



**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR DALAM
PEMBELAJARAN IPA MATERI PERTUMBUHAN
DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
KELAS III SDN 104186 TANJUN
SELAMAT T.A 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF PICTURE MEDIA IN SCIENCE
LEARNING ON THE GROWTH AND DEVELOPMENT
OF LIVING THINGS GRADE III SDN 104186
TANJUNG SELAMAT ACADEMIC
YEAR 2024/2025***

Sherli Aloa⁽¹⁾, Rita Herlina Br Pa⁽²⁾, Muhammad Daliani⁽³⁾, ⁽¹⁾²⁾³⁾ Universitas
Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban
Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾sherlialoa33@gmail.com, ⁽²⁾ritaherlina616@gmail.com,
⁽³⁾mddaniboys@gmail.com

ABSTRAK

Peneliti pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan Media Gambar Berbasis Video Animasi pada pembelajaran IPA materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup di kelas III SD NEGERI 104186 Tanjung Selamat . Penelitian ini berpolusi pada Kelas III SD 104186 Tanjung Selamat dan menjadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 104186 Tanjung Selamat. Penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pengembangan Gambar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and development (R&D). Dengan model ADDIE yang mencakup lima langkah antarlain: Analisis (Analisis), Desain (Desain), Pengembangan (Development), Implementasi (Impelementation), Evaluasi (Evaluation). Teknik pengembangan data pada penelitian ini dilakukan melalui penelitian menggunakan data uji kevalitan oleh validator media dan validator materi sedangkan data kepraktisan oleh guru kelas III dan peserta didik kelas III SD. Istrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar berbasis video animasi pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD 104186 Tanjung Selamat “ Sangat Valid”. Dengan rincihan presentasi kevalitan yang diberikan oleh ahli media 66,6% dan setelah melakukan revisi dengan ahli media, dihasilkan kembali 95% dengan kategori “sangat valid ”. Oleh ahli materi 68,3 % dan setelah melakukan revisi dengan ahli materi, dihasilkan kembali 95% dengan kategori “ Sangat Valid ”. Rincihan presentasi kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui angket kelas III SD melalui angket respon guru sebesar 93,3% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan respon peserta didik kelas III SD sejumlah 30 oarang sebesar 94,78 % dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka dari itu dapat



disimpulkan bahwa media gambarberbasis video animasi ada materi ppertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD Negeri 104186 Tanjung Selamat (“Sangat Valid”). Dan (“Sangat Praktis”) digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Gambar, Mata Pelajaran IPA

ABSTRACT

This development researcher aims to determine the validity and practicality of the development of Animation Video-Based Image Media in science learning on the Growth and Development of Living Things material in class III of SD NEGERI 104186 Tanjung Selamat. This research polluted Class III of SD 104186 Tanjung Selamat and the sample in this study were all students of class III of SD Negeri 104186 Tanjung Selamat. This development research is also to determine the level of validity and practicality of the Image development media. This research is a type of Research and Development (R&D) research. With the ADDIE model which includes five steps including: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data development technique in this study was carried out through research using validity test data by media validators and material validators while practicality data by class III teachers and class III SD students. The research instruments used in data collection were questionnaires, observations, interviews and documentation. The results of this study indicate that the animated video-based image media on the material of growth and development of living things in grade III of SD 104186 Tanjung Selamat is "Very Valid". With the details of the validity presentation given by the media expert 66.6% and after revising with the media expert, 95% were produced again with the category "very valid". By the material expert 68.3% and after revising with the material expert, 95% were produced again with the category "Very Valid". The details of the practicality presentation given by the teacher through the questionnaire of grade III of elementary school through the teacher response questionnaire were 93.3% with the category "Very Practical", and the response of grade III students of 30 people was 94.78% with the category "Very Practical". Therefore, it can be concluded that the animated video-based image media on the material of growth and development of living things in grade III of SD Negeri 104186 Tanjung Selamat ("Very Valid"). And ("Very Practical") are used for students during the learning process.

Keywords: Development of Image Media for Science Subject

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berfikir siswa tentang diri serta lingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan Undang-undang No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem pendidikan Nasional yang menjelaskan



bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual,keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,masyarakat, bangsa dan Negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32,2019). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuandari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut,berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasan untuk memilih berbagai perangkat saja. Dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Ada pun karakteristik kurikulum Merdeka yaitu Pengembangan soft skill, Fokus pada materi esensial, pembelajaran yang fleksibel. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Guru juga dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran yang menyenangkan terkait dengan pemikiran yang akan mereka utarakan. Perlu pemahaman konsep yang sesuai sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik. Salah satu muatan yang membutuhkan penjelasan lengkap terkait dengan pemahaman konsep benda- benda bersifat abstrak yang tidak dapat dilihat oleh peserta didik secara langsung adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek-aspek dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa mengenai interaksi antara fenomena alam dan konteks sosial. Dalam IPA, siswa diajarkan untuk:

1. Menganalisis hubungan: Memahami bagaimana aspek lingkungan mempengaruhi kehidupan sosial dan sebaliknya.
2. Mengembangkan keterampilan: Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.
3. Relevansi konteks: Mengaitkan teori dengan isu-isu nyata yang dihadapi masyarakat saat ini.

Melalui pendekatan ini,diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan global dan memahami pentingnya keterkaitan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 104186 Tanjung Selamat pada tanggal 05 september 2024, dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar di dalam kelas masih kurang serta minimnya penggunaan media pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan



proses pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Guru masih memanfaatkan buku tematik yang tersedia sebagai sumber belajar serta menggunakan media sederhana dalam proses pembelajarannya, sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik cukup membosankan. Saat melakukan kegiatan mengajar, guru juga masih memanfaatkan media sederhana yang telah difasilitasi oleh sekolah maupun yang dibuat sendiri oleh guru. Media sederhana tersebut masih berupa media yang berbentuk sederhana. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 104186 Tanjung Selamat, bahwa dalam pembelajaran IPA guru masih menggunakan buku tematik dalam pembelajarannya sehingga peserta didik kurang aktif mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. Seperti yang disampaikan oleh guru, bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima suatu materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret, seperti halnya media pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran dalam powerpoint namun masih dalam bentuk sederhana. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas yaitu berupa media pembelajaran berupa gambar yang ditempel pada kertas karton. Tampilan yang disuguhkan oleh media gambar ini juga akan lebih jauh lebih menarik karena tidak hanya dipenuhi dengan gambar saja sehingga materi yang diajarkan akan lebih bisa diterima oleh peserta didik. Media Pembelajaran ini dibuat dalam bentuk gambar yang di print lalu di potong dan di tempel di kertas karton yang ditulis dengan materi IPA yaitu Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup terkait dengan materi tersebut.

Penelitian dan pengembangan media gambar ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Tatik Dwiyanti 2023) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Gambar Berbasis Video Animasi Pada Muatan IPA Kelas III SDN 3 Ngrayung, menyebutkan bahwa tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh gambaran objektif tentang peningkatan prestasi belajar pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup Muatan IPA melalui media gambar.

Kesimpulannya penggunaan media gambar berbasis video animasi dapat meningkatkan hasil prestasi belajar pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Muatan IPA bagi siswa kelas III. Menurut (Oemar 2019) Media Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun oikiran yang bermacam-macam seperti potret, lukisan, slide, film, proyektor.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul: "Pengembangan Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2024/2025".



BAHAN DAN METODE

Teknik pengumpulan data pada media pembelajaran berbasis canva pada materi siklus hidup makhluk hidup menggunakan observasi dan angket. Observasi ini dilakukan untuk mengobservasi kondisi media pembelajaran PPT sebelumnya yang digunakan oleh sekolah.

Observasi ini dilakukan juga pada saat pengimplementasikan media pembelajaran berbasis canva pada materi siklus hidup makhluk hidup. Pada penelitian ini menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui penilaian mengenai produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti. Angket merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan peneliti kepada guru kelas IV dan kepada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penilaian angket validator tersebut menunjukkan bahwa media gambar berbasis video animasi yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN 101486 Tanjung Selamat yang menjadi objek penelitian oleh peneliti. Dari kedua penilaian validator dapat disimpulkan bahwa media gambar berbasis video animasi yang dikembangkan peneliti sudah valid dari segi desain pembelajaran, tampilan, penyajian dan pembelajaran. Rekapitulasi dari kedua validator media dan validator materi sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Dari Kedua Validator Terhadap Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi

No		Validator	Rata-rata
1	Vera Ironita Cristiani Sihombing S.Pd., M.Pd	$\text{Mean} : \frac{\sum n_x}{n} \times 100\%$ $\text{Mean} : \frac{56}{60} \times 100\%$ Mean : 100%	93
2	Irwansyah S.Pd., M.Pd	$\text{Mean} : \frac{\sum n_x}{n} \times 100\%$ $\text{Mean} : \frac{53}{60} \times 100\%$ Mean : 100%	88
	RATA-RATA	$\frac{181}{2} = 90,5$	90,5

Berdasarkan data diatas, dinyatakan bahwa rata-rata keseluruhan adalah 90,5% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan tidak perlu revisi sehingga layak digunakan sebagai media gambar berbasis video animasi untuk pembelajaran



disekolah.

Kepraktisan diketahui dengan melakukan uji coba lapangan melalui angket respon guru dan melalui angket respon siswa terhadap media gambar berbasis video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan skala kecil yang terdiri dari 6 siswa yang berada di kelas III SDN 101486 Tanjung Selamat.

Hasil yang diperoleh dari penilaian guru wali kelas III SD dan angket respon siswa kelas III SD menunjukkan bahwa media gambar berbasis video animasi yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN 101486 Tanjung Selamat yang menjadi objek penelitian oleh peneliti. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar berbasis video animasi materi Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang dikembangkan peneliti sudah praktis dari segi desain pembelajaran, tampilan, penyajian dan pembelajaran. Berikut hasil data dari angket respon guru dan data angket respon siswa.

Tabel 4. 7 Hasil Rata-rata Kepraktisan Terhadap Produk Peneliti

No	Keterangan	Rata-Rata
1	Guru Wali Kelas III	96,87%
2	Respon Siswa Kelas III	86,10%
	Rata-rata	91,485%

Berdasarkan observasi di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil dari penilaian guru wali kelas III SD dan respon siswa kelas III SDN 101486 Tanjung Selamat adalah 91,485% dan dilihat termasuk kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian ini di SD Negeri SDN 101486 Tanjung Selamat, pada tanggal 15 Januari 2025 adapun latar belakang penulis menetapkan SDN 101486 Tanjung Selamat sebagai tempat penelitian, karena berdasarkan pengamatan peneliti terdapat beberapa fenomena yang mendukung penelitian penulis tentang pengembangan media gambar berbasis video animasi materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Video animasi ini dilakukan dengan prosedur langkah- langkah dari ADDIE. Pada langkah pertama yang dilakukan penelitian dan pengumpulan data awal atau observasi. Setelah mengetahui masalah yang terjadi di sekolah, langkah selanjutnya adalah perencanaan. Produk awal yang telah selesai dibuat selanjutnya di validasi oleh validator.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar berbasis video animasi yang dikembangkan peneliti dengan Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media gambar berbasis video animasi dari kedua validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 90,5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan .
2. Tingkat kepraktisan media gambar berbasis Video Animasi dapat dilihat dari penilaian guru wali kelas IV SD dan angket respon siswa dengan skala kecil yang berjumlah 6 orang siswa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 91,485% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, H. 2023. Mendorong rasa ingin tahu siswa melalui pembelajaran. *IPA.22(1)*,33-47
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Dwiyanti, T. 2023. Pengembangan Media Gambar Pada Muatan IPA Kelas IISDN 3 Ngrayung.
- Fatmawati, S. 2023. *Ilmu Pengetahuan Alam: Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Analitis*. Penerbit Pendidikan,
- Husna, S. 2003. Peran media pembelajaran dalam pencapaian tujuan pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(1), 22-35.
- Jihan, A., Budi, R., & Setiawan, D. 2009. Pengembangan produk dalam bidang pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 45-67.
- Prasetyo, B. 2020. Efektivitas media gambar dalam menjelaskan konsep yang rumit. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 19(1), 34-48.
- Rachmawati, D. 2021. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dalam pendidikan: Memahami fenomena dan mengembangkan pemikiran kritis. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Alam*, 19(3), 88-99.
- Rivai, M. 2021. Fungsi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa. *Pustaka Belajar*.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A., Suparman, M., Prayogi, R., & Susanti, L. 2020. Kelebihan mediagambar dalam pembelajaran: Mengatasi keterbatasan uang dan waktu. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 45-47.
- Setiawan, B. 2022. Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA*, 20(1), 45-60.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, A. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam: Pengamatan, Eksperimen dan Analisis*. Penerbit Pendidikan.
- Sukma, R. 2022. Peran media gambar dalam meningkatkan daya
- Sukmanidata, N. S. 2021. Peran media visual dalam memfasilitasi pemahaman



-
- konsep siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 22(2), 88-97.
- Suparman, A. 2020. *Media Gambar dalam Pembelajaran: Sederhana namun Pustaka Edukasi*.
- Suparman, M., Prayogi, R., & Susanti, L. 2020. Kelemahan media gambar dalam pembelajaran: Analisis dan solusi. *Jurnal Pendidikan dan Media Visual*, 18(4), 67-79.
- Tarik dan \pemahaman. *Jurnal Komunikasi Visual*, 15(2), 78-89. Sukmadinata, N. S. 2021. *Pengembangan kurikulum: Teori dan praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyu, A. 2020. Memahami disiplin ilmu dalam Ilmu pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan IPA*, 20(1), 55-68.
- Widiastuti, A. 2021. Media pembelajaran interaksi dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2).