasil peningkatan hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan *N- Gain score* termasuk dalam kategori sedang, yaitu 34,4. Siswa termotivasi dan merasa senang dalam proses pembelajaran IPA dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata responden siswa yang meningkat. Guru sebaiknya selalu mempelajari media-media pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan teknologi. Diharapkan guru mampu memanfaatkan media yang ada di sekolah sehingga dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

DAFTAR RUJUKAN

- Baber, H. (2021). *Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID- 19-A study of South Korea*. The International Journal of Management Education, 19(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jme.2021.100503>.
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang”. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2). 119-125.

- Mashuri, D.K. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V". *JPGSD*, 8(5), 893-903.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M.Y. (2019). "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD". *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Rosmiati, U., & Lestari, P. (2021). Inovasi model Pembelajaran PBI (Problem Based instruction) berbasis Whatsapp sebagai langkah solutif pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 188-197.
- Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5994-6004.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yudiyanto, Y., Hakim, N., Hayati, D. K., & Carolina, H. S. (2020). "Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan". *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.8959>