

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Organ Gerak Hewan di Kelas V Sekolah Dasar

Risca Rahayu^{1*}, Rika Meliyani¹, Firda Aisyah Putri¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: September 04th, 2024

Revised: October 05th, 2024

Accepted: November 04th, 2024

Keywords:

ADDIE Model
Learning Method
Student Interest
Video Animation

ABSTRACT

The problem of this research is the lack of interesting and effective learning methods for elementary school students, especially to understand the material of motion organs in animals. The purpose of the research is to develop animation-based learning videos using the Canva application to increase students' interest and subject knowledge. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes student needs analysis, media design, material development, implementation and evaluation. The animated video was tested by students for feedback before being widely used, to ensure its effectiveness in learning. The results showed that the animation-based learning video developed effectively increased the interest and knowledge of animal movement of grade 5 students. The trial with six students resulted in positive feedback on all aspects of material, media, and language. achieved a score of 100%, displaying a more interesting and fun lesson. The conclusion of this study is that the use of animated videos in teaching can increase students' interest and understanding. The implications of this study show that the use of animation-based learning media can improve students' engagement and comprehension in primary school. Teachers are advised to incorporate animated videos into their teaching methods to create a more engaging learning experience.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Risca Rahayu

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: riscarahayu@student.uir.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor esensial yang menempati tempat penting dalam suatu negara atau masyarakat. Melalui pendidikan, sekelompok masyarakat di suatu negara akan memiliki keterampilan yang tepat untuk berkontribusi dalam berbagai kemajuan yang bermanfaat bagi dirinya dan negara di mana ia tinggal. Hal ini sesuai dengan pendapat (Muhardi, 2004) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan sumber awal kemajuan suatu bangsa. Sedangkan menurut pakar pendidikan M.J. Langeveld (Arifin, 2014) mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha pertolongan yang dilakukan oleh orang-orang yang matang terhadap orang-orang yang belum mencapai kedewasaan. Sedangkan dalam undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi belajarnya. Dari beberapa definisi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diartikan bahwa

pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan berbagai potensi manusia agar menjadi manusia seutuhnya. Dengan kata lain, pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu alat atau proses untuk mendidik dan memfasilitasi seluruh bidang kehidupan manusia melalui berbagai kegiatan berupa pengajaran, pembelajaran atau pelatihan yang bertujuan untuk mencapai hal-hal positif berupa perubahan perilaku.

Kemajuan teknologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan khususnya bagi negara-negara berkembang, karena mereka menyadari pentingnya peran teknologi dalam kehidupan mereka. Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipungkiri dalam kehidupan karena kemajuan teknologi dapat mengandalkan kemajuan ilmu pengetahuan (Marryono, 2018). Perkembangan dunia pendidikan tidak lepas dari kemajuan teknologi, bahan ajar dan alat pengajaran yang digunakan berbasis teknologi. Menurut Habibah (2020), media pendidikan maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, misalnya pendidik, buku, dan papan tulis. Pendidik harus mampu menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Efektivitas pembelajaran digambarkan dari keaktifan siswa selama belajar dan respon siswa terhadap pelajaran atau penguasaan materi pembelajaran yang disajikan.

Pengertian pembelajaran banyak sekali menurut beberapa ahli, terutama menurut (Rusman, 2017) yang mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, kedua interaksi tersebut saling berkaitan. secara langsung atau interaktif melalui media pembelajaran atau tidak langsung. Sedangkan menurut Sudjana dalam (Laili, 2019), pembelajaran merupakan suatu tindakan yang sengaja dilakukan oleh pendidik agar peserta didik mampu melakukan kegiatan belajar. Sementara itu, menurut undang-undang no. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat (20) menetapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang ada di lingkungannya. Berdasarkan beberapa definisi sebelumnya, dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta sumber belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dijelaskan pula bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar atau benda fisik yang memuat materi pembelajaran pada siswa dan dapat memotivasi mereka untuk belajar (Ismail, 2016; Sumianto, 2021; Widiyanto et al., 2021). Media pendidikan merupakan alat bantu pengajaran yang sangat penting dalam melaksanakan kegiatan pendidikan. Media berasal dari kata Latin “medius” yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pintu masuk”. Cerdik & Prestidia, (2020) menyatakan bahwa media dapat digunakan sebagai perantara penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang dapat memperluas wawasan pengamat atau siswa. Association for Education and Communication Technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah alat yang dapat menyalurkan dan digunakan untuk menyampaikan informasi (Mumtaz, 2000). Asosiasi Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa media adalah segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, mendengarkan, membaca atau berdiskusi dengan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran (Muhson, 2010). Media dapat menunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang baik dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Falahudin, 2014). Seiring dengan berkembangnya teknologi dan berkembangnya program pendidikan, pendidik harus mampu menguasai berbagai jenis media pembelajaran untuk mampu menciptakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan saat ini. Pendidik harus mampu mengembangkan media yang dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam upaya terciptanya proses pembelajaran yang optimal, peran pendidik sebagai

fasilitator pembelajaran juga berperan sebagai pengecekan terhadap berbagai permasalahan yang mungkin terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar, berbagai permasalahan yang sering muncul terutama pada tingkat sekolah dasar antara lain ketidakhadiran, motivasi belajar, siswa cepat bosan, siswa tidak mau memperhatikan guru. Beberapa permasalahan tersebut tentunya disebabkan oleh ada banyak faktor yang berkontribusi, namun salah satu faktor yang mempunyai implikasi besar terhadap masalah ini adalah metode pengajaran yang kurang optimal yang digunakan pendidik terhadap siswa yang terkena dampak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Nasution, 2017) yang mengatakan bahwa kemampuan guru. Perencanaan kegiatan pembelajaran akan sangat menentukan penerimaan dan pemahaman materi oleh siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus mempunyai kemampuan mengatur proses pembelajaran dengan lebih baik dengan memperhatikan berbagai komponen yang terlibat dalam sistem pembelajaran.

Penggunaan perangkat pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dapat merangsang perhatian siswa dan menjadikan mereka lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran bertujuan untuk memberikan bahan pembelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk menambah pengetahuannya. Penunjang didaktik merupakan alat yang dapat digunakan selama kegiatan didaktik untuk menyampaikan materi perhatian, minat, atau pikiran dan perasaan untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar lebih bermakna bagi siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu rendah atau tingginya hasil belajar yang dicapai siswa (Risda Amini, 2015). Menurut Prananda (2019), motivasi merupakan suatu dorongan yang dapat diberikan guru kepada siswanya untuk meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar. Guru bisa melamar Alat pembelajaran berbasis materi untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar materi yang disampaikan bermakna bagi siswa dan dapat menambah pengetahuan atau wawasannya. Selain sebagai alat untuk mencapai pembelajaran, media juga dapat digunakan sebagai alat pendukung untuk memberikan perhatian lebih kepada siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan hadirnya media diharapkan pendidik dapat menciptakan lingkungan yang lebih aktif dan efektif. suasana belajar. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan instrumen yang berfungsi untuk menunjukkan kepada siswa bahwa ada manfaat dari penggunaan pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis video dengan animasi bergerak, cerita yang menarik, dan gambar yang menarik yang dapat menarik minat siswa. Karakteristik multimedia interaktif menunjukkan bahwa multimedia interaktif harus mampu menggambarkan kemampuan media, mampu memungkinkan transformasi suatu peristiwa atau objek, mampu bertransformasi dalam ruang, memiliki lebih dari satu media yang konvergen, interaktif, mandiri, efektif, mudah beradaptasi, menarik dan konseptual. Siswa juga dapat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh guru di dalam kelas dan di mana media tersebut disajikan agar siswa terlibat dalam kegiatan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Nusir, Alsmadi, Al-Kabi, & Sharadgah (2013), metode dan perangkat lunak ini menggunakan karakter kartun yang sangat dikagumi oleh anak-anak. Oleh karena itu, multimedia berbasis video interaktif dalam penelitian ini menggunakan animasi untuk menarik perhatian siswa ketika mereka melakukan kegiatan belajar. Kumala (Niswa, 2012) menyatakan bahwa video interaktif berguna karena menarik, tidak membosankan, dan menghibur.

Menurut pengamatan penulis, penggunaan media pembelajaran animasi khususnya pada tingkat sekolah dasar merupakan salah satu langkah yang tepat untuk mencoba menciptakan pembelajaran yang efektif, hal ini didukung oleh banyak kelebihan yang dimiliki media pembelajaran animasi, menurut (Johari). et al., (2016a), media animasi menghadirkan beberapa kelebihan, diantaranya kemampuan mengilustrasikan suatu benda yang fisiknya kecil dan

sebaliknya dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta lebih interaktif. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat (Hasrul, 2011) yang mengatakan bahwa siswa mempunyai cara pandang positif berupa meningkatnya minat belajar setelah menjalani proses pembelajaran yang dilengkapi media animasi. Namun di sisi lain, media animasi juga mempunyai kelemahan diantaranya menurut (Sa'diah, 2017, p. 23), ketersediaan dukungan animasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi masih terkesan sedikit sehingga dapat menyulitkan pendidik ketika menggunakan media tersebut. Pasalnya, media animasi cenderung dibuat hanya dengan software atau perangkat lunak tertentu yang cukup rumit dan juga membutuhkan banyak keahlian serta waktu. sedikit dalam produksi dukungan pembelajaran ini. Oleh karena itu penulis bertujuan untuk memberikan informasi kepada para calon pendidik dan pendidik mengenai tata cara pengembangan materi animasi dengan aplikasi Canva dan Capcut.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, peneliti mengidentifikasi permasalahan yaitu pendidik tetap mengajar secara konvensional yaitu hanya menggunakan fasilitas sekolah, menulis, mencetak buku dan buku catatan hingga tidak membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Pendidik harus menggunakan perangkat pembelajaran yang efektif dalam pengajarannya. Siswa kurang termotivasi dalam belajar, sehingga memerlukan media yang dapat menarik perhatian atau merangsang semangat siswa ketika belajar. Artadana, Marhaeni, & Suarni (2015) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa secara ekstrinsik adalah penggunaan model dan metode pembelajaran serta ditunjang dengan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menerapkan dan menggunakan perangkat pengajaran secara efektif berbasis video animasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa, serta untuk mengetahui cara meningkatkan motivasi belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran animasi berbasis video. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD.

Media video animasi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang siap pakai kapan saja untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu. Media animasi dapat membantu menyampaikan materi ilmiah yang abstrak melalui gambar bergerak dan penjelasan audio. Penggunaan media animasi dirancang melalui aplikasi Canva karena dapat menyajikan materi dengan kemampuan ilustrasi yang cukup tinggi. Pada akhirnya siswa lebih mudah memahami sains dengan menggunakan media. pembelajaran yang menarik terutama berkat media animasi (Situmorang & Andayani, 2019). IPA mengajarkan topik-topik yang berkaitan dengan dunia nyata, seperti lingkungan, organ tubuh manusia, energi, kualitas udara, kehidupan laut, dan banyak lagi, sehingga dapat dibahas secara kontekstual sesuai dengan tahap perkembangan siswa di sekolah dasar. Tujuan dari pendidikan kontekstual adalah untuk membantu siswa memahami materi yang mereka pelajari dengan menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Menurut konsep IPA, materi yang disajikan harus berkaitan dengan keadaan yang sebenarnya (kontekstual) dan memberikan bimbingan kepada siswa. Pengajaran IPA di sekolah dasar mencakup semua materi pelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini diyakini bahwa siswa akan dapat memahami dan menggunakan pengetahuan seni dalam kehidupan sehari-hari mereka, dan bahwa guru akan menggunakan lingkungan sekitar sebagai alat pengajaran.

TINJAUAN LITERATUR

Media Pembelajaran dan Animasi dalam Pendidikan

a. Memahami Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan instruksional untuk merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Menurut

Arsyad (2014), media pembelajaran adalah saluran komunikasi yang berfungsi untuk mentransfer informasi, yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Keunggulan video animasi dalam pembelajaran

Video animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi dalam bentuk visual yang dinamis dan menarik. Seperti yang ditunjukkan Mayer (2005), multimedia (termasuk animasi) dapat meningkatkan pemahaman dan memori siswa karena menggabungkan teks, gambar, dan suara untuk memperjelas informasi yang diberikan. Penggunaan animasi juga membantu merepresentasikan secara visual konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami hanya dalam teks.

c. Aplikasi Canva dan CapCut untuk membuat video animasi

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual, termasuk video. Canva menawarkan serangkaian templat, elemen grafis, dan fitur animasi yang dapat disesuaikan sehingga memudahkan pembuatan video instruksional yang menarik. Sumber: Kurniawati (2021) menemukan bahwa Canva sebagai alat desain grafis yang mudah digunakan ternyata mendukung pembuatan materi pembelajaran visual, termasuk video animasi. Sedangkan CapCut merupakan aplikasi edit video populer yang memudahkan pengguna mengedit dan menambahkan elemen animasi, transisi, dan efek suara. CapCut memungkinkan pengeditan video dengan serangkaian fitur intuitif, sempurna untuk membuat video animasi berkualitas tinggi. Berdasarkan penelitian Rizki (2020), penggunaan aplikasi edit video seperti CapCut dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan konten pembelajaran. efektif

d. Teori Pembelajaran Multimedia

Teori multimedia pembelajaran yang dikemukakan oleh Mayer (2005) menyatakan bahwa penggunaan kombinasi gambar, teks dan suara dalam video animasi akan lebih efektif meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan menggunakan teks atau sekedar membayangkan. Konsep ini didasarkan pada teori kognitif yang menekankan pentingnya pemrosesan informasi melalui dua saluran (saluran visual dan pendengaran) untuk meningkatkan retensi dan memahami

e. Teori konstruktivis dalam pembelajaran video

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungannya. Dalam konteks video animasi, siswa dapat membangun pengetahuannya melalui eksplorasi visual interaktif dan animasi yang menarik. Menurut Sutopo (2020), penggunaan video animasi dalam pengajaran mendukung teori tersebut konstruktivisme yang memungkinkan siswa belajar aktif melalui transformasi informasi yang lebih dalam dan bermakna.

Pembelajaran Multimedia, Konstruktivisme, dan Model ADDIE

a. Model pembelajaran multimedia untuk membuat video animasi

Model ini didasarkan pada teori multimedia Mayer (2005) yang mengemukakan penggunaan teks, gambar, dan suara secara simultan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Aplikasi Canva dan CapCut dapat digunakan untuk mengimplementasikan model ini dengan menggabungkan berbagai elemen desain untuk menghasilkan video tutorial yang efektif. Dengan menggunakan kedua aplikasi ini, guru dapat membuat video yang menggabungkan visual, teks, dan suara yang menarik untuk membantu siswa lebih memahami materi.

b. Pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran

Pendekatan ini menitikberatkan pada proses aktif siswa dalam konstruksi pengetahuan. Pembelajaran berbasis video animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk

berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan menonton dan mendengarkan animasi yang dihasilkan oleh aplikasi seperti Canva dan CapCut, siswa dapat menghubungkan informasi. pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Proses ini merupakan bagian dari prinsip konstruktivisme yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Model ADDIE dalam desain instruksi video

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) merupakan model pembelajaran yang umum digunakan dalam perancangan pembelajaran berbasis teknologi. Proses ini meliputi analisis kebutuhan, pembelajaran desain video, pengembangan video, Implementasi dan evaluasi di kelas untuk mengetahui keefektifan video animasi yang dibuat. Template ini dapat diterapkan untuk membuat materi pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva dan CapCut.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Menurut Amali dkk. (2019) R&D digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitas suatu produk (Aisyah et al. 2022; Amali et al., 2019; Nurzayyana dkk., 2021). Sedangkan menurut Pramono (2022), R&D merupakan salah satu jenis penelitian yang umum digunakan dalam dunia pendidikan.

Model penelitian ini menggunakan tahap penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2011) yang meliputi beberapa tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk dan pengujian produk.

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut Research and Development (R&D). Menurut (Khomarudin & Efriyati, 2018), penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang menciptakan suatu produk pada bidang ilmu tertentu, dalam kaitannya dengan sub-produk tertentu yang mempunyai Efektivitas produk menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan suatu desain, program atau produk tertentu yang melalui tahapan desain, pengujian dan revisi untuk mencapai kualitas dan standar tertentu. Menurut (Class & Basis, 2021) Teknik R&D Penelitian dan Pengembangan bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Seperti namanya, R&D adalah penelitian dan aktivitas Pengembangan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna. Istilah R&D umumnya berfokus pada pengembangan dan validasi produk manufaktur. Untuk melaksanakan pengembangan produk yang dirancang, peneliti menggunakan model ADDIE (Putri et al., 2021) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Analysis (Analisis)

Langkah ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan dan solusi yang tepat untuk mengetahui kompetensi siswa.

2) Design (Desain)

Tahap ini bertujuan untuk membuat desain atau desain media berupa desain kompetisi, desain papan hardware, desain tampilan, desain visual, dan lain-lain. yang akan dirancang untuk produk tersebut.

3) Development (Pengembangan)

Langkah ini bertujuan untuk mengembangkan bahan pembelajaran interaktif sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

4) Implementation (Implementasi)

Langkah ini bertujuan untuk menguji dukungan interaktif yang dirancang berbentuk produk sesuai dengan ketentuan langkah sebelumnya. Selain menguji produk yang dihasilkan dan dievaluasi oleh

ahli di bidang media atau produk. Subjek penelitian ini adalah 6 siswa kelas 5 dan 6 sekolah dasar. Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui wawancara tatap muka dan mengisi kuesioner berdasarkan formulir yang tersedia di Google.

5) Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis dan memperbaiki kekurangan dan kontribusi yang terjadi selama masa ujian dan ditinjau untuk kepentingan media di masa yang akan datang.

Sebelum dilakukan penelitian, video pendukung pembelajaran berbasis animasi ini diuji coba oleh teman sekelas dan beberapa siswa sekolah dasar berusia 10 hingga 11 tahun untuk menguji keefektifan materi pembelajaran video berbasis animasi. Tes ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dua arah dari siswa kepada peneliti.

HASIL

1. Tahapan Analysis (Analisis)

Tahapan ini dilakukan dengan kegiatan utama dari fase ini adalah analisis masalah pokok yang ada dalam pembelajaran untuk mengetahui perlu atau tidaknya produk yang akan dikembangkan tersebut, menganalisis karakteristik siswa sesuai dengan pengetahuan, keterampilan dan kemampuannya serta tujuan pembelajaran menentukan kemampuan atau keterampilan yang dibutuhkan siswa.

Pada tahap ini kelompok kami melakukan analisis terhadap sekelompok peserta didik di lingkungan rumah. Adapun analisis yang kami lakukan yaitu mengenai:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan siswa dilakukan karena proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa yang suka pada animasi kartun membuat media video animasi cocok digunakan dalam proses pembelajaran, dikarenakan pada media video animasi terdapat animasi-animasi seperti tulisan tangan, kartun dan efek transisi sehingga media tersebut dapat bergerak dan sesuai dengan karakteristik siswa yang suka pada animasi kartun.

Dari hasil analisis ini, peneliti menemukan bahwa ketika pembelajaran IPA berlangsung jarang sekali siswa menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas imajinasi peserta didik. Seperti ketika siswa tersebut belajar di sekolah dilaksanakan menggunakan buku saja begitu juga ketika siswa belajar di luar sekolah mereka hanya monoton menggunakan buku dari sekolah. Dengan melakukan analisis ini peneliti mengetahui bahwa sekelompok siswa membutuhkan video pembelajaran

1. Tahapan Design (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis kepada sekelompok siswa SD pada tahap desain, peneliti mulai merancang konsep dan isi produk. Desain ini ditulis pada setiap produk secara jelas dan detail, desain produk pada tahap ini bersifat konseptual untuk digunakan sebagai dasar proses pengembangan tahap selanjutnya.

Tahapan ini dilakukan dengan membuat design awal pada media video animasi berbasis Canva materi Organ Gerak pada Hewan untuk siswa kelas V. Pada tahap ini memperlihatkan wujud dari produk yang akan dikembangkan pada pembelajaran IPA materi Organ Gerak pada Hewan kelas V Sekolah Dasar. Design disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

2. Tahapan Development (Pengembangan)

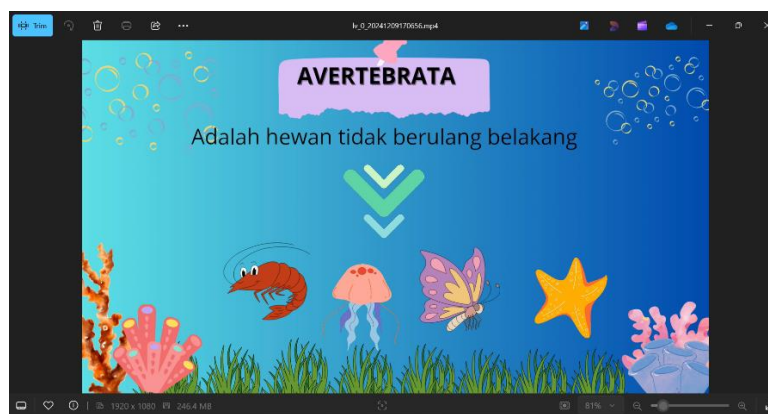
Tahap ini meliputi kegiatan untuk merealisasikan desain produk yang sudah dibuat. Membuat dan memodifikasi desain produk yang disintesis dengan konseptual menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Dan tahap ini juga dibutuhkan alat untuk mengukur kinerja produk.

Projek yang akan dikembangkan yaitu berupa video animasi berbasis Canva untuk penunjang dalam proses pembelajaran. Media digital video animasi berbasis Canva pada pembelajaran materi Organ Gerak pada Hewan ini akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Langkah awal yang harus dipersiapkan yaitu dengan mempersiapkan alat bantu, seperti labtop atau komputer dan jaringan internet. Setelah semua alat bantu dipersiapkan, langkah selanjutnya yaitu dengan menghubungkan koneksi internet pada labtop atau komputer, lalu masuk ke web resmi yaitu Canva.com, kemudian mulai memproduksi media video animasi pembelajaran. Kemudian tahap selanjutnya mulai untuk memproduksi media pembelajaran Canva.

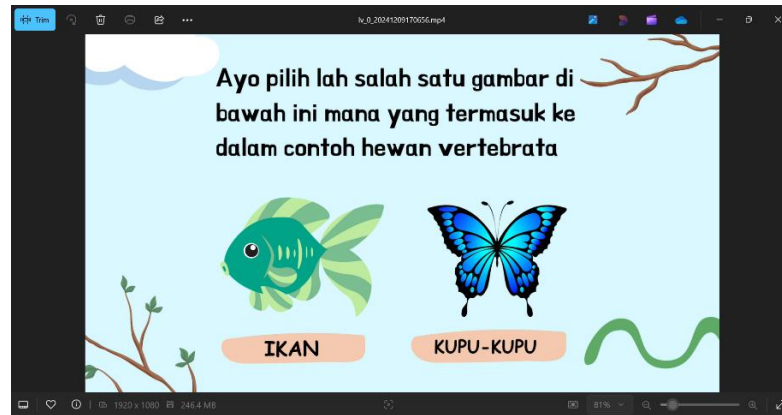
Adapun proses dalam pengembangan materi kedalaman media pembelajaran berbasis video animasi pada penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan utama video media pembelajaran



Gambar 2. Tampilan pembahasan materi



Gambar 3. Tampilan kuiz pada video media pembelajaran

3. Tahapan Implementation (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu dengan mengimplementasikan media vidieo pembelajaran berbasis animasi berbantuan aplikasi canva dan capcut pada 6 orang siswa kelas V SD. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah peneliti buat kepada siswa kedalam proses pembelajaran dengan cara mendatangi siswa di lingkungan rumah mereka. Implementasi tersebut peneliti laksanakan kepada siswa usia 9-11 tahun. Yaitu Arzachel Khalifah azuri, Samir Yahya Alhmuhandis, Ardhy Irvan Tri, Ilham, Aan Dan Muhammad Azka. Peneliti mengaplikasi media interaktif pada pembelajaran IPA yang berisi tulisan, gambar animasi dan kuis pembelajaran yang peneliti sajikan dalam pembelajaran yang interaktif berbentuk video pembelajaran.

Tahap-tahap yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- Peneliti menjelaskan terlebih dahulu. Mengenai media yang akan digunakan yaitu media digital video animasi berbasis Canva dan capcut pada materi Organ Gerak pada Hewan.
- Kemudian peneliti mengajak sekelompok siswa tersebut untuk melihat video pembelajaran dengan pembahasan materi yaitu Organ Gerak pada Hewan.
- Setelah melihat video pembelajaran bersama-sama, peneliti menanyakan kepada siswa apakah sudah paham dengan materi yang sudah di paparkan, apakah ada pertanyaan mengenai materi yang sedang di bahas.
- Selanjutnya peneliti dan siswa melakukan sesi tanya jawab yaitu berupa kuis mengenai pembahasan materi Organ gerak pada hewan, siswa di minta menjawab soal yang sudah di berikan dan apabila jawaban benar maka peneliti mengapresiasi siswa dengan memberikan tepuk tangan.
- Setelah pembelajaran selesai, peneliti penutup kegiatan dengan melakukan doa bersama dan berterimakasih kepada siswa yang sudah antusias mengikuti kegiatan pembelajaran di luar sekolah.

Dengan memberikan video pembelajaran ini mempermudah peserta didik dalam melakukan pemahaman materi mengenai organ gerak pada hewan serta menghindari dari kebosanan disaat belajar. Diharapkan dengan menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar pada peserta didik.



Gambar 4. Proses implementasi pada siswa

4. Tahapan Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian dari hasil media yang telah peneliti buat, dan juga evaluasi peneliti lakukan dari tahap awal pembuatan media hingga akhir implementasi yaitu dengan mewawancarai peserta didik tersebut dan meminta peserta didik menilai media pembelajaran yang sudah di lakukan dengan cara mengisi google form yang sudah peneliti sediakan.

Berikut tanggapan dari masing-masing responden setelah di wawancara:

Interviewer : Menurut adik-adik semua dalam kegiatan pembelajaran itu lebih suka belajar biasa dengan guru atau menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi?

Muhmmad Azka : Lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi

Aan : Lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi

Ardhy : Lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi

Samir : Lebih suka belajar dengan guru dan media pembelajaran berbasis video animasi

Azuri : Dua-dua nya suka belajar sama guru dan belajar dengan media

Interviewer : Mengapa adik-adik menyukai media pembelajaran berbasis video animasi ini?

Azuri : Karena di video tersebut sudah di jelaskan oleh suara dan juga sudah ada contoh nya sesuai dengan gambar.

Aan : Karena gambar nya menarik dan bagus

Ardhy : Karena ada kuis nya

Samir : Materi belajarnya mudah dipahami karena medianya bagus

Muhammad Azka: Karena ada kuis dan gambarnya

Interviewer : Bagaimana perasaan adik-adik ketika belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi

Muhammad Azka: Seru, asik dan mudah di pahami

Samir : Seru, asik dan mudah di pahami

Ardhy : Belajarnya jadi asik dan seru
 Azuri : Suka, seru, dan menyenangkan
 Aan : Belajar nya jadi ga bosen

Interviewer : Di dalam media video pembelajaran berbasis animasi tersebut bagian mana yang paling adik-adik suka?

Muhammad Azka: Gambar nya

Aan : Kuis pembelajaran nua

Ardhy : Tulisan dan suara nya

Samir : Kuis nya

Azuri : Gambar-gambar nya

Berikut adalah hasil dari pengumpulan data yang sudah kelompok kami peroleh dari responden para peserta didik yang sudah berpartisipasi dalam mengisi dan menilai proyek kami. Data ini mencakup penilaian 3 aspek yaitu aspek materi, bahasa, dan media.

Tabel 1. Penilaian Aspek Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Presentase
1	Setelah melihat video pada link di atas, apakah Anda sudah memahami materi tentang organ gerak pada hewan	12	100%
2	Apakah materi organ gerak pada hewan tersebut sudah tepat sasaran untuk siswa SD kelas tinggi	12	100%
3	Setelah mengisi soal quizz tersebut , apakah menurut Anda soal tersebut sudah cukup efektif bagi siswa SD untuk mencapai tujuan pembelajaran	12	100%
Rata-Rata		100%	

Berdasarkan hasil pengujian terhadap elemen materi yaitu pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan di dalam media yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bisa di implementasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan presentase sebesar 100%.

Tabel 2. Penilaian Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Presentase
1	Apakah media yang digunakan sudah cukup bisa untuk meningkatkan minat belajar siswa SD	12	100%
2	Apakah media yang digunakan menarik untuk siswa SD	12	100%
3	Apakah gambar animasi, suara dan teks sudah cukup baik pada video tersebut	12	100%
Rata-Rata		100%	

Berdasarkan hasil pengujian terhadap elemen media yaitu pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa media yang disajikan di dalam proyek yang di gunakan sudah tepat dan bisa di implementasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan presentase

sebesar 100%.

Tabel 3. Penilaian Aspek Bahasa

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Presentase
1	Apakah bahasa yang digunakan bisa dimengerti oleh siswa SD	12	100%
2	Apakah penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD kelas tinggi	12	100%
3	Apakah penggunaan suara audio pada video tersebut sudah cukup jelas	12	100%
	Rata-Rata	100%	

Berdasarkan hasil pengujian terhadap elemen bahasa yaitu pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa bahasa yang di gunakan sudah relevan dan bisa di implementasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan presentase sebesar 100%.



Gambar 5. Proses siswa mengisi angket

DISKUSI

Studi ini menyelidiki efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan minat siswa sekolah dasar terhadap topik gerak hewan. Temuan tersebut mengungkapkan korelasi positif yang signifikan antara penggunaan media yang dikembangkan dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Secara khusus, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih besar selama pelajaran menggunakan animasi, mendapat skor lebih tinggi pada tes akhir yang mengukur pemahaman siswa dan menunjukkan peningkatan partisipasi dalam diskusi kelas.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang ada yang menyoroti dampak positif multimedia dan animasi dalam pendidikan. Daya tarik visual dan sifat dinamis animasi dapat secara efektif menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang kompleks. Penggunaan visual yang menarik, efek suara, dan teknik bercerita dalam media yang dikembangkan kemungkinan berkontribusi pada peningkatan minat siswa yang diamati melalui penilaian aspek materi, penilaian aspek media dan penilaian aspek bahasa.

Akan tetapi, beberapa keterbatasan harus diakui. Penelitian ini dilakukan dengan sampel 6 siswa serta penelitian di masa mendatang dapat mengeksplorasi efektivitas media dengan kelompok siswa yang beragam dan dalam lingkungan belajar yang berbeda. Selain itu, keterbatasan siswa dan sarana prasarana belajar.

Implikasi dari penelitian ini penting bagi para pendidik yang ingin meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dalam sains. Media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan menawarkan pendekatan yang menjanjikan untuk mengajarkan gerak hewan, khususnya di sekolah

dasar di mana pembelajaran visual sangat penting. Pengembangan dan penyempurnaan media lebih lanjut, yang berpotensi menggabungkan umpan balik dari guru dan siswa, dapat menghasilkan efektivitas yang lebih besar. Penelitian di masa mendatang juga dapat menyelidiki dampak jangka panjang media ini terhadap pembelajaran dan retensi pengetahuan siswa. Terakhir, mengeksplorasi efektivitas biaya dan skalabilitas pendekatan ini untuk implementasi yang lebih luas pada siswa akan bermanfaat.

KESIMPULAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan dan potensi anak-anak, dan kemajuan teknologi telah membawa inovasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat secara signifikan meningkatkan minat dan pemahaman siswa, khususnya dalam materi tentang organ gerak pada hewan. Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan berhasil menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Uji coba dengan enam siswa membuktikan bahwa semua aspek materi, media, dan bahasa mendapatkan nilai 100%, menandakan efektivitas video tersebut dalam meningkatkan pemahaman.

Implikasi dari temuan ini sangat penting, karena menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih suka belajar melalui video animasi, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, sangat disarankan bagi guru untuk mengintegrasikan media animasi dalam metode pengajaran mereka agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam uji coba guna mendapatkan data yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media animasi dalam pendidikan. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di masa depan. Dengan pendekatan yang inovatif dan berbasis teknologi, diharapkan pendidikan dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L dkk., (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-713. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2559>
- Anggraeni, S.W dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6), 5314-5317. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Aprianti, R dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerak Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 399. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5315>
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dumako, Maryam H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDn 06 Randangan Kabupaten Pohuwato. *Student Journal of Early Childhood Education*. 3(2), 383-385. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/view/3011/803>.
- Kurniawati, S. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Visual. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. 13(2), 85-92. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/download/1025/395>

- Mayer, R. E. (2005). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press.
- Murzaki, M. I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Untuk Kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 86-90. <https://journal.student.uny.ac.id/fiftp/article/view/17509/16875>
- Permata, P. N. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Proses IPA Siswa Di Kelas V. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 3171. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3755>
- Purnama, A. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III Di UPTD SD Negeri Pendabab 1 Kamal. *Jurnal literasi Pendidikan*, 3 (2), 104-107. <https://doi.org/10.56480/eductum.v3i2.1201>
- Sukiasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi System Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 132-135. https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpv/Article/Download/1588/1318?Utm_Source=Chatgpt.Com
- Sutopo, A. (2020). Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tullah, N. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 824-825. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Wabula, M dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbentuk Video Dan Problem Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 36. <https://doi.org/10.33503/ebio.v5i01.657>
- Wariaka, N & Y. Walalayo. (2020). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*. 1(3), 87-88. <https://cahaya-ic.com/index.php/JBER/article/view/108/130>