



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *VIDEO*
ANIMASI MATERI CIRI CIRI MAKHLUK HIDUP PADA SISWA
KELAS III SD NEGERI 105403 TIGA JUHAR
TAHUN AJARAN 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO-BASED SCIENCE LEARNING
MEDIA MATERIAL CHARACTERISTICS OF LIVING CREATURES
CLASS III STATE PRIMARY SCHOOL 105403 TIGA JUHAR
ACADEMIC YEAR 2023/2024.***

Mareta Tesesia Br Tarigan¹⁾, Dedi Holden Simbolon²⁾
Universitas Quality. Jln. Ngumban Surbakti No. 18 Medan Selayang
tesesiamareta@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Video Animasi* mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 105403 Tiga Juhar. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian telah dilaksanakan di SD Negeri 105403 Tiga Juhar. Penelitian ini dilaksanakan padatanggal 31 januari 2024 selama 1 hari Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah sekolah SD Negeri 105403 Tiga Juhar kelas III yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dilihat dari keseluruhan validator berupa lembar validasi dengan nilai rata-rata 90% dan termasuk kategori “sangat valid” serta kepraktisan dapat dilihat dari angket respon guru terhadap media pembelajaran *Video Animasi* menunjukkan hasil validasi yaitu 97% dan dinyatakan “sangat praktis”. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *Video Animasi* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Untuk itu disarankan bagi guru yang menggunakan media *Video Animasi* yang dikembangkan peneliti dapat digunakan sebagai refrensi dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi Ciri-ciri makhluk hidup.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi



ABSTRACT

This study aims to determine the level of validity and practicality of developing multimedia video animasi learning media for science subjects material properties of light for class III SD Negeri 105403 Tiga Juhar. This type of research is development or Research and Development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The research was carried out at SD Negeri 105403 Tiga Juhar. This research was conducted on January 31 2024 for 1 day in the 2023/2024 Academic Year. The subjects of this research were SD Negeri 105403 Tiga Juhar class III, which consisted of 20 students. The results showed that the validity was seen from the whole validator in the form of a validation sheet with an average value of 90% and included in the "very valid" category and practicality can be seen from the teacher's response questionnaire to the PowerPoint multimedia learning media showing the validation result was 97% and it was declared "very practical". The conclusion of this study is that the multimedia Video Animasi learning media developed is stated to be valid and practical in its use in the learning process. For this reason, it is recommended for teachers to use Video Animasi media developed by researchers to be used as a reference in the science learning process, especially the material Properties of Light.

Keywords: *Development, Media Video Animasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai misi untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya yang dimiliki setiap individu. Melalui pendidikan, peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya secara optimal dan memenuhi fungsinya sesuai kebutuhan individu dan masyarakat. Karena pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik, maka anak harus dipandang sebagai makhluk yang mempunyai potensi yang berkembang. Pendidikan pada dasarnya dirancang untuk membantu manusia mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi segala perubahan atau permasalahan dengan sikap terbuka dan pendekatan kreatif, tanpa kehilangan jati dirinya.

Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal dan mempunyai aturan yang jelas. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam keberhasilan siswa atau siswanya. Sebagai seorang guru, Anda harus menjadi mediator hubungan antar manusia. Untuk mencapai hal ini, guru harus mampu memanfaatkan pengetahuannya tentang bagaimana siswa berinteraksi dan



berkomunikasi. Secara umum tugas guru adalah bertindak sebagai fasilitator, yang bertugas menciptakan dalam proses belajar mengajar situasi-situasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan memperhatikan persyaratan kurikulum dan kondisi pendidikan.

Guru harus selalu memberikan rangsangan dan dorongan kepada siswanya agar proses belajarnya berjalan lancar. Oleh karena itu, setiap guru harus menguasai model pengajaran agar dapat mengelola kelas dengan baik dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru perlu membantu siswa fokus pada apa yang diajarkan sehingga mereka dapat memahami pelajaran yang diajarkan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran akademik yang dipelajari oleh semua siswa mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, termasuk mahasiswa. Pembelajaran IPA memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dan menitikberatkan pada perluasan pengetahuan siswa.

Penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik, serta memungkinkan siswa terlibat langsung dalam penggunaan media, menjadikan siswa lebih aktif dan menciptakan suasana kelas lebih nyaman. Oleh karena itu, media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Gagasan di balik hal tersebut adalah bahwa manusia adalah makhluk sosial yang selalu bergantung pada bantuan orang lain untuk memenuhi segala kebutuhannya.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Ini termasuk gambar, video, dan media animasi. Anda juga dapat menggunakan infrastruktur sekolah Anda yang ada untuk menyediakan media ini. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berupa video animasi.

Dengan menggunakan sarana ini secara tidak langsung dapat mengenalkan siswa tentang teknologi. Pemanfaatan sarana ini juga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Berdasarkan observasi di SD Negeri 105403 Tiga Juhar, mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPA materi ciri ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 105403 Tiga Juhar.

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 105403 Tiga Juhar, Kec, STM Hulu, Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena di SD tersebut motivasi belajar di SD tersebut belum maksimal dan penggunaan media pembelajaran *Video Animasi* masih sederhana dan kurang bervariasi. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

3.2 Populasi & Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 105403 Tiga Juhar T.A 2023/2024.

Table 3.1 Data Siswa Kelas III SDN 105403 Tiga Juhar

Kelas	Banyak siswa	
	Laki-Laki	Perempuan
III	7	13
Jumlah	20	

3.2.2 Sampel

Maka sampel penelitian ini adalah Siswa Kelas III SDN 105403 Tiga Juhar T.A 2023/2024 yang berjumlah 20 siswa.

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE. Metode *Research and Development*. Produk digunakan untuk penelitian berbasis produk tertentu untuk menguji kepraktisan dalam produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Video Animasi* Multimedia untuk kelas III SD Negeri 105304 Tiga Juhar dengan materi Ciri-Ciri Makhhluk Hidup mata pelajaran IPA semester genap dengan kurikulum 2013.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut,

4.1.1 Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk pengembangan produk yang akan dikembangkan selanjutnya oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan ibu Suryani Br Simangunsong. sebagai guru kelas III SD Negeri 105304 Tiga Juhar Setelah dilakukan observasi dan mengamati langsung proses pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 105304 Medan Tiga Juhar dan melakukan wawancara dengan guru kelas III, peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut:

- a. SD Negeri 105304 Tiga Juhar sudah menggunakan Kurikulum 2013 (K-13) tanpa terkecuali.
- b. SD Negeri 105304 Tiga Juhar termasuk ke dalam salah satu sekolah nyaman,sejuk dan bersih.Selain itu,SD Negeri 105304 Tiga Juhar memiliki alat pembelajaran yang cukup lengkap seperti,Komputer LCD(*Liquid crystal Display*)Proyektor untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Dalam proses KBM, guru mengajar dengan menggunakan bahan ajar berupa buku tematik dan beberapa buku pendukung dari penerbit tertentu. Guru terkadang menggunakan beberapa media pada materi/atau mata pelajaran tertentu, namun media pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Ketersediaan computer dan LCD (*Liquid Crystal Display*) Proyektor di sekolah kurang dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru-guru dan siswa.
- d. Salah satu penyebab guru tidak menggunakan computer dan LCD (Liquid Crystal Display) Proyektor karena guru kurang terampil dalam menggunakannya, hal ini disebabkan guru tidak pernah melakukan pelatihan.

Berkaitan dengan hal di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik serta dapat membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses kegiatan di kelas. Dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan TIK atau dengan

komputer menggunakan aplikasi *Video Animasi*. Diharapkan dengan menggunakan media ini dapat lebih menarik peserta didik dan mampu membuat peserta didik menjadi aktif saat proses kegiatan belajar di kelas. Peneliti mengaplikasikan program *Video Animasi*

4.1.2 Design (Tahap Perancangan)

Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan (*Design*), meliputi pembuatan media *Video Animasi* sebagai produk pengembangan peneliti lakukan.

1.Pembuatan Rancangan Media *Video Animasi*

Pembuatan desain media *Video Animasi* meliputi gambaram secara keseluruhan isi /kerangka *Video Animasi* yang akan dikembangkan dalam media *Video Animasi* yaitu sebagai berikut:

- 1) Terdapat opening/pembuka.
- 2) Memuat indicator dan tujuan pembelajaran.
- 3) Memuat materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup.
- 4) Memuat lagu seru.
- 5) Memuat Quiz

2.Penyusunan dan Pembuatan Media Pembelajaran *Video Animasi*

Media *Video Animasi* yang dikembangkan menggunakan dengan menggunakan aplikasi *Canva*, *Capcut* dan *Animaker* yang layak digunakan sebagai bahan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kaidah pembuatan *Video Animasi* yang baik, sehingga membuat media pembelajaran semakin menarik dengan adanya lagu seru serta dengan quiz yang terdapat pada *Video Animasi* yang telah dikembangkan .Materi yang dimuat sesuai dalam media *Video Animasi* yang telah dikembangkan bersumber dari buku tema kelas III serta beberapa sumber dari Internet.

Tabel 4.1 Media Pembelajaran Video Animasi

No	Video Animasi	Keterangan
1.		Opening pembuka
2.		Pada detik 09-23 terdapat KI/KD, Tujuan Pembelajaran
3.		Standar Kompetensi <ul style="list-style-type: none"> • Memahami Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kompetensi Dasar <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi Ciri-Ciri Makhluk Hidup • Mendeskripsikan Perubahan yang terjadi pada makhluk hidup dan hal-hal yang mempengaruhi tumbuhan
4.		Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Setelah Mengamati Gambar siswa dapat menyebutkan minimal 4 Ciri-Ciri Makhluk Hidup

5.		<p>Pada detik ke 24 sampai menit ke 02.12 terdapat materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Makhluk Hidup 2. Jenis Makhluk Hidup 3. Ciri-Ciri Makhluk Hidup
6.		<p>Pada menit ke 02.39 Sampai dengan 03.34 terdapat lagu seni yang bisa dinyanyikan Bersama oleh peserta didik.</p>
7.		<p>Pada Menit ke 03.36 sampai dengan 04.27 terdapat quiz Ciri-Ciri Makhluk Hidup</p>
8.		<p>Ucapan Terima Kasih</p>

4.1.3 Development (Tahap Pengembangan)

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model ADDIE. Tahapan ini bertujuan untuk mewujudkan kelayakan dari sebuah media *Video Animasi* yang sudah direncanakan. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, produk media *Video Animasi* direvisi sesuai kritik dan saran dari validator. Validator terdiri dari 2 dosen PGSD dan 1 guru wali kelas III SDN 105304 Tiga Juhar. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya.

A. Hasil Validasi

Hasil Validasi oleh Validator pertama, validator kedua dan validator ketiga sebagai berikut:

1. Validasi oleh ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran, yaitu ibu Rita Herlina Br PA S.Pd.,M.Pd yang memiliki kemampuan dalam bidang media pembelajaran terkait tampilan media. Validasi media pembelajaran dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan sebelum diterapkan disekolah. Validasi dilakukan pada tanggal 27 Januari 2024 dengan membawa rancangan media yang telah dibuat sebelumnya.

Jika dihitung maka :

$$P = \frac{80}{90} \times 100\% \\ = 88\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media maka, dengan dua kali revisi media pembelajaran *Video Animasi* hasil penilaian validasi pertama mendapatkan nilai rata-rata 58.33 dengan kriteria “Cukup Valid” dengan sedikit perbaikan dan saran. Hasil penilaian validasi kedua sudah layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPA materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup dengan presentase 88%, artinya media pembelajaran sudah masuk kategori “Sangat Valid” menurut ahli media. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan Revisi kembali.

2. Validasi oleh ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang IPA oleh dosen jurusan PGSD,FKIP di Universitas Quality medan yaitu ibu Dr.Eka Kartika Silalahi S.Si.,M.Pd yang memiliki kemampuan di bidang materi terkait penyajian konten materi pada media *Video Animasi* yang dikembangkan. Validasi materi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap materi yang dikembangkan sebelum di terapkan disekolah, Validasi dilakukan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Video Animasi* yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran *Video Animasi* yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari validator validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh presentase rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Valid”.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *Video Animasi* yang dikembangkan peneliti dilihat dari angket respon guru wali kelas III SD Negeri 105403 Tiga Juhar. Maka diperoleh presentase rata-ratasebesar 97% dengan kriteria “sangat praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, S., Anung , H., & Raahardjo, R. (2018). *Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. PT Rajagrafindo.*
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran.* rev.ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada Borg, W,R & Gall,M.D. 1989. *Educational Reaserch. An Introduction*
- Buku, T. (2016). *Keefektifan Pembelajaran menurut para ahli.* Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta : Gava Media.Depdikbud.
- Ega, R. W. (2016). *Ragam Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Kata Pena.Humaniora. (2021). *Pengertian Ciri Ciri Makhluk Hidup Beserta Macam-Macam Sifatnya. Informasi Pendidikan Dan Kebudayaan.* (n.d.). Retrieved from Silabus.Web.Id: <http://www.Silabus.Web.Id>
- Furoidah, M. F. 2009. “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa
- Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis.
- M.A, D. A. (2019). *Metode Penelitian&Pengembangan uji Produk KuantitatifDan Kualitatif Proses Dan Hasil.* Litrase Nusantara.Nasution, S. (2018). *Metode Research.* Jakarta: Bumi Aksara
- Patta, B. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses Dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains*



Sekolah Dasar. Depdiknas, 371.

Pengembangan Media Pembelajaran Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Kotak Cahaya. (2019). Jurnal IPA.

Samatoa, S. M. (2014). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Debdikbud.

Samatoa, U. (2006). *Bagaimana Mempelajarkan IPA Disekolah Dasar*.

Sanaky, H. F. (2013). *Media Pembelajaran Intraktif-Inovatif*. Yogyakarta:Kaukaba Dipantara.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.Sudjana. (2005).

Vaughan, Amir, F. S., & Agus, P. (2008). *Digital Multimedia: Animasi, Saund Editing & Video Edidting*. Andi, 104.

Zainiyati, Husniyatus Salamah.(2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis*