*Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*
*ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X*
*Volume 10 Nomor 04, Desember 2024*

# PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI TUMBUH KEBANG HEWAN DI SEKOLAH DASAR

Melati Gumilang Sari[1], Yusni Arni[2], Jenny Andriyani Parla Gustita[3], Lusdini [4], Mawar Fitriah[5]
jennyandriyaniparlagustita@gmail.com
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

***ABSTRACT***

*This reseach aims to find vout what the design steps are development of animated science learning videos based on animated videos on the material animal growth and development, how appropriate are science – based learning animation videos? Videos on animal growth and development material, and the effectiveness of animated learning videos video based science on animal growth and development material for Siswa SD Negeri 3 Tanjung Batu. The type of research used is research and (R&D). model the development used in this rsearch is the ADDIE model which consists of (Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Development result video – based interactive science learning videos on animal growth and development material growth and development material in class V shows a significant difference before and after use animated leraning videos based on science videos and have been tested that learning videos science – based interactive videos are very affective as learning media. The aim of this research is tools determine the effect of using tools audio visual learning into learning topics of growth and development animals on the learning achievwment of elementary school student in fifth grade. The bresearch is an example of qualitative research. Qualitative research, visuals in learning material about animal growth and development toward result studying class V student of SD Negeri 3 Tanjung Batu. This leads to the conclusion that there is an influence of the use of audio visual media in learning topics. Development of animal growth and development material.*

## A. Pendahuluan

Pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan di Indonesia itu sendiri berlandasan pancasila dan undang-undang dasar. sedangkan untuk pendidikan itu sendiri memaparkan bahwa pendidikan merupakan upaya pengembangan potensi-potensi peserta didik meliputi potensi fisik, cipta, rasa, maupun kasra, supaya potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi untuk tujuan hidup. Dengan adanya pendidikan bisa mengasah kemampuan siswa baik dalam bidang keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, akhlak mulia dan keterampilan bisa di gunakan untuk dirinya sendiri ataupun untuk masyarakat bangsa dan Negara. Dengan adanya pendidikan di Indonesia bisa menimbulkan inspiratif siswa. Selain itu juga dapat mengasah interaktif siswa. Dengan adanya pendidikan di Indonesia juga bisa memunculkan tentang inovasi dan motovasi siswa agar siswa dapat berfikir dan berperan aktif serta memberi ruang siswa agar siswa lebih prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan minat dan bakat siswa itu sendiri. Dengan adanya pendidikan di Indonesia kita bisa menciptakan minat dan bakat siswa.

Dengan adanya pendidikan di Indonesia kita juga dapat menciptakan sebuah pendekatan. Seperti pendekatan tematik, dengan adanya pendekatan tematik selama pembelajaran dengan memadukan atau mengkaitkan pada satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain sesuai dengan tema yang siswa ambil. Dengan satu tema terdiri dari kompetensi dan indicator yang berbeda. Selain pendidikan memiliki tujuan, pendidikan di Indonesia juga memiliki prinsip-prinsip. Dalam prinsip-prinsip itu akan muncul kepada siswa jika sifat siswa terkait dengan konsep pembelajaran tersebut. Dengan adanya pembuatan artikel ini kami meneliti dari SD NEGERI 3 TANJUNG BATU, Disini kami meneliti tentang mata pelajaran IPA tentang tumbuh kembang hewan. Pada mata pelajaran ipa dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA itu sendiri bisa melatih kepribadian siswa dengan konsep IPA untuk kehidupan sehari-hari. dengan adanya penelitian ini kita dapat mengajak siswa untuk mengenal berbagai jenis hewan dan tumbuh kembang hewan tersebut. Lestari (2018) menjelaskan dengan mengenalkan anak tentang tumbuh kembang hewan salah satu peran penting dari orang tua dengan adanya peran penting dari orang tua dapat meningkatkan pengetahuan dan menanamkan kasih sayang dan ketertarikan serta rasa peduli siswa untuk munyukai hewan. Dengan adanya penelitian tentang tumbuh kembang hewan membuat siswa aktif dalam bertanya dan bisa melatih perkembangan kognitif anak. ulfah (2020) mengungkapkan bahwa kognitif anak dapat berpengaruh kepada kecerdasan siswa salah satunya seperti kecerdasan naturalisasi. kusumawati (2018) menyatakan bahwa kecerdasan naturalisasi berkaitan dengan pola pengindraan siswa tersebut. Dengan kecerdasan naturalisasi dapat membentuk wajah keterkaitan siswa pada unsur-unsur alam. melalui kecerdasan naturalisasi anak dapat menikmati sebjek, pertunjukan, serta cerita yang berkaitan tentang tumbuh kembang hewan.

## B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian kami adalah research and development (penelitian dan pengembangan). Metode (R&D) adalah jenis penelitian yang menghasilkan media pada bidang keahlian tertentu, media sampingan tertentu juga dilibatkan sehingga memiliki efektifitas dari media tersebut. Sugiyono (2015) mendefenisikan bahwa penelitian ini berawal dari masalah dan potensi. Potensi adalah sesuatu yang apabila dapat dimanfaatkan dengan baik maka akan memiliki nilai tambah, bahkan masalah bisa menjadi potensi apabila dapat menggunakannya dengan baik. Pada penelitian ini kami mencoba mengembangkan media multimedia yaitu video animasi dalam pembelajaran, kami membuat media yang menarik minat belajar peserta didik agar mempermudah mereka memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta

didik. Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa ada beberapa langkah-langkah dalam pengembagan dan penelitian yaitu: potensi dan masalah, desain media, validasi desain, uji coba media, revisi media, uji coba pemakaian dan media masal (Agustini,2020). Video animasi untuk pembelajaran IPA kelas V yaitu materi tumbuh kembang hewan.

Metode yang digunakan yaitu 4D: Define, tahap pendefenisian masalah, Design, tahap pembuatan rancangan awal, Development, tahap mengembangkan atau membuat suatu media, Dessiminates, tahap penyebaran media. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu: melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan atau research dan development (R&D) untuk mendesain, memproduksi, serta menguji keefektifan pada media. Media yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi tentang tumbuh kembang hewan mata pelajaran IPA kelas V. waktu dan tempat penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dilakukan 23 november tahun 2024 bertempatan di SD NEGERI 3 TANJUNG BATU. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD NEGERI 3 TANJUNG BATU tahun ajaran 2024/2025 peserta didik berjumlah sebanyak 25 siswa. Spesifikasi media yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi. Berikut spesifikasi media pembelajaran berbasis video animasi yaitu: media ini terdapat gambar, suara, serta cerita yang menarik. Media pembelajaran berbasis video ini disajikan dengan adanya penjelasan materi dan ilustrasi.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian kami melalui video pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan materi tumbuh kembang hewan di SDN 03 Tanjung Batu. Dengan adanya video yang kami buat bisa membantu siswa memahami tentang tumbuh kembang hewan. Yang mana video kami yang berisi tentang Gambar-gambar dengan adanya gambar-gambar tersebut lebih menarik siswa untuk belajar. Selain gambar yang berwarna disini kami juga menyertai animasi untuk menarik minat bakat siswa. dalam penelitian ini menggunakan proses pengembangan media bahan ajar pada penelitian ini yang dimana kami menggunakan

model ADDIE. Dimana Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai animasi karena model ini merupakan tahap kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik yang ditinjau oleh aspek-aspek model ADDIE. Dalam model ADDIE ini lebih menarik minat siswa untuk belajar. Dimana materi ini di kemukakan melalui video animasi yang mana kami gunakan pada media pembelajaran untuk SD Negeri 3 Tanjung Batu. dalam penggunaan video animasi ini termasuk dalam kretria yang mana sangat valid dan berstruktur dalam materi yang di sajikan. Dalam penelitian yang kami lakukan untuk menentukan kelayakan isi materi karena yang di perhatikan sesuai uraian materi dengan standar kopentasi (SK) dan kopetensi dasar (KD) yang terdapat materi pembelajaran yang bersangkutan berkuatan serta keakuratan materi dalam mendukung pembelajaran IPA di SD NEGERI 3 TANJUNG BATU (Kinanti & Sudirman 2017;widiana & wardani,2017; yuami,2017), mengemukakan bahwa pembuatan video dengan materi ini yang kami gunakan sebagai media tumbuh kembang hewan termasuk dalam mata pelajaran IPA. Pada video animasi yang kami buat berisikan Materi tumbuh kembang hewan kelas V DI SD NEGERI 3 TANJUNG BATU yang berisi berupa gambar-gambar, teks dan animasi yang meliputi materi tumbuh kembang hewan kelas V sehingga video yang kami buat sebagai media pembelajaran ini dapat bermanfaat untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, membuat siswa aktif dengan mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan metode penelitian yang sudah ada menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara dan musik yang mana saling mendukung terciptanya video sebagai media pembelajaran (kusumawati&mustadi 2021;Nata &putra,2021). di tunjukan dengan aspek yang mana penelitian mengguankan video animasi tentang tumbuh kembang hewan termasuk kedalam kriteria yang mana dapat di nilai dari segi kualitas gambar, suara, ketertarikan siswa dalam memahami isi dari video animasi tentang tumbuh kembang hewan. Selain itu penelitian ini juga dapat di nilai melalui tekstur

warna gelap terangnya sebuah video animasi sangat berpengaruh terhadap hasil vido. selain tekstur warna gelap terangnya sebuah video terdapat juga yang harus di perhatikan dalam pembuatan video yaitu durasi yang mana supaya siswa tidak bosan dalam melihat video yang kami buat.

Dimana video animasi ini berupa gambar (visual) atau yang berbentuk nyata yang mana dengan durasi video 13 menit. Penggunaan suara yang di gunakan dalam video pembelajaran pada materi tumbuh kembang hewanharus terrdengar jelas. Dengan adanya suara yang jelas siswa dapat mendengar selain mendengar siswa juga dapat menyimak video sebagai media tumbuh kembang hewan. Dengan adanya video animasi pembelajaran IPA dalam materi tumbuh kembang hewan yang mana dari kualitas gambar dan suara yang jelas dapat berpengaruh dalam daya tarik siswa. Diamana dalam penelitian yang mengguankan media yang berupa video animasi yang mana durasinya supaya tidak terlalu panjang maupun tidak terlalu pendek mulai ndari 5 menit sampai dengan 20 menit (farista &ali,2018;Sonia et.,2021;susanti et al,2018). Penggunaan video animasi untuk media pembelajaran IPA untuk materi tumbuh kembang hewan sangatlah memudahkan guru untuk proses mengajar. Dengan adanya video animasi sebagai media pembelajaran IPA meteri tumbuh kembang hewan ,yang mana di gunakan dalam penelitian ini ada banyak kegunaan nya yaitu dapat di gunakan kapan saja. Selain di gunakan kapan saja video animasi ini bisa di gunakan berulang – ulang jika siswa belum paham dengan pelajaran IPA materi tumbuh kembang hewan. Dalam proses belajar di sini mengajak siswa untuk mengilustrasikan pembelajaran yang bersifat abstrak dengan adanya video animasi ini mengaqjak siswa untuk memiliki daya tarik atau minat siswa dan dapat mengerti makna dalam pelajaran ipa materi tumbuh kembang hewan melalui video animasi sebagai media pembelajaran. Dengan adanya video animasi ini minat siswa lebih tinggi dan berjalan sangat efektif.

Dari penelitian yang kami lakukan di kelas V SD Negeri 3 Tanjung Batu, berjalan dengan efektif dan signifikan. Sebelum adanya video animasi yang kami buat sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPA untuk materi tumbuh kembang hewan

siswa kurang paham. Dengan adanya video animasi sebagai media pembelajaran sangat membantu siswa untuk lebih paham. Dengan kita menggunakan video animasi yang mana penelitian ini berjalan dengan efektif selain itu juga membuat siswa lebih aktif dan termotifasi dalam mengikuti proses belajar.dengan adanya video animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 3 Tanjung Batu layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran. Inilah hasil dari pengunaan video animasi dalam pembelajaran berjalan sangat efektif dan siknifikan. Berikut ini tahap – tahap proses pembuatan video animasi yaitu:

1. gambar 1 yang mana terdiri dari pembukaan, profil penulis, pengembangan produk

   Pada gambar 1 yang mana tentang nama-nama kelompok, semester, dan universitas




2. gambar 2 berisi tentang tema pembelajaran

   Pada gambar kedua ini kita bisa mengajak siswa untuk mengenal dulu mata pelajaran yang akan di pelajari,agar siswa dapat mengerti pembelajaran tersebut.selain itu juga jika siswa tahu mata pelajaranya maka tahap selajutnya kita mengajak siswa memahami materi yang ada dalam pembelajaran tersebut.




3. gambar 3 berisi tentang pengolongan hewan

   Pada bagian ketiga ini bersifat tentang materi.pada bagian ini kita dapat mengasah kemapuan siswa untuk mengimgat jenis makanan-makanan hewan.dengan kita mengajak siswa mengerti makanannya maka kita bisa sama-sama menggolongkan hewan dari jenis makanannya.disni untuk penggolongannya hewan dapat di golongkan menjadi tiga jenis golongan atau tiga jenis hewan yang memiliki makanan yang berbeda-beda.




4. gambar 4 berisi tentang penggolongan hewan herbivora

   Pada gambar ke 4 ini berisi hewan herbivore.Pada bagian ini kita bisa mengajak siswa untuk mengertian apa pengertianherbivora.Selain pengertian herbivore kita juga dapat

mengerti tentang ciri-ciri herbivora. Selain ciri-ciri kita juga mengajak siswa untuk mengerti apa saja jenis-jenis hewan herbivora.

5. gambar ke 5 berisi tentang penggolongan karnivora.

   Pada gambar ke 5 ini kita dapat mengajak siswa untuk mengerti apa itu karnivora dan dapat mengertikan apa itu hewan karnivora,apa itu makanan hewan karnivora selainitu kita bisa mengajak siswa untuk mencari apa ciri-ciri hewan apa saja yang termasuk hewan karnivora atau contoh hewan karnivora.









6. gambar ke 6 berisi tentang penggolongan omnivora

   Pada bagian 6 ini berisi materi tentang omnivore.pada bagian ini kita dapat siswa untuk mengerti apa ini omnivore dan makanan omnivore.pada bagian ini kita juga dapat mengajak siswa apa ciri-ciri hewan omnivora.selain itu juga pada tahap ini bisa mengajak siswa untuk mengerti apa saja hewan omnivore atau jenis hewan.








7. gambar 7 berisi tentang rangkuman

Hewan adalah adalah sebuah makhluk hidup yang termasuk animalia. jenis-jenis hewan sangat banyak berdasarkan kelasnya dan krakteristiknya. Hewan dapat menempati seluruh ekosistem, namun lebih banyak spesies hewan yang hidup di air dapat dibandingkan daratan. Hewan memiliki bentuk dan struktur tubuh yang beraneka ragam.Hal ini yang dapat dikelompokkan menjadi bagian jenis golongan hewan.

8. Gambar 8 ucapan dan penutup

Pada gambar 8 ini berisi tentang penutup. Kami dari UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.




## D. Kesimpulan

Dengan adanya media pembelajaran video animasi ini maka kesimpulannya adalah pengembangan media video animasi ini sangat penting bagi peserta didik di SD NEGERI 3 TANJUNG BATU untuk proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, dalam video tersebut terdapat animasi kartun hewan-hewan yang lucu. Dengan video animasi tersebut juga dapat mengatasi kebosanan peserta didik yang tidak memahami atau mengerti materi yang dijelaskan guru berbentuk materi dengan tidak melihat contohnya secara langsung. Dengan adanya video animasi ini memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti materi tentang tumbuh kembang hewan. Pembelajaran menjadi lebih praktis sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa yang ada di SD Negeri 3 Tanjung Batu.

## DAFTAR PUSTAKA

lestari, dini indah.(2018).pentingnya mengenalkan binatang pada anak.mandira.id. diakses dari https://mandira.id/news/detail/pentingnya-mengenalkan-binatangpada-anak_58

ulfah,sarrah. (2020, maret 28).5 tahap perkembangan anak usia 3 tahun yang wajib diketahui. popmama.com.diakses dari https://ww.popmama.com/kid/1-3-yearsold/sarrah-ulfah/tahap-perkembangan-anak-usia-3-tahun-yang-wajib-orangtuaketahui/5

kusumawati,anisyah. (2018, mei 14). Balita suka main bersama hewan?tandanya anak cerdas, moms.nikita.id. diakses dari https://nakita.grid.id/read/02707984/balitasuka-main-bersama-hewan-tandanya-anak-cerdas-moms?page=all

yaumi,m. (2017).prinsip-prinsip desain pembelajaran :disesuaikan dengan kurikulum 2013. Kencana. https://doi.org/10.19184/jpe.v12il.6463

yuanta,F.(2020).pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. Trapsila: jurnal pendidikan dasar, 1(02), 91-100.https://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816

tafonao,t.(2018).peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal komunikasi pendidikan,2(2),103-114.http://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

widiana,G. T.,&wardani,i.k.(2017).Efektifitas suplemen bahan ajar ipa dengan pendekatan saintifik untuk siswa kelas IV sd.jurnal pendidikan dasar nusantara,3(1),41-55

sugiyono.2009,metode penelitian kuantitatif,kualitatif,dan ( R&D) .bandung:alfabeta

ketut agustini dan jero gede ngrti.2020.pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D.jipp.vol4no1.

anitah w, sry,dkk.2019.strategi pembelajaran di sd.tanggerang selatan :universitas terbuka