

## PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI KARTUN PADA MATA PELAJARAN IPA PESERTA DIDIK KELAS III SD S HKBP 2 SIDORAME

Paska Sriulina Tarigan<sup>1)</sup>, Dhea Gabriella Ritonga<sup>2)</sup>, Petronella Sionang Siska Manalu<sup>3)</sup>

<sup>1)2)3)</sup>Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author: paskasritarigan96@gmail.com

### ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang paling penting dalam kurikulum sekolah dasar. 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, masih banyak pengajar yang belum mengembangkan media pembelajarannya yang efektif bagi siswa. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan metode pembelajaran yang menggunakan "Media Video Animasi Kartun". Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development /R&D). 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, Development, and 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 inhern 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 Sutanah, 2021: 20). (Cucu Sutanah, 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 PENELITIAN**

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 SDS HKBP SIDORAME.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap analisis ini peneliti akan melakukan penelitian analisis untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam membuat produk. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan walikelas III SDS HKBP SIDORAME. Setelah dilakukan observasi dan mengamati langsung proses pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas III SDS HKBP SIDORAME dan melakukan wawancara dengan guru kelas III SD, peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut:

- a. SDS HKBP SIDORAME sudah menggunakan Kurikulum 2013 (K-13).
- b. SDS HKBP SIDORAME termasuk sekolah penggerak dan memiliki jumlah siswa yang banyak. Sekolah tersebut nyaman, sejuk dan bersih. Selain itu, SDS HKBP SIDORAME juga memiliki LCD proyektor.
- 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 pembelajaran pada materi mata pelajaran tertentu, namun media pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah kurang dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru-guru dan siswa.

#### **Pengembangan (Development)**

Tahap ini dilakukan pembuatan (realisasi) produk media pembelajaran video animasi kartun kelas III SD materi ciri-ciri makhluk hidup. Tahap ini meliputi penyusunan materi, validasi dan produksi setelah validasi. Isi materi yaitu mata pelajaran IPA dengan materi ciri-ciri makhluk hidup.

Dan untuk pertanyaan kepada siswa diperlukan lagu agar siswa lebih paham materi ciri- ciri makhluk hidup. Setelah dilakukan revisi materi ciri-ciri makhluk hidup sudah dapat digunakan dalam penelitian.

#### 1. Hasil Validasi

Hasil validasi oleh validator yaitu sebagai berikut:

##### 1) Validasi oleh validator media

Hasil penilaian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket validator dengan perolehan rata-rata presentase 90% dari rata presentase maksimal 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa produk media pembelajaran media video animasi kartun yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

##### 2) Validasi oleh validator materi

Hasil penilaian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket validator materi dengan perolehan rata-rata presentase 82,5% dari rata-rata presentase maksimal 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa produk media pembelajaran video animasi kartun yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dengan sedikit perbaikan.

#### 4.1.5. Evaluasi (*Evaluasi*)

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan saran dan masukan dari validator validator media dengan presentase 90% (sangat valid), validator validator materi dengan presentase 82,5% (sangat valid), dan penilaian walikelas III Sd dengan presentase 91,07% (sangat praktis). Jadi, media pembelajaran video animasi kartun dengan materi ciri-ciri makhluk hidup sudah dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan dapat

digunakan tanpa perbaikan di SDS HKBP SIDORAME.

#### SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di SDS HKBP SIDORAME. 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 SDS HKBP SIDORAME.

#### 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: CVAEMedia Grafika.*
- Mustika, D. (2020). Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya. *Solok: Mitra Cendekia Media*
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Curere*, 4(1), 33-42.
- Sintawati, S., & Jailani, M. S. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 1(1), 116-127.