

PENGEMBANGAN MEDIA PPT ANIMASI SIKLUS KATAK SEKOLAH DASAR

Abdul Nazidiq¹, Yusni Arni², Dzaky Alfikry³, Muhammad Alfizar⁴
^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
abdulnasidiq@gmail.com

ABSTRACT

The speed of development of science and technology indicates changes in teaching methods and strategies. A teacher is perhaps one of the most important learning resources who can impart all knowledge and information to a child. Instructors encourage students to understand facts and information on their own and help them develop them. Therefore, there is a need for initiatives to improve the quality of education by reducing the role of teachers as sources of information (teacher centric). The development model used in this research is Research and Development (R&D) which involves creating educational media such as animated educational videos to increase students' interest in learning. The aim of PowerPoint-based learning materials is to help students understand the stages of frog development visually and interactively. For example, looking at the life cycle of frogs, such as eggs, tadpoles, young frogs, and even adult frogs, helps students understand concepts more clearly. Based on the research that has been conducted, it is known that the learning goals of elementary school students have not been achieved because their learning motivation is very low. Therefore, researchers are motivated to conduct research on the development of educational media because this media can provide interesting educational content and can encourage students to participate in the learning process. It is important to consider quality and criteria when developing research. Evaluate product quality by paying attention to the criteria of validity, effectiveness, practicality and attractiveness.

Keywords: *Instructional Media, Animated PPT, Frog Cycle Material*

ABSTRAK

Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menunjukkan adanya perubahan dalam metode dan strategi pengajaran. Seorang guru mungkin merupakan salah satu sumber belajar terpenting yang dapat menyebarkan semua pengetahuan dan informasi kepada seorang anak. Instruktur mendorong siswa untuk memahami fakta dan informasi sendiri dan membantu mereka mengembangkannya. Oleh karena itu, perlu adanya inisiatif peningkatan mutu pendidikan dengan mengurangi peran guru sebagai sumber informasi (teacher centric). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang melibatkan pembuatan media pendidikan seperti video pendidikan animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan materi pembelajaran berbasis powerpoint adalah untuk membantu siswa memahami tahapan perkembangan katak secara visual dan interaktif. Misalnya, melihat siklus hidup katak, seperti telur, berudu (Kecebong), katak muda, bahkan katak dewasa, membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa tujuan belajar siswa sekolah dasar masih belum tercapai karena motivasi belajarnya yang sangat

rendah. Oleh karena itu peneliti terpacu untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pendidikan karena media tersebut dapat memberikan konten pendidikan yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penting untuk mempertimbangkan kualitas dan kriteria ketika mengembangkan penelitian. Mengevaluasi kualitas produk dengan memperhatikan kriteria validitas, efektivitas, kepraktisan, dan kemenarikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PPT Animasi, Materi Siklus Katak

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan dapat mengubah pola pikir dan perilaku manusia menuju ke arah yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas begitu pula sebaliknya (Al-Deen, 2016; Husain et al., 2022). Harapannya dengan tersedianya sumber daya manusia yang berkualitas dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan bangsa dan negara.

Siswa perlu mengembangkan empat keterampilan 4C: kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Yang terpenting siswa harus mempunyai kemampuan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan yang dipelajari siswa untuk memahami masalah secara terorganisir, menghadapi hambatan secara terorganisir,

menyusun pertanyaan kreatif, dan merancang solusi yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada. (Arni., Safitri & Trisna. 2024)

Sistem pendidikan perlu lebih mengembangkan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya penggunaan media sebagai sumber belajar (Masykur et al., 2018). Guru hanya menggunakan buku-buku yang disediakan negara sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran, akibatnya peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan menjadi mudah bosan, sehingga menurunkan motivasi belajarnya. Pembelajaran tidak berhasil karena proses pembelajaran tidak maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Tujuan pengembangan media pembelajaran pada tingkat MI/SD

adalah untuk meningkatkan efektivitas atau daya tampung media pembelajaran dan mempercepat proses pembelajaran (Arni., Alhad., Anggraini & Isnaini, 2024). Pengembangan media pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap rancangan media pembelajaran model yang tepat dan efisien untuk menunjang proses belajar siswa.

Adapun hal-hal yang mendukung perkembangan pendidikan diantaranya media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi. Sebagai tempat untuk menjembatani tersampainya ilmu untuk dapat diterima oleh manusia yang mempelajarinya. Perkembangan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0 memungkinkan seorang guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang canggih dan bermanfaat (Maskar & Anderha, 2019). Media pembelajaran pun memiliki berbagai jenis seperti media pembelajaran berupa buku, papan tulis, gambar atau yang bersifat audio, video, audio-visual, dsb. Yang terpenting media tersebut dikemas sesuai dengan isi dan kurikulum yang dipelajari serta bersifat simpel dan

menarik agar seorang yang mempelajarinya dapat mengerti dan menerapkan ilmu yang dipelajarinya.

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan pendidik. Dimana interaksi yang tercipta harus mampu menimbulkan suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan (Wahyuni, 2014: 105). Menurut Hamdani (2011: 47) tujuan pembelajaran yakni membantu siswa agar dapat memperoleh berbagai macam pengalaman dan dengan pengalaman itu, tingkah laku siswa bertambah baik secara kuantitas maupun kualitas. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi pembelajaran adalah bagaimana cara seorang pendidik dalam menyampaikan materi.

Guru dapat menggunakan media yang murah dan efisien, hal ini diperlukan agar tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. Selain, kemampuan menggunakan media yang tersedia, guru juga harus mampu mengembangkan

keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran.

Daur hidup merupakan rangkaian penahapan yang dilalui oleh makhluk hidup, dari masa remaja hingga dewasa. Kalau tumbuhan bisa sampai terjadinya spora. Daur hidup itu disebut juga siklus hidup. Kehidupannya mengalami tahapan perkembangan dan perubahan untuk membentuk sebuah siklus hidup.

Adanya proses selangkah demi selangkah tersebut, menjadikan perubahan yang maksimal. Begitu pula dengan perubahan dalam proses belajar. Guru di dalam memberikan pembelajaran butuh yang namanya proses dan tahap demi tahap untuk mengubah siswa menjadi siswa yang memiliki semangat, jiwa, dan pola pikir yang maju serta menjadikan siswa cerdas. Nantinya bisa menjadi kebanggaan dan penerus bangsa yang berkompetensi di kemudian hari.

Media pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif

memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru (Mutmainnah, 2018). Pembelajaran matematika berbasis media interaktif juga dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, efisien dan juga dapat digunakan siswa secara mandiri di luar sekolah (Kurnia et al., 2022; Srimaya, 2017).

Guru dapat menggunakan berbagai jenis media untuk mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Media juga berperan dalam mengatasi kebosanan dalam belajar. Media belajar matematika berbasis teknologi lazimnya sudah sering digunakan ketika mempelajari konsep-konsep matematika. Terdapat beberapa program komputer telah dikembangkan dan sudah dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran matematika, salah satunya adalah *Microsoft PowerPoint*.

Microsoft PowerPoint adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran interaktif (Akbar, 2017). Misalnya,

Microsoft PowerPoint dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi presentasi.

Microsoft Power Point merupakan software yang digunakan untuk merancang bahan presentasi. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Microsoft Power Point menampilkan berbagai macam alat pengeditan seperti animasi, gambar, video, audio, hyperlink, grafik, tabel, diagram dan lainnya (Kusuma, 2020: 85).

Jika pada penelitian sebelumnya power point interaktif yang digunakan hanya pada materi yang diajarkan didalam kelas dan slide yang dipakai hanya menggeser dari slide satu ke slide yang lainnya. Sedangkan pada penelitian kali ini power point yang dibuat dapat digunakan pada materi didalam kelas maupun didalam laboratorium untuk kegiatan praktikum. Dengan menambahkan hyperlink yang akan lebih mempermudah penjelasan kunci identifikasi dan lebih mendetail. Caranya dengan menekan nomor

atau perintah yang telah disediakan, maka akan langsung mengarahkan ke slide yang ingin dituju. Dengan cara ini akan lebih mudah dan efisien, jika dibandingkan dengan buku yang cenderung lama. Kunci identifikasi yang dipakai dalam power point ini berdasarkan dengan buku, jadi power point disini berfungsi sebagai media untuk mempermudah tanpa mengubah isi buku yang sudah menjadi dasar sebelumnya. Secara keseluruhan penerapan media power point interaktif dengan hyperlink ini dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian (Dessy dkk, 2012) dan (Suhermin dkk, 2014). Pada pembelajaran biologi, khususnya materi siklus katak, praktikum untuk identifikasi merupakan kegiatan yang penting dilakukan. Amfibi dikategori sebagai hewan vertebrata atau hewan bertulang belakang yang hidup didua alam, yaitu di air dan di daratan. Ciri-cirinya merupakan vertebrata yang mengalami metamorphosis sempurna.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru di Kelas III SDN 226 Palembang, saat ini peserta didik masih kesulitan mengikuti pembelajaran di dalam

kelas, hal ini disebabkan oleh kurangnya daya tarik peserta didik dalam belajar. Faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah kurangnya variasi sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh dan mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan masalah di atas, maka tertarik untuk melakukan Pengembangan Media PPT Animasi Siklus Katak Kelas III SDN 226 Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengemban sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian

pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang melibatkan pembuatan media pendidikan seperti video pendidikan animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan materi pembelajaran berbasis powerpoint adalah untuk membantu siswa memahami tahapan perkembangan katak secara visual dan interaktif. Misalnya, melihat siklus hidup katak, seperti telur, berudu (Kecebong), katak muda, bahkan katak dewasa, membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas.

Pada tahap analisis, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya media pembelajaran, buku kunci identifikasi. Data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Analisis masalah dilakukan dengan wawancara kepada siswa. Wawancara didalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur atau bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara lengkap dan sistematis untuk

pengumpulan datanya. Observasi dalam penelitian ini berupa observasi nonpartisipan, dimana peneliti menganalisis buku kunci identifikasi. Tahap design bertujuan untuk merancang media pembelajaran, yakni membuat media dengan menggunakan power point berdasarkan buku. Pada tahap pengembangan, produk dibuat berdasarkan desain yang selanjutnya akan divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan oleh ahli yang berkompeten dibidangnya untuk mendapatkan jaminan bahwa media yang digunakan valid. Terdapat tiga aspek yang akan dinilai yaitu aspek materi, media dan bahasa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa tujuan belajar siswa kelas V SDN 226 Palembang masih belum tercapai karena motivasi belajarnya yang sangat rendah. Oleh karena itu peneliti terpacu untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pendidikan karena media tersebut dapat memberikan konten pendidikan yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi

dalam proses pembelajaran. Penting untuk mempertimbangkan kualitas dan kriteria ketikan mengembangkan penelitian. Mengevaluasi kualitas produk dengan memperhatikan kriteria validitas, efektivitas, kepraktisan, dan kemenarikan.



Siklus hidup merupakan pembelajaran kelas III yang cukup menyenangkan bagi siswa. Karena dengan mempelajari siklus hidup, siswa semakin tahu proses tahapan perubahan yang dialami makhluk hidup. Dimana siswa mengetahui masa perkembangan dari lahir sampai dewasa. Dengan model pembelajaran power point, menjadi media yang sangat menarik bagi siswa dalam mempelajari siklus hidup.

Pembelajaran mengenai siklus hidup dengan memakai power point sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Terutama untuk memberikan materi tentang siklus hidup mengenai perubahan bentuk pada makhluk hidup, perubahan bentuk atau yang disebut dengan metamorfosis. Metamorfosis sendiri merupakan tahapan perubahan bentuk tubuh yang harus dilewati oleh hewan-hewan tertentu. Contohnya pada hewan kupu-kupu dan katak merupakan metamorfosis sempurna.

Metamorfosis sempurna adalah metamorfois yang dalam perkembangannya menuju dewasa mengalami perubahan bentuk tubuh, penampilan, dan perilaku yang berbeda. Perubahan bentuk yang berbeda ini dimulai dari fase telur. Setelah fase telur dilewati, menuju larva, kemudian fase pupa, fase terakhir dari metamorfosis sempurna adalah fase imago atau dewasa.

Selain itu, metamorfosis juga ada yang mengalami metamorfosis tidak sempurna yaitu metamorfosis yang dalam perkembangannya menuju dewasa mengalami perubahan bentuk tubuh, serta penampilan dan perilaku yang hampir sama atau tidak jauh berbeda. Tahapan pada fase metamorfosis tidak sempurna dimulai dari hewan bertelur, nimfa. Kemudian nimfa akan tumbuh menjadi dewasa.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah kecoa, capung, dan kepik.

Dengan memakai power point, siswa semakin tahu dan paham mengenai pembelajaran siklus hidup. Tentu, siswa sangat senang dan menjadi betah dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, banyak gambar yang menarik di dalam power point, seperti animasi hidup. Selain itu, siswa bisa lebih memperhatikan guru dan fokus. Siswa juga bisa menggambarkan siklus hidup perubahan hewan serta bisa menjawab soal mengenai siklus hidup dengan baik.

Media dengan power point sangat membantu Guru dan siswa untuk belajar. Sanaky (2013:5) menyebutkan, tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Dengan memakai power point, siswa semakin tahu dan paham

mengenai pembelajaran siklus hidup. Tentu, siswa sangat senang dan menjadi betah dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, banyak gambar yang menarik di dalam power point, seperti animasi hidup. Selain itu, siswa bisa lebih memperhatikan guru dan fokus. Siswa juga bisa menggambarkan siklus hidup perubahan hewan serta bisa menjawab soal mengenai siklus hidup dengan baik.

Media dengan power point sangat membantu Guru dan siswa untuk belajar. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Arni.,Y., Alhad., Anggraini & Isnaini. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu. *Junal Of Education* , (4) 12-26.
- Arni.,Y., Safitri,Y., Trisna, F,. & Manurung , E.,(2024) The Effect Of Interactive Learning Media On Improving Students Critical.*Journal Of Education*,(4)49-58
- Dewi, M. d & Nur.,I . (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas Vii Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* (8) No.1039
- Gulo, S. & Amin., H (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan* Vol. 1, No. 1, (2829-6222).
- Ferrian.,D., Antonius. Suhandi.,A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di sekolah dasar.
- Fransisca, S. & Ramalia.,N.,(2019). Pemanfaatan Teknologi Rfid Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D) (Studi Kasus : SMK Global Pekanbaru). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi* Vol. 1 No. 1 Hal. 72-75.
- Parnabhakti, L. & Nicky,. D,. (2020) Pengaruh Media Power Point Dalam Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* Vol. 1, No. 22723-6153.

Sakiah, N. A & Kiki,.N,.S (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* vol. 7 no. 1, pp. 39-48

Setiawan, A. Dkk. (2024). Uji Kevalidan Power Point Interaktif Sebagai Media Identifikasi Amfibi. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)* Vol. 5 No. 22721-7795.

Buku :

Rachman,A. Dkk. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Karawang Barat : CV Saba Jaya Publisher.

Sugiyono, (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Internet :

Agus, AP. 2022. Pembelajaran Siklus Hidup dengan Power Point Lebih Efektif.
<https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721393998/pembelajaran-siklus-hidup-dengan-power-point-lebih-efektif> (Diakses pada tanggal 12 November 2024, Pukul 12.29 WIB)