



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KARTUN
PADA MATA PELAJARAN IPA PESERTA DIDIK
KELAS III SDN 064023 KEMENANGAN TANI
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF CARTOON ANIMATION VIDEO MEDIA
FOR THE SCIENCE SUBJECT OF CLASS III STUDENTS
OF SDN 064023 KEMENANGAN TANI
ACADEMIC YEAR 2023/2024***

Ayu Wulandari⁽¹⁾, Joen Parningotan Purba⁽²⁾, Paska Sri Ulina Tarigan⁽³⁾,
¹⁾²⁾³⁾Universitas Quality, (¹⁾²⁾³⁾Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad -
Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)
Penulis Korespondensi: ayuwulandari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2024 di kelas III SDN 0640323 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development/R&D). Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, maka disimpulkan media pembelajaran video animasi kartun yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA Materi Ciri-ciri MakhluK Hidup dengan menggunakan model ADDIE. Tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi kartun materi yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari 2 validator yaitu validator media dan validator materi di peroleh presentase rata-rata sebesar 86,25% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan. Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi kartun materi ciri-ciri makhluk hidup peneliti dilihat dari penilaian guru walikelas III SD dan angket respon siswa dengan skala yang berjumlah 6 orang siswa, diperoleh presentase rata-rata sebesar 88,24% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Media Video Animasi Kartun, IPA

Abstract

This research was carried out on January 23 2024 in class III at SDN 0640323 Selamat Tani, Medan Tuntungan District, Medan City, North Sumatra. This type of research is development research (research and development/R&D). Based on the results of development research, it was concluded that the cartoon animation video learning media was developed by researchers to be used as a science learning media for the Characteristics of Living Creatures material using the ADDIE model. The level of validity of the animated cartoon video learning media, the material developed by the

researcher, can be seen from the overall results of the assessment from 2 validators, namely the media validator and the material validator, with an average percentage of 86.25% with very valid and usable criteria. The level of practicality of the animated video learning media cartoon material on the characteristics of living creatures, the researcher looked at the assessment of the class III elementary school teacher and the student response questionnaire with a scale of 6 students, obtained an average percentage of 88.24% with very practical criteria.

Keywords: Cartoon Animation Video Media, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Pemahaman seperti ini mungkin terkesan mengesankan, namun jika mencoba menelusuri alur dan proses kehidupan manusia, tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah menandai perjalanan panjang hidup manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan sejatinya merupakan pelindung dan kebutuhan dasar kehidupan manusia (Cucu Sutionah, 2021:20).

Para ahli memberikan beberapa definisi, antara lain: Menurut Edward Humrey dalam (Cucu Sutionah, 2021:20) “pendidikan adalah penambahan keterampilan atau pengembangan pengetahuan dan pemahaman melalui praktek, pembelajaran dan pengalaman. Menurut Ki Hajar Dewantara yang dikutip Alisuf Sabri, “Pendidikan membimbing seluruh kekuatan alam yang ada pada diri anak agar ia menjadi manusia dan anggota masyarakat, serta mencapai tingkat keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah dasar. Namun, seringkali siswa di tingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang abstrak dan kompleks. Selain itu, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ini juga dapat menjadi tantangan.

Dalam era digital saat ini, teknologi multimedia seperti media video animasi kartun menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA.

Media tersebut memiliki keunggulan visual yang menarik perhatian serta mampu menyampaikan informasi secara interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada wali kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Pertama, siswa sering tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung karena kurang menariknya media pembelajaran. Selain itu membuat siswa tidak memahami materi ciri-ciri makhluk hidup yang disampaikan guru. Karena proses pembelajaran hanya terdapat pada guru, sehingga siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, guru lebih menggunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPA di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Sedangkan siswa lebih senang dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini siswa cenderung tidak semangat dalam memahami materi. Ketiga, tidak bervariasi nya media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan media gambar dan proses pembelajaran, bukan berarti metode ceramah dan media gambar tidak baik digunakan secara berulang-ulang dapat membuat siswa menjadi bosan dan jenuh di dalam kelas. Sebaiknya sebagai seorang guru lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa di kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development/R&D). Sugiyono (2020:28) Penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena cocok dengan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi kartun.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi kartun pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa melalui media yang dikembangkan. Jadi, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi kartun pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SDN 064023 Kemenangan Tani.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Pengembangan media pembelajaran video animasi kartun ini dilakukan dengan prosedur langkah-langkah dari ADDIE. Pada langkah pertama yang dilakukan penelitian dan pengumpulan data awal. Setelah mengetahui masalah yang terjadi di sekolah, langkah selanjutnya adalah perencanaan. Produk awal yang telah selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh validator. Adapun penelitian ini didukung oleh penelitian yang terdahulu oleh Hamzah, dkk (2020:77-81) dengan judul “pengembangan media pembelajaran media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan sangat cocok digunakan dalam menyampaikan materi agar siswa tidak mudah jenuh dan bosan. Berikut ini pembahasan hasil penelitian pada SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

Dalam menentukan tingkat kevalidan dari produk yang telah dikembangkan, maka dilakukan validasi/penilaian terhadap produk. Validasi dilakukan oleh dua orang validator, yaitu satu orang dosen validator media dan satu orang validator dosen validator mater. Validator kemudian diberikan instrumen penilaian berupa angket. Aspek yang dinilai terdiri dari aspek tampilan, desain pembelajaran, penyajian dan pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari penilaian angket validator tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun yang dikembangkan sudah valid dan

layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani yang menjadi objek penelitian oleh peneliti. Dari kedua penilaian validator dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun yang dikembangkan peneliti sudah valid dari segi desain pembelajaran, tampilan, penyajian dan pembelajaran.

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil validasi dari kedua validator adalah sebesar 86,25% dengan kriteria sangat valid. Oleh karena itu, produk media pembelajaran video animasi kartun materi ciri-ciri makhluk hidup yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Tingkat kepraktisan produk media pembelajaran media video animasi kartun diperoleh melalui uji coba produk dari angket penilaian guru wali kelas III SD dan angket respon siswa melalui uji coba produk yang sudah disebar. Uji coba produk dilakukan dengan uji coba skala kecil yaitu kepada 6 orang siswa kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

Hasil yang diperoleh dari penilaian guru wali kelas III Sd dan angket respon siswa kelas III SD menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani yang menjadi objek penelitian oleh peneliti. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun materi ciri-ciri makhluk hidup yang dikembangkan peneliti sudah praktis dari segi desain pembelajaran, tampilan, penyajian dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil dari penilaian guru wali kelas III SD dan respon siswa kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani adalah 88,24% dan dilihat dari pada tabel 3.10 termasuk kategori sangat praktis dan dapat digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Desain, Depelopment, Implementation, and Evalution), maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi kartun materi yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari 2 validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh presentase rata-rata sebesar 86,25% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi kartun materi ciri- ciri makhluk hidup peneliti dilihat dari penilaian guru walikelas III SD dan angket respon siswa dengan skala kecil yang berjumlah 6 orang siswa, diperoleh presentase rata-rata sebesar 88,24% dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bayu Wijayama. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Bervisi Sets Dengan Pendekatan Savi*. Semarang: Qahar Publisher.
- Hidayat, Harri, Hartono, and S. (2017). *Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP Technology*. Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information, 5(1).
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Kusumawati, N. (2019). *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Mustika, D. (2020). *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*. Solok: Mitra Cendekia Media.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi, Jawa Barat: Cv Jejak.
- Pakpahan, A. F. dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sariani, N. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Selvi, H. dan N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.



- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran (Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Sutianah, C. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. (Pasuruan: CV Qiara Media).