

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA DENGAN ANIMAKER TEMA EKOSISTEM SAWAH DAN KOLAM DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Sarah Fauziah¹, Sofi Mutiara Insani², Lutfi Nur³, Elan⁴, Seni Apriliya⁵
^{1,2,3,4,5}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kamda Tasikmalaya
[1sarahfauziah565@upi.edu](mailto:sarahfauziah565@upi.edu), [2sofimutiara44@upi.edu](mailto:sofimutiara44@upi.edu), [3lutfinur@upi.edu](mailto:lutfinur@upi.edu),
[4elanmpd@upi.edu](mailto:elanmpd@upi.edu), [5seni_apriliya@upi.edu](mailto:seni_apriliya@upi.edu),

ABSTRACT

This research is motivated by the inability of students to think critically due to the use of learning media that is still simple. The solution to this problem is to develop learning media that is more interesting and easy to understand. The use of Animaker learning media aims to improve students' critical thinking and communication skills. The media to be used is Animaker software, an animation video creation platform designed to develop learning materials that are more interesting and easily understood by students. In addition, Animaker can be an alternative for educators in delivering material and facilitating the learning process. The learning media designed raised the theme of Rice Field and Pond Ecosystems for science subjects in grade 5 SDN 2 Sukamenak. The research method used is Educational Design Research (EDR), or educational design research that involves a cycle of analysis, design, development, evaluation, and revision. The results showed that the use of Animaker media helped students to develop themselves, become more active and creative, and more focused in understanding learning materials, so that learning became more effective and fun.

Keywords: Animaker, Critical Thinking, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan peserta didik dalam berpikir kritis akibat penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran Animaker bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi peserta didik. Media yang akan digunakan adalah software Animaker, sebuah platform pembuatan video animasi yang dirancang untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, Animaker dapat menjadi alternatif bagi para pendidik dalam menyampaikan materi dan mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang mengangkat tema Ekosistem Sawah dan Kolam untuk mata pelajaran IPA di kelas 5 SDN 2 Sukamenak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Educational Design Research (EDR)*, atau penelitian desain pendidikan yang melibatkan siklus analisis, desain, pengembangan, evaluasi, dan revisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Animaker membantu peserta didik untuk mengembangkan diri, menjadi lebih aktif dan kreatif, serta lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Animaker, Berpikir Kritis, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pada umumnya media pembelajaran yang telah digunakan di beberapa sekolah masih terbilang menggunakan media powerpoint, serta buku cetak peserta didik, yang mana powerpoint disajikan oleh pendidik hanya berupa tulisan, dan gambar menurut (Miftah, M., 2018). Penggunaan media audio visual animaker juga dibuat agar menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini yang lebih interaktif dan inovatif (Sari, V. P. 2021). Animaker menjadi sebuah *platform* pembuatan animasi, memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pelajaran dalam bentuk video animasi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Indriyani, I., dkk, 2023) (Hafifah, A., & Wicaksono, D. 2023). Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik melalui visualisasi yang dinamis. Pendidik juga dapat memanfaatkan fitur-fitur Animaker untuk membuat kuis interaktif, simulasi, dan ilustrasi konsep yang abstrak, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami

Didukung dengan penelitian terdahulu menurut Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” bahwa masalah pada penelitian ini penggunaan media terlihat sangat sederhana, pembelajaran yang disajikan hanya dengan gambar yang terdapat dalam buku peserta didik, motivasi belajar masih rendah, serta peserta didik belum mampu menghubungkan materi IPA dalam kehidupan sehari-hari (Maheswari, G., & Pramudiani, P. 2021). Berdasarkan pemaparan diatas maka penelitian dikatakan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis IPA dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dalam hasil belajar IPA peserta didik. Susanti, S., dkk (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual ini sangat membantu dalam tema pembelajaran IPA karena mempermudah dalam proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik karena media audio visual memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit, kompleks dan sulit yang tidak dapat dijelaskan bila hanya menggunakan

media gambar atau kata-kata saja (Susanti, S., dkk 2022). Selain itu dengan menampilkan permasalahan dalam bentuk media audio visual dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, sehingga dapat menunjang proses belajar yang menarik, menyenangkan dan bermakna.

Dengan dibantu oleh software Animaker agar menampilkan audio visual yang menarik memunculkan karakter-karakter animasi dalam memaparkan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran agar lebih menarik menurut (Sulthon, B. M., dkk., 2021). Maka dari itu pemakaian media pembelajaran yang akan membantu peserta didik dalam media audio visual menggunakan software Animaker untuk yang akan merancang video pembelajaran dengan tema ekosistem sawah dan kolam karena ekosistem ini yang sering ada dilingkungan sekitar. Media ini termasuk pembelajaran abad 21 karena menggunakan teknologi yang mengikuti zaman (Ismail, R., & Imawan, O. R. 2021). Penggunaan animasi dan audio visual tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih

mendalam. Dalam pembelajaran IPA, visualisasi ekosistem sawah dan kolam melalui animasi dapat membantu peserta didik untuk melihat dan memahami interaksi antar komponen ekosistem secara lebih jelas.

Pendidikan era digital, merupakan suatu fenomena yang merespon kebutuhan revolusi industri dengan menyesuaikan kurikulum baru yaitu kurikulum sekarang ini menurut (Cayeni, W., & Utari, A. S., 2019). Akibat dari perkembangan era globalisasi dan teknologi saat ini, memicu adanya perubahan yang sangat cepat pada berbagai aspek kehidupan manusia di dunia. Perubahan yang sangat terlihat adalah adanya tekanan dari perkembangan arus informasi begitu cepat. Perkembangan teknologi yang sangat cepat sangat mempengaruhi gaya hidup manusia pada umumnya, dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih manusia jauh lebih dimudahkan dalam segala kegiatannya salah satunya dalam pendidikan (Noperman, F. 2020). Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia, hal ini dapat terwujud melalui proses belajar, menurut Kasmini dan Purba 2016 (dalam Yosef

Satria, 2021). Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisasi atau perilaku (Sulfemi, W. B. 2018). Dalam pendidikan modern, integrasi teknologi menjadi sangat krusial untuk menjawab tantangan globalisasi. Teknologi memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, seperti penggunaan media digital dan animasi dalam proses belajar mengajar (Sundari, E. 2024). Dengan demikian, teknologi tidak hanya memudahkan penyampaian informasi tetapi juga meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran.

Melalui perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut para pengajar dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, menurut (Friendha Yunanta, 2017). Maka dari itu dalam mencapai pembelajaran peneliti memanfaatkan teknologi agar menarik dalam penyampaian informasi karena itu diperlukannya penyusunan pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang telah

menyesuaikan teknologi yang ada agar peserta didik lebih bersemangat dalam penyampaian pembelajaran dengan menarik serta inovatif dalam rangka mencakup pengetahuan yang sesuai bagi anak.

Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, mengajar dan yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir inventif, berkomunikasi efektif, produktivitas tinggi, dan spiritual menurut (Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin. Y., 2022).

Dalam menyampaikan informasi itu sendiri maka peneliti menentukan bahwa media audio-visual sebagai media komunikasi elektronik alat penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh penelitian ini. Penggunaan media video (audio-visual) sebagai sumber belajar, dapat dilakukan dengan dua cara, (1) by utilization yaitu memanfaatkan produk yang pada awalnya tidak dirancang untuk pembelajaran, (2) by design

artinya media tersebut dirancang atau dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran tertentu sehingga keberadaanya merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, menurut (Friendha Yunanta, 2017). Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran ini adalah sebagai alat bantu belajar mengajar yang dipergunakan oleh guru.

Untuk proses pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran IPA sangat perlu belajar inovatif sesuai dengan hakikat pembelajaran IPA. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Mata pelajaran ini mencakup berbagai aspek seperti fisika, kimia, biologi, dan geologi, yang semuanya bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang dunia alam dan fenomenanya. Pelajaran memuat materi tentang pengetahuan pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik di Sekolah Dasar. Sains adalah ilmu pengetahuan atau kumpulan konsep, prinsip, hukum dan teori yang dibentuk melalui proses kreatif yang sistematis menurut (Lubis, A. R. R., 2022). Guru harus mampu memilih media yang tepat untuk menambah keaktifan kreativitas belajar anak dan

kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dalam mencapai tujuan tersebut maka peserta didik harus menunjukkan keterampilan berpikir, dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya, menurut (Purbarani. A.D., Dantes. N., & Adnyana. P.B., 2018).

Animaker merupakan tampilan berupa video animasi yang dapat menyesuaikan penggunaan menurut (Quero, U. 2022). Video animaker adalah gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup yang disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah dan berganti sesuai urutannya. Video animasi, dapat membuat peserta didik tertarik karena tampilannya yang sangat sesuai dengan anak-anak. Menurut (Quero, U. 2022) animaker adalah sebuah platform atau *software* pembuat animasi berbasis *online*. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan konten yang interaktif dan menarik (Maharani, E. A.

(2023). Animasi yang dinamis dan visual yang menarik dapat membantu memfasilitasi pemahaman konsep menjadikannya alat yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar di era digital ini.

Dalam aplikasi ini telah tersedia berbagai macam *background* dan karakter yang dibutuhkan (Mashuri & Budiyo, 2020). Software Animaker memiliki manfaat yaitu memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan dalam berbentuk video animasi, karena video dibuat secara audio visual selain itu video animasi tersebut bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam merespon proses pembelajaran dan dapat termotivasi untuk belajar. Dalam pembuatan video animasi dengan menggunakan Animaker dapat diakses secara gratis, selain itu cukup mudah bagi pemula khususnya untuk Guru yang ingin mencoba membuat materi bahan ajar untuk peserta didik, karena sebelum memulai project pembuatan video sudah disediakan petunjuk atau cara mengenai bagaimana proses pembuatan video animasi pembelajaran dengan menggunakan Animaker (Sulthon et al., 2021).

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini maka peneliti akan menggunakan metode *Educational Design Research (EDR)* merupakan jenis pengembangan atau rancangan dalam metode penelitian. EDR adalah jenis penelitian yang pelaksanaannya dalam proses berulang (*iterative*) dalam mengembangkan solusi berupa produk atau media pembelajaran terhadap masalah pendidikan yang kompleks menurut Mckenney dan Reeves 2013 (dalam Qonita, 2018).

Tujuan penelitian ilmiah merupakan dalam memberikan sedikit pengetahuan dan menambah praktik pengembangan lebih lanjut, dan untuk menerangi kemajuan dinamis dan strategi dalam pelatihan. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui satu atau lebih desain penelitian. Dalam hal ini maka penelitian akan mendesain penelitian bertujuan merancang suatu penelitian sebagai pedoman peneliti untuk melakukan proses penelitian. Desain penelitian bertujuan untuk memberi pegangan yang jelas dan terstruktur kepada penelitian dalam melakukan penelitiannya, menurut Fachruddin 2009 (dalam Karlina, 2015). *Penelitian Educational Design Research (EDR)* terdapat proses siklus (*iterative*) meliputi analisis,

perancangan, pengembangan evaluasi, dan revisi menurut Akker, et al 2006 (dalam Qonita, 2018). Model EDR penelitian ini menggunakan model dari (Reeves 2006, Plomp, 2007, dalam Lidinillah, 2012).

Gambar 1 Bagan Alur Penelitian Model Reeves, Plomp 2013



1) Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif.

a. Identifikasi masalah: masalah ini yaitu harus mencapai kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam metode pembelajaran yang terarah serta optimal. Dengan ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran untuk membantu dalam terlaksanakannya kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis yang dibantu media pembelajaran audio visual mata Pelajaran IPA dengan tema

ekosistem sawah dan kolam.

b. Analisis masalah: kurangnya peserta didik dalam kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran audio visual.

c. Kolaboratif antara peneliti dan praktisi: bentuk kerjasama, interaksi, kompromi, lembaga atau yang terlibat dalam penelitian serta pihak-pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang menerima akibat dan manfaat.

2) Mengembangkan prototype solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi. Prototype adalah sistem atau rancangan produk dasar. Dalam tahap ini dasar perancangan pengembangan prototype solusi akan berdasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi.

a. Patokan teori: mengkaji berbagai teori dan

konsep yang dijadikan acuan.

- b. *Design principle*: menyusun draf rancangan dalam berdasarkan empiric dan teori.
- c. Inovasi teknologi: memberikan inovasi teknologi dalam proses mengembangkan *prototype* solusi. Inovasi teknologi merupakan ide gagasan yang dilandasi sebagai hal yang baru maupun pun yang berdasarkan pengadopsian dalam ruang lingkup science.
- d. Cara mengembangkan *prototype* solusi: berdasarkan hasil pencarian bahan teori serta diproses menjadi *design principle* yang ada dan inovasi teknologi. Setelah itu melakukan diskusi dan revisi draf bersama dosen, serta dilanjutkan diskusi dan revisi dengan para praktisi.

3) Melakukan proses berulang untuk menguji dan

memperbaiki solusi secara praktis. Dalam tahap ini diharuskan melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktisi.

- a. Menguji: dengan menguji indikator keberhasilan apakah sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian.
- b. Memperbaiki solusi secara praktisi: setelah menguji maka akan diperbaiki/dievaluasi dan diberi solusi yang baik.
- c. Revisi: setelah tahapan perbaiki solusi dari hasil proses evaluasi dan solusi maka, diteruskan dengan penyempurnaan dengan cara revisi guna untuk mengoreksi dan mempertahankan kualitas sebuah informasi serta data yang disampaikan.
- d. Cara melakukan proses berulang: penelitian dengan cara menguji, memperbaiki, serta merevisi secara berulang agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

4) Refleksi untuk menghasilkan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Dalam tahapan ini refleksi untuk menghasilkan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis.

- a. Cara menghasilkan *design principle*: mengolah dan menganalisis data temuan secara keseluruhan terbaik response guru dan implikasi terhadap pengembangan kreativitas proses permainan sains
- b. Cara meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis: setelah di analisis dilakukan penyempurnaan untuk implementasi kemudian dilakukan validasi akhir oleh ahli/praktisi.
- c. Gambaran dan cara menghasilkan proses refleksi: setelah menghasilkan *design principle* dan meningkatkan implementasi dari solusi praktis maka refleksi dalam penelitian ini merupakan pembelajaran harus

sistematis dan analitis. Agar mampu menentukan mengapa pembelajaran tidak memuaskan sehingga dapat diperbaiki di waktu mendatang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Identifikasi dan Analisis

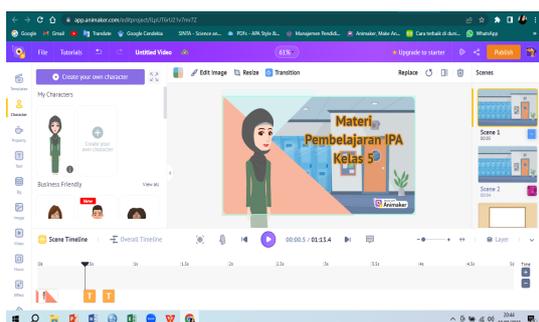
Berdasarkan pengembangan peneliti bahwa media audio visual di sekolah dasar masih belum banyak menggunakan model pembelajaran yang menggunakan media audio visual terutama pada video animasi, media ini untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran agar lebih menarik. Dikarenakan guru masih belum banyak yang menggunakan alat peraga yaitu video pembelajaran. Namun untuk pembelajaran IPA dalam pembelajaran di sekolah dasar jarang menemukan media ini. Banyak sekali komponen-komponen yang akan mempermudah dalam pemahaman pembelajaran IPA terutama pada tema ekosistem sawah dan ekosistem kolam agar lebih menarik dikarenakan dibantu oleh media video pembelajaran yang akan lebih menarik. Hasil studi literatur oleh peneliti menunjukkan bahwa

penggunaan media permainan edukatif juga efektif. Integrasi video pembelajaran ini diharapkan dapat membuat proses belajar lebih *engaging* dan bermakna.

Mengembangkan Prototype

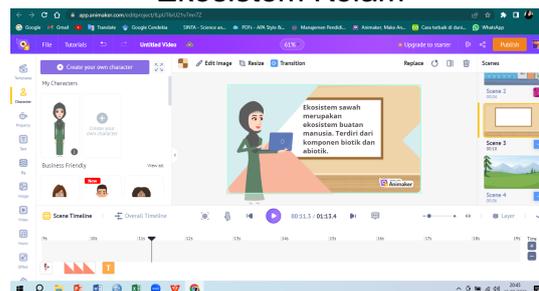
Pengembangan video pembelajaran ini yang dibuat menggunakan animaker dalam menyampaikan bahan pembelajaran pada mata pembelajaran IPA dengan tema ekosistem sawah dan ekosistem kolam. Jenis video dalam media pembelajaran ini yang dikembangkan secara individual atau personal yang diberikan kepada masing-masing anak menggunakan link *Youtube* yang diberikan. Berikut rancangan video:

Gambar 2 Rancangan Video Awal Animaker Ekosistem Sawah dan Ekosistem Kolam

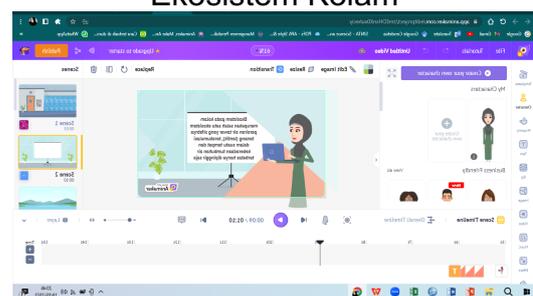


Gambar 3 Rancangan Video Inti Animaker Ekosistem Sawah dan Ekosistem Kolam

Ekosistem Kolam



Gambar 4 Rancangan Video Akhir Animaker Ekosistem Sawah dan Ekosistem Kolam



Pengembangan video ini disesuaikan dengan pembelajaran untuk kelas V (lima) dalam rangka meningkatkan pengetahuan peserta didik. Dengan visual dan audio yang dinamis, video ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih antusias dalam belajar, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan analitis.

Menguji dan Memperbaiki Solusi secara Praktis

Pada bagian ini yaitu proses berulang untuk menguji dan memperbaiki secara praktis. Dalam tahapan ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan guna menghasilkan instrument penelitian kinerja yang layak digunakan.

Validasi ahli

Pada tahapan ini dilaksanakan validasi oleh validator ahli pada rancangan media awal berupa rubrik penilaian kinerja. Validasi digunakan untuk mengetahui kualitas media/produk kevalidan rubrik penilaian berdasarkan judgment ahli. Peneliti melakukan validasi ahli kepada 3 validator ahli yaitu bagian validator ahli materi, validator ahli media/produk, validator ahli pengguna atau guru. Hal ini dilakukan guna mengetahui kualitas kelayakan produk sebelum di uji coba.

- 1) Validasi Pengembangan Animaker pada Materi oleh (Dr. Seni Apriliya, S.Pd., M.Pd.): Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA Kelas V dengan membahas pembelajaran ekosistem sawah dan ekosistem kolam. Hanya pada video yang disajikan kurangnya *subtitle* materi yang dibahas dalam video, dari segi gambar materi yang disajikan sudah bagus sesuai dengan materi yang akan dikembangkan. Maka materi yang sedang dikembangkan harus diperbaiki lagi sebelum disajikan.
- 2) Validasi Pengembangan Animaker pada Desain Media

(Dr. Erwin Rahayu Saputra, M.Pd.): Menyatakan bahwa video animaker ini sangat menarik dalam menyampaikan informasi media dan sangat menarik dalam penempatan komponen-komponen gambar yang disajikan. tetapi dalam penyajian video animaker ini yang telah divalidasi bahwa video ini kurangnya keluasan karakter yang disajikan dalam video ini dalam segi gerakan. Dari segi penampilan sudah menarik dalam penyajian untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan.

- 3) Validasi Pengembangan Animaker pada Penggunaan (Bu Hj.Siti Khoirunisa guru Sekolah Dasar 2 Sukamenak): Bahwa video ini sesuai dengan pembelajaran yang disajikan di Sekolah Dasar (SD) dalam pembahasan-pembahasan materi IPA kelas V (lima) pembelajaran ekosistem sawah dan ekosistem kolam yang disajikan.

Maka berdasarkan hasil validasi ahli, menyatakan bahwa media video animaker ini sudah layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA Kelas V (lima) dalam membahas

materi ekosistem sawah dan ekosistem kolam. Media ini tidak hanya memenuhi standar kurikulum yang berlaku, tetapi juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Refleksi Untuk Menghasilkan Design Principle Serta Meningkatkan Implementasi Dari Solusi Secara Praktis

Dalam proses pengembangan media pembelajaran animaker materi IPA di kelas V (lima) dalam uji coba penelitian yang sudah dilakukan, telah diimplementasikan bahwa video animasi ini sangat cocok untuk ketertarikan peserta didik pada pembelajaran IPA.

Gambar 5 Visualisasi Video Animaker Pembelajaran IPA Kelas V
Link Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=cusckdnqkwU>



Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan pada SDN 2 Sukamenak Kota Tasikmalaya. Bahwa kelas V (lima) yang dilaksanakan secara empiris memperoleh hasil dengan

menggunakan media video animaker yang telah di upload melalui YouTube menunjukkan kegiatan dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat aktif, bergairah dalam belajar, serta menunjukkan sikap termotivasi dan peserta didik lebih kreatif pada saat pembelajaran berlangsung. Media video animaker ini terdapat karakter yang membantu peserta didik dalam memahami penyajian video ini serta terdapatnya komponen-komponen pada video tersebut yang menjadi daya tarik tersendiri serta video ini menampilkan karakter yang bergerak dan suara menjadi lebih menarik dalam media animasi yang dikembangkan dengan software animaker.

Kendala dalam penelitian ini yaitu dalam jaringan internet yang materi disajikan menggunakan link *YouTube* yang membuat peneliti harus menunggu jaringan yang stabil untuk memutar video pembelajaran yang disajikan. Maka oleh itu peneliti menanggulangnya menggunakan file video yang telah disimpan di laptop.

Walaupun terdapatnya kendala tersebut tetapi video pembelajaran yang disajikan tetap berjalan dengan baik dengan dilaksanakannya penelitian pada anak kelas V (lima) sebagai uji coba video. Maka hasil

proses pembelajaran ini peserta didik menjadi fokus dalam pembelajaran yang disajikan, lebih aktif dalam belajar, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan, memotivasi peserta didik agar lebih memahami pembelajaran, serta peserta didik lebih kreatif dalam menanggapi pembelajaran karena media yang disajikan oleh peneliti dikemas dengan menarik dan tidak membosankan.

Keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animaker dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif serta signifikan terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas V (lima) SDN 2 Sukamenak. Dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan video animaker dikelas membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan dan menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di kelas V (lima) SDN 2 Sukamenak pada pembelajaran IPA materi ekosistem sawah dan ekosistem kolam dapat disampaikan dengan baik. Serta terdapat pengaruh penggunaan media video animaker terhadap motivasi

belajar peserta didik dengan meningkatkan pembelajaran IPA. Dengan adanya media pembelajaran ini maka peserta didik bisa lebih memahami dalam materi pembelajaran yang disajikan, tidak merasa jenuh atau bosan dalam memahami pembelajaran yang telah disajikan, peserta didik juga menjadi lebih aktif dalam pembelajaran yang sedang dilaksanakana, serta peserta didik menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran dikarenakan video animaker ini sangat menarik dan merupakan pembelajaran yang tidak membosankan. Sehingga peneliti menyimpulkan penelitian ini sangat efektif bagi media pembelajaran untuk disajikan kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Cayeni, W., & Utari, A. S. (2019, July). Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Hafifah, A., & Wicaksono, D. (2023). Penerapan Media Animasi Dengan Menggunakan Word Elektrik Browser (Web) Animaker Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6491-6500.

- Indriyani, I., Fernando, A., & Mahaputra, I. K. A. D. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Menggunakan Website Animaker untuk Media Informatif pada Mata Kuliah Cyber Law. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 8(1), 37-46.
- Ismail, R., & Imawan, O. R. (2021). Meningkatkan penguasaan tpack guru di papua melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1), 277-288.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). Educational design research: a theoretical framework for action. *Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya*.
- Lubis, A. R. R. (2022). STRUKTUR SAINS (METODE ILMIAH). *Journal of Social Research*, 1(3), 731-735.
- Maharani, E. A. (2023). *Pengaruh Media Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sdn Gekbrong 1 Kec. Gekbrong Kabupaten. Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh penggunaan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523-2530.
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 14(2), 147-156.
- Noperman, F. (2020). *Pendidikan Sains dan Teknologi: Transformasi sepanjang masa untuk kemajuan peradaban*. Unib press.
- Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). Pengaruh problem based learning berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 24-34.
- Qonita, Q., Mulyana, E. H., Loita, A., & Aprily, N. M. (2022). Pengembangan Science Didactical Book untuk Pembelajaran Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6348-6359.
- Quro, U. (2022). Pengaruh media pembelajaran audio visual animaker terhadap prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141-1149.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di

Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.

pembelajaran SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Sari, V. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, Atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII.

Satria, Y. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas VB SD Negeri 10 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).

Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor.

Sulthon, B. M., Budi, E. S., Zuraedah, E., Priyatna, A., Sanwani, S., Arif, Z. M., ... & Faisal, A. (2021, July). Workshop IT Metode Pembelajaran Online dengan Animaker. In *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum* (Vol. 2, No. 1, pp. 12-16).

Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25-35.

Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., ... & Sholeh, M. (2022). *Desain media*