

SOSIALISAI PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI KARTUN PADA MATA PELAJARAN IPA PESERTA DIDIK KELAS III SDS HKBP 2 SIDORAMETA 2023/2024

**Paska Sriulina Tarigan, S.Pd., M.Pd¹⁾, Dhea Gabriella Ritonga²⁾ Petronella Sionang
Siska Manalu³⁾**

¹⁾ PGSD, FKIP, Universitas Quality

²⁾³⁾ PGSD, FKIP, Universitas Quality

Paskasritariagn96@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah dasar. Di era digital saat ini, teknologi multimedia seperti media video animasi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA. Media ini mempunyai keunggulan visual yang menarik perhatian dan dapat menyampaikan informasi secara interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Masih banyak guru yang belum mengembangkan media pembelajaran yang efektif bagi siswanya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini kami akan mengembangkan metode pembelajaran dengan menggunakan "media video animasi kartun." Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development/R&D). Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, media pembelajaran video animasi kartun yang dikembangkan peneliti dimaksudkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran ilmiah ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation)

Kata Kunci : ADDIE, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SD, Media Video Animasi Kartun

Abstract

Learning natural sciences (science) is one of the most important subjects in the elementary school curriculum. In the current digital era, multimedia technology such as animated cartoon video media offers great potential to increase the effectiveness of science learning. This media has visual advantages that attract attention and is able to convey information in an interactive and fun way for students. There are still many teachers who have not developed effective learning media for students. Therefore, in this research we will develop a learning method that uses "Cartoon Animation Video Media". This type of research is development research (research and development /R&D). Based on the results of the development research, it can be concluded that the cartoon animation video learning media developed by researchers is to be used as a science learning media for the Characteristics of Living Creatures using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, etc.).

Keywords: *ADDIE, Elementary School Natural Sciences (IPA), Cartoon Animation Video Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang inern dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini, mungkin terkesan, tetapi jika mencoba menurut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal sampai akhir. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asas kehidupan manusia, (Cucu Sutionah, 2021: 20). (Cucu Sutionah, 2021:21). 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. 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 dikelas III SDS HKBP Sidorame.

METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Sugiyono (2020:

28) Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau metode untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Validasi produk artinya produk sudah ada dan peneliti hanya menguji keefektifan atau validitas produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ini dipilih karena cocok untuk mempelajari pengembangan media pembelajaran video animasi. Peneliti telah mengembangkan media pembelajaran video animasi tentang sifat biologi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa melalui media yang dikembangkan. Produk yang dibuat adalah video animasi kartun media pembelajaran IPA materi sifat-sifat makhluk hidup kelas III SDS HKBP SIDORAME.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan *Research and Development/ R&D*, dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Depelopment, Implementation, and Evaluation*). Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media video animasi kartun untuk kelas III SD dengan materi ciri-ciri makhluk hidup.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Analisis (Analysis)

Tahap analisis ini peneliti akan melakukan penelitian analisis buat mengetahui & mengklasifikasikan perseteruan yg dihadapi pada sekolah yg berkaitan menggunakan media pembelajaran pada menciptakan produk. Pada termin ini peneliti melakukan analisis kebutuhan menggunakan melakukan observasi & wawancara menggunakan walikelas III Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani. Setelah dilakukan observasi & mengamati eksklusif proses pembelajaran mata pelajaran IPA pada kelas III Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tanidan melakukan wawancara menggunakan pengajar kelas III Sekolah Dasar, peneliti menemukan hal-hal menjadi berikut:

- a. Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani telah memakai Kurikulum 2013 (K-13).
- b. Sekolah Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani termasuk sekolah penggerak & mempunyai jumlah murid yg banyak. Sekolah tadi nyaman, sejuk & bersih. Selain itu, sekolah Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani pula mempunyai LCD proyektor.
- c. Dalam proses KBM, pengajar mengajar menggunakan memakai materi ajar berupa kitab tematik & beberapa kitab pendukung menurut penerbit tertentu. Pengajar terkadang memakai beberapa media pembelajaran dalam materi mata pelajaran tertentu, tetapi media pembelajaran yg dipakai kurang variatif. Ketersediaan media pembelajaran pada sekolah kurang dimanfaatkan menggunakan aporisma sang pengajar-pengajar & murid.

Penelitian ini dilakukan pada SDS HKBP SIDORAME. Pengembangan media pembelajaran video animasi kartun ini dilakukan menggunakan mekanisme langkah-langkah menurut ADDIE. Pada langkah pertama yg dilakukan penelitian & pengumpulan data awal. Setelah mengetahui perkara yg terjadi pada sekolah, langkah selanjutnya merupakan perencanaan. Produk awal yg sudah terselesaikan dibentuk selanjutnya divalidasi sang validator. Adapun penelitian ini didukung sang penelitian yg terdahulu sang Hamzah, dkk (2020:77-81) menggunakan judul “pengembangan media pembelajaran media video animasi buat menaikkan motivasi belajar murid”. Berdasarkan output penelitian tadi bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun bisa menaikkan motivasi belajar murid & sangat cocok dipakai pada membicarakan materi supaya murid nir gampang jenuh & bosan. Berikut ini pembahasan output penelitian dalam SDS HKBP Sidorame.

KESIMPULAN

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. 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: EduPublisher.*
- 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 KitaMenulis.*
- 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) mmmm*