



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan di Kelas V

Rofiqoh Firdausi¹, Ahmad Faizi Ittaqi²

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Rofiqoh.firdausi@uniramalang.ac.id

Abstract

This research is motivated by students' lack of interest in learning, and students tend to be passive when learning and the minimal use of media in class can cause learning to be less effective. Researchers carried out research using the Borg & Gall development model, through eight stages, namely Potential and Problems, Data Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision, Product Trial, Final Product. In collecting data, researchers used the necessary research instruments including: questionnaires, tests and observation sheets. The research results show that the application of Adventure-Based Animation learning media can improve student learning outcomes. In the small group test before using the media the average score obtained by students was 63.3 in the poor category, meanwhile after using the media the average score of the students was in the good category with a score of 83.3. Meanwhile, in the medium group test, the average pretest score was in the poor category with a score of 60, and in the posttest the students' average score was 84 in the good category.

Keywords: *Learning Media, Adventure Based Animation, IPAS*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik, serta peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran dan minimnya penggunaan media di kelas sehingga dapat menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Peneliti melaksanakan penelitian dengan model pengembangan Borg & Gall, melalui delapan tahap yakni Potensi Dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Produk Final. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan



instrumen penelitian yang diperlukan meliputi: angket, tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Animasi Berbasis Petualangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada uji kelompok kecil sebelum penggunaan media nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 63,3 dengan kategori kurang, sementara itu setelah penggunaan media nilai rata-rata dari peserta didik berada pada kategori baik dengan nilai 83,3. Sedangkan pada uji kelompok sedang, nilai rata-rata pretest berada pada kategori kurang dengan nilai 60, dan pada posttest nilai rata-rata siswa adalah 84 dengan kategori baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi Berbasis Petualangan, IPAS

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan dunia dan era globalisasi, sistem pendidikan terus mengalami perubahan untuk mencapai kesempurnaan. Pendidikan berperan penting dalam menghadapi tuntutan zaman yang maju dan berkembang secara teknologi, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang mendukung efektivitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Salah satu permasalahan utama di dunia pendidikan adalah kelemahan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa cenderung lebih fokus pada pembelajaran teori, sementara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari kurang ditekankan. Orientasi pembelajaran di kelas lebih ditujukan pada pemahaman materi pelajaran, namun kurangnya penerapan praktis menyebabkan pemahaman siswa menjadi terbatas. Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran.

Sebagai sumber belajar, media pembelajaran memiliki potensi untuk memperkaya wawasan siswa. Dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru, mereka dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan memahamkan.

Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk mempelajari hal-hal baru, menjadikannya pengalaman belajar yang lebih menarik.



Oleh karena itu, pengelolaan media pembelajaran sangat penting dalam lingkungan sekolah formal. Pilihan media yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan demikian, peran guru tidak hanya terletak pada penyampaian materi pelajaran secara tradisional, tetapi juga pada kemampuannya dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa. Pemanfaatan petualangan animasi dalam media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi animasi, peneliti berharap dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara selaku guru kelas VA di MINU Asrikaton, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih tradisional dan kurangnya kreativitas dalam strategi pengajaran serta keterbatasan alat peraga atau media pembelajaran dapat menghambat efektivitas dan kondusivitas pembelajaran. Meskipun kita berada di era teknologi dan informasi, MINU Asrikaton belum sepenuhnya meenerapkan pembelajaran berbasis interaktif.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru menggunakan media pembelajaran berupa alat bantu, khususnya animasi interaktif. Media ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi, mengembangkan tingkat berpikir siswa, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti animasi, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan tuntutan zaman yang menuntut penerapan teknologi dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan keyakinan akan potensi penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS).



METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang diadopsi adalah Research and Development (R&D). Metode R&D dipilih karena fokusnya pada pengembangan produk tertentu dan pengujian keefektifannya. Proses R&D merupakan langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan. Dalam konteks penelitian dan pengembangan ini, produk pendidikan mengandung empat pengertian pokok yang menjadi fokus utama penelitian. peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall karena model ini sangat cocok untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan ini.

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada pembelajaran IPAS untuk kelas VA MINU Asrikaton. Penelitian dan pengembangan produk telah melakukan validasi oleh tim validasi ahli materi dan ahli media. Tahap ini dilakukan dalam rangka menganalisis kebutuhan atas pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang sistem pencernaan manusia.

A. Analisis Data

Validasi Produk

Sebelum diujicobakan di lapangan media Animasi Petualangan divalidasi oleh 2 Validator yaitu:

a. Validasi Ahli media

Adapun paparan data hasil validasi dari ahli media bisa dilihat pada tabel berikut.



Tabel 1. Hasil Validasi Media Tahap 1 Sebelum Revisi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Kemenarikan tampilan desain media	2	kurang
2	Kerapian tata letak gambar	3	baik
3	Kerapian teks, gambar dan konten	2	Kurang
4	Kemenarikan pemilihan warna gambar	2	Kurang
5	Jenis huruf sesuai dan menarik	3	Baik
6	Teks terbaca dengan jelas	3	Baik
7	Penggunaan media maksimal (hyperlink, animasi)	2	Kurang
8	Media memenuhi prinsip pembuatan video animasi pembelajaran	3	Baik
9	Desain media sesuai dengan materi pembelajaran	1	Sangat kurang
10	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	kurang
11	Keterangan sesuai dengan gambar	3	baik

Tabel 2. Hasil Validasi Media Tahap 2 Sesudah Revisi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Kemenarikan tampilan desain media	4	Sangat baik
2	Kerapian tata letak gambar	3	baik
3	Kerapian teks, gambar dan konten	4	Sangat baik
4	Kemenarikan pemilihan warna gambar	4	Sangat baik
5	Jenis huruf sesuai dan menarik	3	Baik
6	Teks terbaca dengan jelas	3	Baik
7	Penggunaan media maksimal (hyperlink, animasi)	4	Sangat baik
8	Media memenuhi prinsip pembuatan video animasi pembelajaran	4	Sangat baik
9	Desain media sesuai dengan materi pembelajaran	4	Sangat baik
10	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat baik
11	Keterangan sesuai dengan gambar	4	Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel 1 dan tabel 2, maka dapat diprosentase tingkat kelayakan media pembelajaran bahan ajar Ipa dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$



Angket yang disiapkan terdiri dari 14 pernyataan dengan skor antara 1 sampai 4, maka 14 pernyataan angket tersebut dikalikan 4, maka jumlah skor ideal adalah 56. Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka prosentase tingkat pencapaian media adalah sebagai berikut.

TAHAP 1

$$\text{Presentase} = \frac{34 \times 100\%}{56} = 60,7\%$$

Dari hasil penilaian ahli media, media pembelajaran animasi petualangan masih tergolong kurang diperlukannya revisi untuk kesempurnaan media.

TAHAP 2

$$\text{Presentase} = \frac{51 \times 100\%}{56} = 91,7\%$$

B. Validasi Ahli Materi

Adapun paparan data hasil validasi dari ahli materi bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi Tahap 1 Sebelum Revisi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Kelengkapan materi	4	Sangat baik
2	Kedalaman materi	2	kurang
3	Keleluasaan ditinjau dari tujuan pembelajaran	2	kurang
4	Keakuratan konsep dan definisi	3	Sangat baik
5	Kesesuaian contoh-contoh yang disajikan	3	Baik
6	Keakuratan istilah-istilah	1	Baik
7	Penggunaan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	2	kurang
8	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4	Sangat baik
9	Penyajian materi sistematis	3	baik
10	Ketersediaan kesimpulan	3	baik
11	Ketersediaan umpan balik pada akhir kegiatan belajar	4	Sangat baik

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Tahap 2 Sesudah Revisi



No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Kelengkapan materi	4	Sangat baik
2	Kedalaman materi	3	Baik
3	Keleluasaan ditinjau dari tujuan pembelajaran	3	Baik
4	Keakuratan konsep dan definisi	4	Sangat baik
5	Kesesuaian contoh-contoh yang disajikan	4	Sangat Baik
6	Keakuratan istilah-istilah	3	Baik
7	Penggunaan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4	Sangat Baik
8	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4	Sangat baik
9	Penyajian materi sistematis	4	Sangat baik
10	Ketersediaan kesimpulan	4	Sangat baik
11	Ketersediaan umpan balik pada akhir kegiatan belajar	4	Sangat baik

maka dapat diprosentase tingkat kelayakan media pembelajaran bahan ajar
Ipa dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Angket yang disiapkan terdiri dari 12 pernyataan dengan skor antara 1 sampai 4, maka 12 pernyataan angket tersebut dikalikan 4, maka jumlah skor ideal adalah 48.

Berdasarkan ketentuan rumus di atas, maka prosentase tingkat pencapaian materi adalah sebagai berikut.

TAHAP 1

$$\text{Presentase} = \frac{33 \times 100\%}{48} = 68,7\%$$

Dari hasil penilaian ahli materi, materi pembelajaran animasi petualangan ini berada pada kualifikasi baik tapi perlu dilakukan revisi untuk kesempurnaan media.

TAHAP 2

$$\text{Presentase} = \frac{45 \times 100\%}{48} = 93,7\%$$



Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi petualangan ini berada pada kualifikasi yang sangat baik. Penilaian ini menunjukkan bahwa kualitas dari segi isi, penyajian, dan teknik animasi telah memenuhi standar yang ditetapkan, sehingga produk pengembangan ini tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Dengan demikian, media pembelajaran ini siap untuk diuji cobakan dalam konteks yang lebih luas, guna memastikan efektivitas dan penerimaannya oleh pengguna akhir.

C. Uji Kelompok Kecil

Uji skala sedang dilakukan dengan cara menguji media Animasi Petualangan kepada 3 siswa dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media. Berikut peneliti paparkan data nilai hasil *pretest* dan *posttest* dari uji coba skala kecil.

Tabel 5 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Kelompok Kecil

No.	Nama siswa	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest
1	Aisyah Natania	Perempuan	60	80
2	Muhammad Ali	Laki-Laki	70	90
3	Zulfa Sa'adah	Perempuan	60	80
Rata - Rata			63,3	83,3

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis petualangan

Media pembelajaran animasi petualangan yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dua subjek uji coba yaitu uji kelompok kecil dan sedang. Presentase validasi akhir dari ahli media berada pada angka 91,3% dengan kategori layak diujicobakan. Sedangkan penilaian ahli materi adalah 93,3% dengan kategori layak diujicobakan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan



Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Kelas V dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada hasil *pretest* skala kecil diperoleh nilai rata-rata dari 3 peserta didik yaitu 63,3 dengan kategori kurang dan hasil dari *posttest* dengan rata-rata 83,3 dengan kategori baik. Sedangkan pada skala sedang diperoleh nilai hasil *pretest* 60 dan *posttest* 84.

3. Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan

Animasi Berbasis Petualangan ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa dengan skala kecil dimana ada perbedaan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media animasi petualangan. Pada hasil *pretest* jika dilihat rata-rata nilai 3 siswa yaitu 63,3 dengan kategori kurang dan hasil dari *posttest* dengan rata-rata 83,3 kategori baik. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi petualangan dapat meningkatkan prestasi siswa dan juga lebih memahami materi sistem pencernaan manusia dalam pembelajaran IPAS Kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail, 2016. *"Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD."*
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Jurnal Basicedu*, Vol. 6 (5).
- Anggraeni, Alfina, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Petranum Berbasis Android Pada Operasi Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas I Sekolah Dasar*, 2022.
- Anitah, Sri, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010).
- Arifin, Zainal, *Model Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers 2014).
- Daryanto. 2010. *"Konsep Multimedia."*
- Dewi, Astri Ratna, *Kemana Perginya Makananku? (Sistem Pencernaan Manusia)*, (Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, 2023).



- Dwijayani, N. M. 2019. "*Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar.*" *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 3, 2018.
- Febriani, N. *Pengembangan E-Modul IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas IV SDN 01 Pengasinan* (Bachelor's thesis).
- Ismi, Ivina Nur. 2021. "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru.*".
- Komara, Endang, *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif* (Bandung: PT Refika Aditama, 2014).
- Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*, (Yogyakarta: Pustaka Kencana, 2015).
- Marissa, Taufik Sobri, and Dian Meilantika. 2022. "Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6." *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 03(2).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol. 4 (6).
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012).
- Sartika, Septi Budi, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 2022.
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad, *Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar baru, 1997).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Sukmarinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*, *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023).
- Vidayanti, Wiwin, "*Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran yang Menggunakan Media Animasi Interaktif dan Power Poin*", *Jurnal Unnes*, vol 2/no 1, (2019).
- Wahab, Rohmalina, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).
- Wawancara dengan bapak Fauzi (Wali Kelas VA MINU Asrikaton), Rabu, 13 Desember 2023 pukul 09.30.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (2).