



VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR

Herlina Febiyanti^{1*}, Muhroji²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

^{1,2}Jl. A. Yani No. 157, Pabelan, Kartasura, Sukoharjo 57169, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: a510200042@student.ums.ac.id^{1*}, muh231@ums.ac.id²

Received: 26 Maret 2024; **Revised:** 8 April 2024; **Accepted:** 4 Mei 2024

Abstrak

Konsep media pembelajaran mata pelajaran IPA melalui video animasi pada peserta didik Sekolah Dasar. Jenis kualitatif deskriptif diterapkan dalam penelitian ini. Subyek penelitian ini ialah murid kelas V berada di SD Negeri 1 Tambakrejo dan guru kelas. Data penelitian tentang penerapan video animasi pada pembelajaran IPA yang dilakukan guru kepada siswa. Mekanisme pengumpulan atau penghimpunan data kegiatan dilaksanakan dengan teknik wawancara, riset atau observasi serta dokumentasi. Analisis data secara interaktif dilangsungkan dengan serangkaian proses reduksi data, penyajian data, dan penentuan konklusi. Hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah mengindikasikan Penerapan media video animasi sebagai sarana pembelajaran meringankan siswa dalam menafsirkan mata pelajaran IPA yang dibawakan oleh tenaga pendidik dan lebih menarik semangat siswa dalam belajar, Keunggulan penerapan video animasi: memudahkan guru dalam menyampaikan materi, menciptakan imajinasi, memberikan motivasi, peserta didik mudah mengingat materi, Kekurangan video animasi: kurangnya media alat dalam penyusunan, pengerjaan yang lama, hanya beberapa materi yang memakai media video, membutuhkan internet stabil dalam mengunduh serta ruang penyimpanan yang besar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video animasi, IPA

Abstract

The concept of learning media for science subjects through animated videos for elementary school students. The descriptive qualitative type was applied in this research. The subjects of this research were fifth grade students at SD Negeri 1 Tambakrejo and the class teacher. Research data regarding the application of animated videos in science learning carried out by teachers for students. The mechanism for collecting or compiling activity data is carried out using interview, research or observation and documentation techniques. Interactive data analysis is carried out using a series of data reduction processes, data presentation and conclusion determination. The results of the research as an answer to the problem formulation indicate that the application of animated video media as a learning tool makes it easier for students to interpret science subjects presented by teaching staff and more attracts students' enthusiasm for learning. The advantages of applying animated videos: make it easier for teachers to convey material, create imagination, provide motivation, students easily remember the material, Disadvantages of animated videos: lack of media tools for preparation, long processing time, only some materials use video media, requires stable internet for downloading and large storage space.

Keywords: Learning media, animated videos, science

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA mempelajari tentang ilmu alam dan sekitarnya. Sarana pembelajaran digunakan guna menunjang keberlangsungan pembelajaran, meringankan siswa dalam menafsirkan materi oleh pendidik, dan peserta didik dapat turut ambil bagian dalam aktivitas pendidikan yang sedang berlaku. Materi IPA yang dibawakan oleh guru sebaiknya dilakukan secara inovatif, kreatif, dan efektif, sehingga kondisi pembelajaran menjadi menyenangkan dan kondusif. Media ajar ialah komponen, perangkat, bahan yang digunakan oleh individu atau pembelajar sebagai sarana interaksi ditunjukkan guna akomodasi pembelajaran serta membenahi kinerja. Merujuk pada istilah tersebut, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap kondisi, iklim serta lingkungan yang diwujudkan oleh guru. (Sasmita, 2020).

Kegiatan belajar mengajar dapat disebut efektif jika siswa memiliki antusiasme belajar serta rasa percaya diri yang tinggi. Peran tenaga pendidik dalam mewujudkan siswa yang aktif dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, karena keaktifan belajar siswa dijadikan sebagai acuan dalam keberhasilan atau keefektifan pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang berkualitas berperan dalam menciptakan berbagai aspek, meliputi guru, sarana prasarana serta media ajar, dan kesiapan atau kesediaan siswa dalam aktivitas belajar mengajar. Pemakaian media ajar dapat meningkatkan minat, motivasi belajar, pemahaman akan mata pelajaran oleh peserta didik serta dinilai lebih efektif dalam mengutarakan isi pembelajaran, (Dewi & Handayani, 2021). Dunia pendidikan saat ini sangat bergantung pada kemajuan teknologi yang pesat. Pengaruh teknologi ini salah satunya perubahan pada media pembelajaran. Media pembelajaran ialah teknik yang diterapkan oleh tenaga pendidik dalam mewujudkan penafsiran atas isi materi yang dipakai guna penyaluran bahan ajar.

Dalam bukunya, Yudhi Munadhi menggolongkan media utama dalam kegiatan pembelajaran menjadi empat, yakni media visual, media audio, multimedia, dan media audiovisual (Yuniati et al., 2017). Media audio berupa media yang berisi suara, contohnya radio. Media visual berupa gambar. Media audiovisual berupa media yang menggabungkan indra pendengaran dengan visual seperti video. Dan yang terakhir, multimedia ialah sebuah media yang menyertakan bermacam indera dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan penerapan video terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada murid Sekolah Dasar (Faisal Arif et al., 2019; Pebriani, 2017). Hal tersebut muncul akibat murid bersemangat saat diberikan materi lewat video yang akhirnya membuat murid termotivasi untuk belajar (Candra Dewi & Negara, 2021) sehingga murid dapat memahami secara mandiri materi yang disampaikan lewat video (Nata & Putra, 2021).

Video tidak hanya efektif diterapkan pada pembelajaran tatap muka namun juga efektif meningkatkan pemahaman murid pada pembelajaran daring (Sukarini & Manuaba, 2021) sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa video secara handal dapat diterapkan dalam pembelajaran daring maupun tatap muka sebagai upaya peningkatan pemahaman murid terhadap materi IPA (Dwiqi et al., 2020). Video yang dapat diterapkan sebagai cara dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA tidak terbatas pada video secara umum saja. Kelompok audiovisual lainnya seperti Powtoon juga dapat menjadi alternatif pembelajaran karena memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran IPA (Sari & Ganing, 2021; Wulandari et al., 2020).

Penelitian ini memilih fokus pada pembahasan video animasi dikarenakan sudah banyak penelitian terdahulu menyatakan bahwa video animasi menjadi alternatif terbaik dalam menyampaikan materi IPA kepada siswa kelas V sekolah dasar (Faisal Arif et al., 2019; A. Putri et al., 2020; Wishart, 2017). Tidak hanya materi IPA, video animasi juga terbukti handal dalam meningkatkan performansi murid pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa (Shreesha & Tyagi, 2016). Video animasi dapat memberikan konsep alternatif bagi murid untuk memahami materi IPA dan membantu murid dalam memahami secara mendalam materi tersebut (Yaseen & Aubusson, 2020). Video animasi bermanfaat juga dalam

menstimulasi murid, membuat murid aktif sehingga murid dapat belajar skill baru dan murid dapat secara nyata mengaplikasikan materi dari video ke kehidupan sehari-hari (Rizkasari et al., 2021). Video animasi berbasis motion grafis juga efektif sebagai media belajar siswa sekolah dasar sehingga dapat menciptakan hasil belajar yang maksimal pada murid (Hapsari et al., 2019).

Video tergolong pada kelompok audiovisual. Audiovisual ialah materi yang memadukan dua materi ke dalamnya yaitu auditif serta visual. Visual dibuat guna merangsang penglihatan peserta didik sedangkan auditif dibuat guna merangsang pendengaran peserta didik. Pemaduan dua hal tersebut dapat membangun komunikasi efektif antar peserta didik dengan guru serta mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif. Pemakaian media video animasi dapat melancarkan murid dalam mencerna penyaluran mata pelajaran yang akan disalurkan. Hal tersebut disampaikan oleh (Sofyana & Rozaq, 2017), dimana Ia beranggapan bahwasannya media video dinilai efektif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu penelitian oleh Khairani et al., (2019) juga mengutarakan bahwasannya motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui video pembelajaran serta dibutuhkan adanya peningkatan kualitas video pembelajaran terhadap karakteristik dan kualifikasi video, terutama waktu pelajaran jarak jauh atau daring saat ini. Tenaga pendidik harus menggunakan kemajuan teknologi yang ada dan terus berinovasi atau melakukan pembaharuan dalam menyalurkan mata pembelajaran terhadap siswa.

Video animasi yang memuat media visual dan audio dinilai sebagai media yang efektif dalam kegiatan pembelajaran karena dapat mewujudkan sesuatu yang bersifat abstrak. Melalui video animasi, peserta didik dapat menerima mata pembelajaran dengan baik karena video animasi mengandung gambar, gerak, warna serta suara yang menarik. Video animasi juga dapat memperbesar objek yang kecil serta tak kasat mata, menyuguhkan objek yang jauh serta kejadian yang kompleks, berjalan cepat, dan darurat atau berbahaya, seperti bencana alam tanah longsor, tsunami, pencernaan makanan dalam tubuh, dan lainnya. Media ajar yang kreatif dapat dimanfaatkan guru selaku tenaga pendidik guna mendukung kegiatan pembelajaran oleh siswa dalam mencerna mata pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media teknologi. Guru memiliki peran yang besar dalam menyalurkan mata pelajaran kepada siswa.

Penelitian ini membahas bagaimana prosedur pemakaian alternatif video animasi sebagai sarana alat ajar pada mata Pelajaran IPA. Pengembangan interpretasi peserta didik terhadap penggunaan media video animasi. Keunggulan serta kelemahan video animasi dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA. Penelitian ini memberikan masukan serta kemudahan bagi tenaga pendidik dalam menyalurkan mata pelajaran dengan bantuan alternatif video animasi. Dengan demikian, dapat menarik perhatian murid dalam menafsirkan materi yang dibawakan. Selain itu kehadiran video animasi memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran serta mewujudkan peningkatan penafsiran murid akan materi pelajaran.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Pembelajaran

Pembelajaran memiliki definisi yakni pencampuran bermacam aspek di lingkungan, yang ditunjukkan guna memberi kemudahan bagi siswa dalam menjangkau maksud belajar. Hal tersebut sesuai pandangan Jayusman & Shavab, (2020), yang memaparkan bahwasannya pembelajaran ialah campuran yang tersusun atas komponen manusiawi, sarana, material, peralatan serta mekanisme yang berhubungan dalam menjangkau maksud dari pembelajaran.

2.2. Media Pembelajaran

Media dipetik dari bahasa latin dan memiliki makna yakni pengantar atau perantara. Dari persepektif media pembelajaran, hal tersebut ialah transmisi informasi atau pengalihan

informasi dari tenaga pendidik kepada murid dalam menjangkau aktivitas belajar mengajar yang efektif (Hasan et al., 2021). Dalam cakupan luas, media bermakna menggunakan dengan sewajarnya perangkat sistem serta sumber belajar yang tersedia guna menjangkau maksud dari kegiatan belajar mengajar. Alternatif pembelajaran melalui media pembelajaran ialah alternatif sarana yang memungkinkan terbentuknya interaksi langsung antara pekerjaan tenaga pendidik dengan murid (Melinda et al., 2018).

Definisi media ialah seluruh bentuk perantara yang dimanfaatkan individu dalam menyalurkan pandangan hingga beralih pada penerimanya. Sudut pandang McLuhan menyebutkan bahwasannya batasan yang bertaut pada medium kendaraan dimaknai sebagai saluran. Karena media pada umumnya menjangkau keahlian manusia dalam mendengar, merasakan serta melihat pada jarak dan kurun tertentu. Batasan pada media ini nyaris lenyap. Brax dan Holalsen juga menambahkan bahwasannya medium yakni media komunikasi yang ditunjukkan guna penyebaran pesan, dan medium ialah perlengkapan yang menjadi perantara penyampaian pesan antara komunikator dan komunikan (Miftah, 2013)

Trianto menguraikan bahwasannya pembelajaran ialah sudut pandang kompleks pada suatu kegiatan yang tidak dapat digambarkan seluruhnya. Secara lugas, belajar memiliki definisi yakni hasil produksi dari kolerasi yang berkesinambungan antara pengalaman hidup dengan perkembangan. Trianto menambahkan bahwasannya belajar ditunjukkan sebagai upaya sadar tenaga pendidik guna menjangkau tujuan belajar murid melalui interaksi dengan sumber belajar lain. Merujuk pada pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwasannya belajar ialah hubungan dua arah antar tenaga pendidik dengan siswa melalui komunikasi secara terarah guna mencapai tujuan yang telah dibuat (Pane & Dasopang, 2017).

Berdasarkan berbagai pandangan dari para ahli yang telah disebutkan diatas, media pembelajaran dinilai mampu menyampaikan serta menyalurkan maksud pesan dari sumber secara terstruktur dalam mewujudkan lingkungan belajar yang efisien, efektif serta mudah untuk dipahami. Media juga dianggap sebagai medium pesan serta merangsang perasaan, penalaran, serta kesediaan siswa dalam belajar dengan bantuan alternatif media. Hal tersebut dapat memungkinkan dalam pencapaian maksud pembelajaran yang diinginkan serta kegiatan pembelajaran yang maksimal. Pemakaian media pembelajaran dinilai tepat karena dapat mewujudkan keberhasilan kepada para pihak yakni tenaga pendidik serta siswa. Penerapan media pembelajaran harus dipersiapkan secara matang dan terstruktur sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal.

2.3. Video Animasi

Dilihat dari segi tata bahasanya, kata “video” berarti memiliki daya penglihatan yang terdiri dari kata visum atau vidi dari bahasa latin. Suatu teknologi yang merubah gambar berurut yang semula diam menjadi gambar gerak dengan bantuan elektronik disebut video. Teknologi yang digunakan dalam proses tersebut meliputi pengolahan, perekaman, pemindahan, penangkapan, penyimpanan dan perekonstruksian (Fadhli, 2016). Video sangat efektif dalam menyajikan informasi yang dinamis karena dapat menyajikan gambar dan suara sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan jelas. Ada beberapa poin utama yang membuat video menjadi sarana efektif dalam penyampaian informasi yakni dari segi keunikannya sehingga dapat menarik penonton, informasi dapat disampaikan dengan cepat, informasi dalam video dapat mudah diingat, dan apa yang telah dilihat dari video dapat berkembang menjadi sebuah ide (S. F. Putri et al., 2020).

Sejalan dengan pernyataan di atas, Sunandar (2020) menyampaikan arti video yang didefinisikan sebagai suatu objek atau gambar yang dapat bergerak dengan diiringi musik atau suara yang terlihat sangat alami seperti bentuk nyata. Dikemukakan pula bahwa dibuatnya suatu video ditujukan untuk menghibur penonton dan sebagai media dokumenter suatu peristiwa bersejarah. Video juga dapat berperan penting dalam bidang pendidikan karena dapat digunakan para pengajar dalam menjelaskan suatu proses dan konsep mata

pelajaran, mengajarkan keterampilan, mempengaruhi sikap murid yang semula tidak tertarik belajar menjadi tertarik dikarenakan penyajian informasi yang menarik dalam sebuah video.

2.4. Media Video Dalam Pembelajaran

Terdapat banyak cara agar siswa tertarik mempelajari materi atau pengetahuan terkait prosedur atau proses mata pelajaran, salah satunya adalah mendorong mereka dengan pembelajaran dengan media multimedia dan video. Namun, pengajar harus secara aktif memberikan kesempatan pada para siswa dalam pembelajaran sehingga pola pikir siswa dapat terasah dan siswa menjadi fokus pada media pembelajaran tersebut. Proses tersebut akan menghantarkan para siswa pada titik kemahiran pada suatu bidang pelajaran (Sunandar, 2020). Media video yang diikutsertakan dalam proses pembelajaran harus dirancang sesuai dengan prinsip yang mendorong perkembangan siswa yang nantinya akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam materi pembelajaran tersebut yang tetap disesuaikan dengan kemampuan para siswa dalam memahami suatu materi. Adanya motivasi yang juga diberikan kepada siswa akan mengoptimalkan potensi mereka secara fisik dan mentalnya sehingga akan berdampak pada peningkatan pemahaman mereka pada materi yang disampaikan (Fadhli, 2016).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian didasarkan atas penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ialah bentuk penelitian yang menjelaskan sebuah fenomena, baik fenomena alami atau fenomena buatan manusia dengan menghasilkan data berwujud kata tertulis atau lisan yang dijabarkan secara deskriptif (Mukhtar, 2013:10). Penelitian berlangsung di Sekolah Dasar Negeri 1 Tambakrejo. Data penelitian berupa hasil penerapan video animasi dalam pembelajaran IPA yang dilaksanakan guru terhadap siswa. Subjek penelitian ialah peserta didik (kelas V) serta guru kelas. Objek penelitian ialah implementasi video animasi dalam kegiatan pembelajaran IPA sekolah dasar. Metode pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, dokumentasi serta riset atau observasi guna memperoleh gambaran bagaimana proses pembelajaran IPA dilaksanakan, instrumen ajar yang dipakai, dan perencanaan metode pembelajaran tersebut. Analisis data secara interaktif dilangsungkan melalui serangkaian proses reduksi data, penyajian data serta penarikan konklusi.

IV. PEMBAHASAN

Prosedur Pemakaian Alternatif Video Animasi Sebagai Sarana Alat Ajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo

Kegiatan belajar mengajar IPA memakai media video animasi terdiri dari tiga tahap, yakni persiapan atau perencanaan, penerapan atau pelaksanaan serta penilaian pembelajaran. Tenaga pendidik kelas V membentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau yang selanjutnya disebut sebagai RPP mulanya. RPP disusun berlandaskan atas mata pelajaran yang akan disalurkan kepada siswa. Untuk pembuatan media berpatokan pada RPP, dalam pembuatannya dibuat menarik sehingga peserta didik lebih mudah menafsirkan mata pembelajaran melalui media tersebut. Penelitian oleh Sudarto et al., (2021) menyebutkan bahwasannya dunia pendidikan juga dihadapkan atas perkembangan serta kemajuan yang sejalan dengan transisi peralihan zaman. Perubahan tersebut ditujukan guna memaksimalkan kualitas pendidikan yang telah ada sebelumnya. Salah satu perubahan dilakukan melalui perubahan kurikulum sesuai dengan perubahan perangkat pembelajaran.

Pembuatan RPP dibuat guru dengan memuat (a) Identitas atau ciri-ciri sekolah; (b) Identitas atau ciri-ciri materi pembelajaran; (c) Arah atau maksud pembelajaran (d) Keterampilan dasar serta parameter perolehan kompetensi; (e) Kelas; (f) Pembagian waktu; (g) Materi atau pelajaran pokok; (h) Materi pembelajaran, meliputi rancangan, fakta serta asas; (i) Sarana pembelajaran; (j) Sumber belajar; (k) Sistem pembelajaran; (l) Prosedur

pembelajaran meliputi kegiatan inti, pendahuluan serta akhir atau penutup (m) Evaluasi. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan indikator dari silabus. Tujuan pembelajaran merupakan suatu pernyataan yang berbentuk tulisan untuk menjelaskan hasil belajar yang mencakupi perspektif pengetahuan, sikap serta keterampilan. Guru membuat tujuan pembelajaran terdapat aspek perilaku (*behaviour*), kondisi (*condition*), gelar (*degree*) serta audien (*audience*). Maksud pembelajaran yang dibuat oleh guru dalam mata pelajaran mencakup rancangan, metode, fakta serta prinsip. Guru menjelaskan bahwa pemilihan pendekatan serta prosedur pembelajaran harus sesuai dengan situasi dan kemampuan siswa dalam memahami isinya. Prosedur pembelajaran yang dipakai tenaga pendidik ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung ialah diskusi, tanya jawab, penugasan, dan latihan. Pembelajaran perlu adanya sumber belajar serta media pembelajaran yang bermanfaat guna mempermudah tenaga pendidik dalam menyalurkan materi kepada peserta didik. Pemilihan sumber belajar serta media pembelajaran dapat melalui buku LKS serta media video animasi.

Pembuatan RPP guru menentukan Langkah pembelajaran yang digunakan, serta alat dan media untuk mencapai kompetensi dasar dan diakhiri dengan penilaian. Dalam perencanaan rencana pembelajaran, memuat lima aspek yang perlu dicermati oleh tenaga pendidik, yakni: (1) Merancang penyelenggaraan aktivitas pembelajaran terdiri dari menentukan prosedur, keahlian belajar, rumusan keterampilan dasar serta parameter penyelenggaraan pembelajaran, motivasi serta pembagian waktu, (2) Merancang formasi mata pelajaran sesuai silabus serta mengoptimalkan mata pelajaran sesuai perkembangan peserta didik, (3) Merancang penyelenggaraan pengaturan ruang kelas, (4) Merencanakan penggunaan sumber sarana pembelajaran, (5) Merancang evaluasi yang terdiri dari format serta metode penilaian.

Persiapan pembelajaran mencakup pembentukan perencanaan penyelenggaraan pembelajaran, pembuatan materi, perlengkapan evaluasi kegiatan pembelajaran serta program pembelajaran. RPP digunakan dalam satu atau lebih pertemuan serta dibuat dari silabus guna menjangkau keterampilan dasar. RPP harus dibuat secara menyeluruh dan sistematis oleh setiap institusi pendidikan agar pembelajaran menjadi interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan mandiri sesuai minat bakat siswa, dan ditunjukkan guna mendukung perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Rancangan pembelajaran berkorelasi dengan hasil dari pembelajaran siswa, sehingga penting bagi tenaga pendidik melakukan perencanaan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Penyaksian video pembelajaran dilakukan dengan pengawasan oleh tenaga pendidik sehingga program dapat terlaksana dengan baik. Prosedur berikutnya sebagai tindak lanjut penyelenggaraan program ini ialah tenaga pendidik memberikan pandangan atau penjabaran atas mata pelajaran yang telah dibincangkan serta menyampaikan pertanyaan kepada peserta didik guna mengerti jika peserta didiknya memahami isi dari video tersebut atau tidak. Pembelajaran mata pelajaran IPA dilaksanakan dalam 2 kali seminggu pada hari Senin serta Kamis dengan jangka waktu seputar 8 hingga 10 menit setiap pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam awal oleh tenaga pendidik yang disambung dengan penjabaran terkait aktivitas pembelajaran meliputi penyaluran materi secara lisan, tertulis, atau video animasi. Kegiatan diakhiri dengan penilaian atau tugas oleh tenaga pendidik.

Ditemukan adanya hambatan pada tenaga pendidik khususnya kelas V yang hanya mampu menyalurkan materi yang pokok saja, sehingga diperlukan taktik yakni menyajikan mata pelajaran tambahan yang menggunakan sarana video animasi inovatif. Sarana video animasi ini dinilai mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, khususnya video animasi yang berisi tokoh kartun yang disenangi oleh siswa serta mengandung gambar sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Media animasi berfungsi guna memberikan penjelasan terhadap mata pelajaran yang tidak dapat diamati secara nyata oleh mata telanjang, memberi visualisasi bahwasannya mata pelajaran dapat diberikan interpretasi

(Trisiana et al., 2020). Berdasarkan pendapat Agustien et al., (2018), menyebutkan bahwasannya video ialah media yang dinilai efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Video menyajikan data yang rinci kepada siswa secara langsung serta memberi visualisasi yang ampuh bagi guru dalam menyalurkan mata pelajaran secara dinamis.

Pemanfaatan sarana video dalam aktivitas pembelajaran membuat siswa lebih menangkap maksud dari penjelasan yang dibawakan oleh tenaga pendidik, khususnya pada mata pelajaran IPA. Apabila siswa hanya dihadapkan pada materi tertulis atau membaca serta mempelajari sendiri, maka materi yang disalurkan akan susah untuk dicerna oleh siswa. Dengan demikian melalui hadirnya video animasi yang diciptakan oleh tenaga pendidik serta bantuan video dari youtube, siswa akan lebih mudah paham akan mata pelajaran yang dibawakan ketika pembelajaran tatap muka.

Hasil penelitian siswa (khususnya murid kelas V) di SD Negeri 1 Tambakrejo mengindikasikan bahwasannya penerapan sarana video animasi pada mata pelajaran IPA di era pembelajaran digital dinilai efektif. Jawaban yang diberikan oleh siswa pada mata pelajaran IPA membuktikan bahwasannya penerapan sarana video animasi mendapatkan respon yang positif. Mayoritas siswa sangat setuju apabila alternatif video animasi diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar dikarenakan siswa lebih paham akan materi yang disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan siswa lebih semangat dalam memahami mata pelajaran dan tidak mudah bosan. Sarana pembelajaran melalui video animasi dinilai efektif membantu tenaga pendidik dalam menyalurkan mata pelajaran secara maksimal.

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka dapat ditemukan poin bahwasannya sarana pembelajaran melalui video animasi dinilai efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa terutama pada materi IPA. Melalui konsep pembelajaran via media animasi yang bervariasi, siswa berperan aktif dalam bergerak serta berani menyampaikan pendapat akan materi yang dipahaminya. Media animasi edukasi membuat siswa termotivasi untuk belajar pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Pengembangan Interpretasi Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo

Keberhasilan kegiatan pembelajaran melalui sarana animasi merujuk terhadap keefektifan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti serta didapatkan hasil yang menunjukkan bahwasannya terdapat pengembangan hasil belajar siswa khususnya pada materi IPA setelah diterapkannya video animasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan wawancara yang dilaksanakan dengan tenaga pendidik kelas V yang menyebutkan bahwa video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar murid.

Konsep video animasi edukasi yang diterapkan pada pembelajaran IPA oleh tenaga pendidik ialah pembelajaran yang memfokuskan setiap kelompok dalam menerima, menafsirkan dan meningkatkan antusiasme siswa. Konsep pembelajaran ini digunakan guna mendukung proses pembelajaran menggunakan media serta melalui diskusi tanya jawab. Pembelajaran via video animasi edukasi diharapkan dapat meningkatkan daya aktif siswa, memusatkan perhatiannya serta siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang. Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA menjadikan siswa lebih antusias. Dapat dilihat dari mimik muka cukup ceria ketika belajar dalam kelompok, saling bekerjasama serta membutuhkan dalam menyelesaikan tugas, dan berbeda dengan konsep pembelajaran biasanya. Selain itu tenaga pendidik dapat langsung menyampaikan materi sehingga meningkatkan rasa ingin tahu pada murid.

Melalui penayangan video sebagai sarana belajar oleh tenaga pendidik menunjukkan bahwa siswa kelihatan lebih semangat serta memiliki antusias yang tinggi. Siswa yang pada awalnya hanya memahami teori saja menjadi paham secara tidak langsung terkait sifat-sifat bunyi setelah ditayangkan video animasi. Hasil belajar siswa mengalami pertumbuhan yang

semakin tampak. Hal tersebut ditunjukkan dari siswa yang sanggup untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya, keaktifan ketika menjawab pertanyaan serta nilai dari tugas individu, dan usaha untuk memperbaiki nilainya menjadi lebih baik. Dengan kata lain, penerapan pembelajaran dengan konsep Video Animasi Edukasi dapat menumbuhkan pemahaman serta hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo.

Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwasannya proses pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa diperlukan adanya media, konsep serta pendekatan yang sesuai, sehingga akan menumbuhkan antusiasme, kreativitas serta tanpa rasa takut pada siswa. Selain itu akan mengarahkan siswa terhadap kemampuan yang akan diraih serta mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Pasal 64 ayat (1) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 memaparkan bahwasannya pengukuran hasil belajar oleh tenaga pendidik dilaksanakan secara berkelanjutan guna meninjau mekanisme kemajuan serta penyempurnaan hasil pada ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester serta ulangan kenaikan kelas sebagaimana tercantum dalam Pasal 62 ayat (1) huruf a. Pengukuran hasil belajar ditujukan guna memperkirakan pencapaian kemampuan, bahan pengerjaan laporan kemajuan hasil belajar serta evaluasi proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar siswa oleh tenaga pendidik semestinya dilaksanakan secara berkala, tidak hanya dilaksanakan saat ulangan atau ujian belaka.

Keunggulan serta Kelemahan Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V di SD Negeri 1 Tambakrejo

Penyusunan media pembelajaran melalui video animasi oleh tenaga pendidik (khususnya kelas V) membutuhkan jangka waktu pengerjaan yang cukup lama, sehingga tidak semua materi dapat dibuatkan video animasinya. Materi yang dijelaskan dalam pembuatan video animasi dalam mata pelajaran IPA meliputi dua macam musim di Indonesia serta bagaimana peredaran air tanah terjadi. Kedua materi dapat disusun via video animasi sendiri dikarenakan materi tersebut masih terbilang mudah. Sedangkan untuk materi pelajaran yang terbilang sulit, dapat diunduh dari Youtube. Hal tersebut diperkuat melalui pandangan Pratiwi & Hapsari (2020) yang menyebutkan bahwasannya video yang diambil melalui YouTube dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi menarik dan menumbuhkan minat serta ide siswa. Ide yang timbul dalam pemikiran siswa dapat merangsang peningkatan keahlian berpikir siswa. Media video dapat dijadikan sebagai salah satu sarana guna menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa, khususnya mata pelajaran yang dibungkus melalui video animasi bergerak yang dibumbui suara. Media video yang diambil melalui youtube dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan dibawakan oleh tenaga pendidik dalam menyalurkan materi pada siswa.

Penggunaan video animasi tentunya memuat kelebihan serta kekurangan dalam proses pelaksanaannya. Keunggulan dari penggunaan video animasi meliputi menunjang tenaga pendidik dalam menyalurkan materi kepada murid, murid berantusias dalam mempelajari mata pelajaran dikarenakan mata pelajaran tersebut menarik perhatian mereka serta memudahkan murid untuk memahami mata pelajaran yang disampaikan oleh guru kelas V. Mashuri (2020) mengungkapkan bahwasannya keunggulan video animasi yakni video animasi dijadikan opsi sarana bantu tenaga pendidik dalam meningkatkan antusiasme siswa yang timbul melalui tampilan pada video animasi yang menarik. Opsi video animasi ini juga dinilai bersifat efektif dalam aktivitas pembelajaran khususnya materi IPA. Selain keunggulan yang disebutkan diatas, terdapat pula keunggulan lainnya meliputi penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh murid serta konsep pembelajaran yang dikemas dengan video animasi yang dapat mempermudah siswa menafsirkan mata pelajaran yang disampaikan.

Penerapan konsep pembelajaran melalui video animasi juga memiliki kelemahan yakni keterbatasan kemampuan khusus dalam menggunakan aplikasi video animasi oleh tenaga pendidik dalam penyusunan video animasi. Sedangkan dari sisi siswa, kelemahannya ialah kuota yang cukup terkuras dalam mengunduh video animasi. Mashuri (2020) mengungkapkan bahwasannya kelemahan video animasi terletak pada proses pembuatan video, yakni menggunakan aplikasi Animaker. Aplikasi ini membutuhkan alat khusus, ruang penyimpanan yang cukup besar dan kemampuan khusus dalam penyusunan video animasi. Selain kelemahan yang disebutkan diatas, terdapat pula kelemahan lainnya meliputi keterbatasan alat, minimnya pengetahuan dalam penyusunan video animasi serta tidak semua mata pelajaran dapat dibuat dalam bentuk video animasi.

V. SIMPULAN

Merujuk pada jawaban dari rumusan masalah yang telah dibahas di atas, dapat ditemukan poin kesimpulan, antaranya: Murid lebih mudah untuk menafsirkan atau memahami mata pelajaran IPA yang dibawakan oleh tenaga pendidik melalui penerapan alternatif video animasi, karena video animasi lebih menarik minat serta antusiasme murid dalam pelaksanaan pembelajaran, yang spesifik pada mata materi IPA. Keunggulan pemakaian konsep pembelajaran melalui video animasi khususnya pada mata pelajaran IPA dirasakan oleh tenaga pendidik dan siswa. Keunggulan video animasi meliputi memberi kemudahan bagi tenaga pendidik dalam menyalurkan materi, mewujudkan imajinasi siswa, memberikan motivasi semangat belajar lebih bagi siswa serta memudahkan siswa dalam mengingat mata pelajaran yang dibuat melalui animasi video. Kelemahan pemakaian video animasi ialah keterbatasan alat, minimnya pengetahuan dalam penyusunan video animasi, memakan waktu yang lama, menguras ruang penyimpanan yang besar dan kuota dalam pengunduhan video serta tidak semua mata pelajaran dapat dibuat dalam bentuk video animasi.

Saran yang bisa diberikan kepada para guru kelas V di SD Negeri 1 Tambakrejo adalah memanfaatkan software yang memiliki akses dan UI/UX yang mudah sehingga para guru tidak merasa terbebani dalam proses pembuatan video animasi. Para guru bisa mencari alternatif media pembelajaran lain yang dirasa lebih mudah dibuat. Intinya adalah seluruh media pembelajaran tersebut mewujudkan murid berkontribusi aktif tanpa rasa takut, mampu berkreativitas, membawa peserta didik terhadap kemampuan yang ingin diraih serta menciptakan suasana pembelajaran tetap menarik. Para guru kelas di SDN lain juga dapat menerapkan strategi pembelajaran lewat video animasi karena sudah terbukti pada hasil penelitian ini bahwasannya alternatif pembelajaran lewat video animasi dapat mengoptimalkan nilai serta kompetensi murid karena mereka menjadi lebih antusias mendengarkan materi pembelajaran. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya keterkaitan antara penerapan video animasi dengan peningkatan pemahaman siswa menerima materi pembelajaran IPA. Peneliti selanjutnya dapat meneruskan penelitian pada bidang pembelajaran lainnya sehingga dapat memperlihatkan pengaruh antara video animasi terhadap peningkatan pemahaman siswa di SD Negeri lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

- En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar [Development of En-Alter Sources Animation Video Learning Media Based on Powtoon Application Alternative Energy Source M. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–33.
- Faisal Arif, M., Praherdhiono, H., & Pramono Adi, E. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jktp*, 2(4), 329–335. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-er.8.4.1245>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Meta-analysis study of the effect of learning videos on student learning outcomes. *Journal of Biological Education and Research*, 2(1), 158–166.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 1–11. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf)
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2001), 158–164.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasan Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282–289. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Putri, S. F., Setyowati, D. A., Putri, R., & Santi, I. N. (2020). Vidio Animasi Prilaku Hidup

- Bersih Sehat sebagai Media Pendidikan Masyarakat di Masa New Normal. *Jurnal Karinov*, 3(3), 201–207.
- Rizkasari, E., Huda, M. K., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Development of digital animation as a learning media in primary schools. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(3), 032068. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/3/032068>
- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>
- Shreesha, M., & Tyagi, S. K. (2016). Does Animation Facilitate Better Learning in Primary Education? A Comparative Study of Three Different Subjects. *Creative Education*, 07(13), 1800–1809. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.713183>
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2017). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1), 81–86.
- Sudarto, Rukayah, & Rosmalah. (2021). Pembuatan RPP Satu Lembar Berbasis Karakter Bagi Guru SD Mitra UNM di Kabupaten Bone. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 308–311.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Sunandar, B. (2020). Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran. *UIN Raden Intan Lampung*, 38–40.
- Trisiana, A., Sutikno, A., & Wicaksono, A. G. (2020). Digital Media-based Character Education Model As A Learning Innovation in the Midst of A Corona Pandemic. *Webology*, 17(2), 103–117. <https://doi.org/10.14704/WEB/V17I2/WEB17019>
- Wishart, J. (2017). Exploring How Creating Stop-Motion Animations Supports Student Teachers in Learning to Teach Science . *Journal of Research on Technology in Education*, 49 (1-2), 88-101 . University of Bristol - Explore Bristol Research. *Journal of Research on Techonology in Education*, 49(1–2), 88–101.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Yaseen, Z., & Aubusson, P. (2020). Exploring Student-Generated Animations, Combined with a Representational Pedagogy, as a Tool for Learning in Chemistry. *Research in Science Education*, 50(2), 529–548. <https://doi.org/10.1007/s11165-018-9700-4>
- Yuniati, N., Purnama, B. E., & Nugroho, G. K. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 3(4).