

Animapoin (Animasi Powerpoint) Media Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPA untuk Kelas IV Sekolah Dasar

I Putu Arya Pratama^{1*}, I Made Tegeh², Gusti Ayu Putu Sukma³ 

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Corresponding author: arya.pratama.2@undiksha.ac.id

Abstrak

Ketidakfokusan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya interaksi antara siswa dan guru menyebabkan kualitas pembelajaran menjadi kurang optimal, sehingga berdampak pada menurunnya kualitas hasil belajar. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animapoin (animasi powerpoint) pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini antara lain adalah ahli media, ahli isi/konten, ahli desain, dan siswa sebanyak 20 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis masalah ini dinyatakan layak berdasarkan hasil uji isi/konten pembelajaran sebesar 91%, uji ahli media sebesar 94%, uji ahli desain sebesar 86%, uji coba perorangan oleh siswa sebesar, 90%, dan uji coba kelompok kecil sebesar 89%, dengan kriteria keseluruhan sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animapoin (animasi powerpoint) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA efektif diterapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: video pembelajaran, berbasis masalah, IPA.

Abstract

The lack of focus of students in following learning and the lack of interaction between students and teachers causes the quality of learning to be less than optimal, so that the impact on the quality of learning outcomes decreases. One solution to overcome these problems is the development of innovative learning media. This study aims to develop learning media in the form of animated videos (PowerPoint animations) in science subjects. This research is development research by adapting the ADDIE development model. The subjects involved in this study included media experts, content/content experts, design experts, and 20 students. Data collection in this study used instruments in the form of questionnaires and learning outcomes tests. The results showed that the problem-based learning video media was declared feasible based on the results of the learning content/content test of 91%, the media expert test of 94%, the design expert test of 86%, the individual trial by students, 90%, and the pilot test. small group of 89%, with the overall criteria very feasible. So, it can be concluded that problem-based animation video media (PowerPoint) in science subjects is effectively applied to fourth grade elementary school students

Keywords: learning video, problem-based, science.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang mencakup semua peristiwa dalam memahami alam semesta dan sebagai bidang studi yang mempelajari tentang peristiwa alam untuk dijadikan bahan dalam memperoleh pengetahuan di sekolah dasar (Kudisiah, 2018; Pratama, Firman, & Neviyarni, 2019). IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip, namun juga merupakan suatu proses penemuan. Pelajaran IPA diarahkan untuk mencari tahu dan melakukan sesuatu, sehingga

History:

Received : May 10, 2022

Revised : May 12, 2022

Accepted : July 11, 2022

Published : August 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



dapat membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Maka dari itu, pelajaran IPA di sekolah dasar (SD) diharapkan menjadi wahana atau tempat bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya. Pembelajaran IPA di sekolah dasar seharusnya lebih membebaskan siswa dalam membuat dan menafsirkan suatu hal tertentu pada kegiatan pembelajaran yang akan menuntun siswa dalam mengambil kesimpulan secara mandiri (Muliani & Wibawa, 2019; Nurbaeti & Sunarsih, 2020). Siswa diharapkan dapat menghasilkan suatu karya secara mandiri, namun bermakna setelah memahami dan mengikuti proses pembelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan dapat menggunakan model serta media pembelajaran yang tepat siswa (Febriana, 2017; Rediasih, Suwatra, & Putri, 2019). Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPA (Jundu, Jehadus, Nendi, Kurniawan, & Men, 2019; Sukarini & Manuaba, 2021). Media pembelajaran dapat menarik perhatian para siswa, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajarnya, bahkan metode belajarnya tersebut akan lebih bervariasi, tidak monoton, dan siswa tidak mudah jenuh. Harapannya, media pembelajaran ini nantinya dapat memperjelas makna bahan pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami mata pelajaran yang diberikan dan memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik (Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan dan wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 15 November 2021 di SD Negeri 3 Antiga, ditemukan beberapa permasalahan yaitu siswa tidak fokus pada saat guru memberikan materi pada proses pembelajaran berlangsung, masih terdapat siswa mengobrol pada saat guru menjelaskan, dan kurangnya interaksi siswa pada guru. Hal ini terjadi karena kurangnya inisiatif guru dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini menjadikan proses pembelajaran terlalu monoton dan siswa hanya sebagai pendengar. Saat guru menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan hanya berupa *powerpoint* biasa, guru menjelaskan dan siswa mendengarkan saja tanpa adanya timbal balik dari siswa. *Powerpoint* digunakan untuk presentasi materi yang sudah disiapkan dan hanya berupa teks semata, sehingga tidak mampu memberikan kesan menarik bagi siswa dalam belajar (Sunarni, 2016). Apabila hal tersebut terus terjadi akan berdampak kepada siswa. Kurangnya penggunaan media yang menarik dan inovatif akan berdampak pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Asri Devi, 2020; Saputra & Manuaba, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa dalam belajar mata pelajaran IPA (Fauzia, 2020; Tafonao, 2018). Solusi yang dapat diberikan yaitu guru diharapkan menggunakan media berupa video yang dilengkapi dengan animapoin (animasi *powerpoint*). Di dalam animapoin (animasi *powerpoint*) ini berisi gambar berwarna, audio, dan animasi objek yang bergerak, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Animasi objek bergerak terbukti dapat berpengaruh dalam suatu pembelajaran (Widiyasanti & Ayriza, 2018; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Media video pembelajaran sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar karena dapat menghasilkan pembelajaran yang membangkitkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dituntut mengikuti pengembangan teknologi yang semakin canggih agar dapat menghasilkan suasana kelas yang sesuai dengan kurikulum dan sesuai karakter siswa (Azizul, Riski, Fitriyani, & Sari, 2020). Maka dari itu, pengembangan media video pembelajaran animapoin sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat memengaruhi perilaku dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih maksimal jika dibarengi dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang

akan digunakan oleh guru harus memahami karakter siswa di dalam kelas agar tujuan pembelajaran berjalan dengan lancar (Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019). Model pembelajaran yang tepat digunakan agar siswa dapat berfokus atau bertukar pikiran adalah model pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah di dunia nyata sebagai konteks pada siswa untuk kemampuan pola pikir tingkat tinggi dalam memecahan masalah untuk memperoleh pengetahuan (Aspini, 2020; Husnidar & Hayati, 2021). Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) ini cocok untuk melatih dan mengembangkan kemampuan siswa. Dengan penggunaan model berbasis masalah ini siswa mampu meningkatkan pola berpikir tingkat tinggi yang mana model pembelajaran ini sangat efektif digunakan di sekolah dasar (Anggreni, Jayanta, & Mahadewi, 2021; Malau & Megalina, 2021). Penggunaan media video animapoint berbasis masalah akan mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran, karena di dalam media video animapoin ini terdapat gambar bergerak dan permasalahan yang akan ditemukan oleh siswa. Media video animapoin (animasi *powerpoint*) berbasis masalah digunakan untuk menarik siswa dalam tanyangan yang ada pada video, yang dapat memberikan situasi yang nyata tentang materi sumber daya alam pada siswa karena media video animapoin (animasi *powerpoint*) dapat memanipulasi kondisi ruang dan waktu sehingga siswa dapat melihat gambar yang terdapat di video tersebut. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Luhulima, Degeng, & Ulfa, 2017; Ponza, Jampel, & Sudarma, 2018). Media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Achmad, Fanani, Wali, & Nadhifah, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media video memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar yang menyenangkan (A. C. Dewi, 2018; Lukman et al., 2019). Meskipun telah banyak dilakukan pengembangan mengenai media pembelajaran *powerpoint*, namun penelitian yang telah dikembangkan belum ada yang mengembangkan dengan tambahan animasi serta melibatkan model pembelajaran berbasis masalah. Oleh karena itu, pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran animapoint berbasis masalah.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animapoin (animasi *powerpoint*) pada mata pelajaran IPA untuk kelas IV sekolah dasar. Dengan dinyatakan valid, maka dapat dinyatakan bahwa media yang telah dikembangkan nantinya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian pengembangan ini adalah membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatnya motivasi serta minat siswa dalam belajar. Selain itu, penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dirancang dalam media *powerpoint* berbasis masalah. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Dengan beberapa tahap yaitu: 1) Analisis (*analyze*), 2) Desain (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*), dan 5) Evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini berlangsung pada tanggal 15 November 2021 sampai 18 April 2022. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV semester genap di SD Negeri 3 Antiga, sedangkan objek penelitian ini yaitu media video animapoin yang dikembangkan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket dan tes. Hasil kuesioner diperlukan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan (Risanty & Sopiyan, 2017) dan hasil tes diperlukan untuk memperoleh data

berupa nilai tes yang telah diberikan pada saat eksperimen. Pada tahap uji coba lapangan produk diuji cobakan melibatkan siswa dalam satu kelas yang berjumlah 20 orang kelas IV di SD Negeri 3 Antiga. Penelitian ini menggunakan instrumen rating scale. Rating scale merupakan metode penelitian yang berupa angka yang berdasarkan suatu skala dari rendah sampai tinggi (Ilhami & Rimantho, 2017). Penelitian ini menggunakan instrumen skala 1-5. Upaya untuk memastikan validitas instrumen yaitu dengan membuat kisi-kisi, berkonsultasi dengan dosen pembimbing, dan menyusun instrumen. Kisi-kisi instrumen lembar validasi media video pembelajaran disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No Aspek	Indikator	Nomor Butir
1. Tujuan	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
	b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2
	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
2. Strategi	a. Kebenaran materi	4
	b. Keruntutan materi	5
	c. Kelengkapan materi	6
	d. Kecakupan materi	7
	e. Pentingnya materi	8
	f. Materi didukung dengan dengan media yang tepat	9
	g. Tingkat kesulitan soal	10
3. Evaluasi	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	11
	b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	12

(Octavyanti & Wulandari, 2021)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No Aspek	Indikator	Nomor Butir
Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1
Strategi	a. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah sistematis	2
	b. Memberikan contoh untuk pemahaman konsep	3
	c. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	4
	d. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	5
	e. Memberikan motivasi	6
	f. Petunjuk penggunaan media	7
Evaluasi	a. Memberikan soal latihan untuk pemahaman konsep	8
	b. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	9

(Octavyanti & Wulandari, 2021)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media	1
		b. Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi	2
		c. Video dapat diputar ulang	3

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
2	Tampilan	d. Durasi waktu video	4
		a. Tampilan awal video	5
		b. Keterbacaan teks	6
		c. Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran	7
		d. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat	8
		e. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	9
		f. Penggunaan animasi yang tepat	10
		g. Dukungan musik pengiring yang sesuai	11
		h. Penggunaan narasi yang sesuai	12
		i. Tampilan layar serasi dan seimbang	13

(Octavyanti & Wulandari, 2021)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Tampilan	a. Kemenarikan warna	1
		b. Keterbacaan teks	2
		c. Penggunaan jenis dan ukuran huruf yang sesuai	3
		d. Kejelasan suara	4
		e. Kejelasan gambar	5
2	Motivasi	a. Media dapat memberikan semangat dalam belajar	6
3	Materi	a. Materi mudah dipahami	7
		b. Kejelasan uraian materi	8

(Octavyanti & Wulandari, 2021)

Metode serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif ini adalah peneliti bertindak sebagai instrumen dan kehadiran peneliti mutlak adanya. Metode analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari saran yang didapat dari hasil *review* oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui lembar penilaian media dalam bentuk kuesioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian menggunakan metode berbasis masalah dengan model ADDIE berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada pembahasan ini disampaikan langkah untuk menentukan hasil penelitian yang dilakukan. Rancang bangun pengembangan media video animapoin berbasis masalah pada materi sumber daya alam ini dibuat sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dipilih dalam pengembangan produk ini karena model ini memiliki langkah yang sistematis dan relevan dengan produk yang dikembangkan.

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis (*analyze*). Pada tahap ini analisis dilakukan terhadap hasil wawancara dan observasi, sehingga diketahui bahwa siswa kelas IV

SD Negeri 3 Antiga memiliki kendala dalam proses pembelajaran online maupun offline yang berlangsung. Kurangnya variasi media pembelajaran digital yang dimiliki oleh guru memengaruhi minat dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran online maupun offline berlangsung, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi sumber daya alam khususnya pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, maka media pembelajaran berupa pengembangan media video animapoin berbasis masalah dapat dikembangkan dan dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Tahap kedua yang dilakukan adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini informasi yang didapatkan dari hasil analisis diolah untuk menentukan gambaran awal dari produk yang dikembangkan. Sebelum mengembangkan produk, peneliti memiliki rancangan produk yang dikembangkan. Tahap perancangan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah yaitu, tahapan mengidentifikasi *software* serta alat dan bahan yang sekiranya dibutuhkan dalam pengembangan produk ini. Kemudian rancangan dari produk media video animapoin ini divisualisasikan ke dalam bentuk *storyboard* yang komunikatif. Pembuatan *power point* ini dilakukan semenarik mungkin agar banground dan pemaparan materinya jelas. Selanjutnya, dilaksanakan perancangan terhadap isi produk yang dikembangkan. Dalam pemilihan bentuk penyampaian isi digunakan animasi. Animasi ini digunakan untuk menyampaikan isi materi. Selanjutnya, pemilihan strategi intruksional dengan pemilihan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) yang dikaitkan dengan media yang dikembangkan. Peneliti juga menyiapkan kuesioner yang digunakan untuk melaksanakan uji validitas produk yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Rancangan yang sudah dibuat pada tahap perancangan kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk fisik. Pada tahap ini dilaksanakan 3 langkah-langkah yaitu yang pertama tahap pembuatan produk. Pembuatan produk ini dilakukan dengan bantuan beberapa aplikasi seperti aplikasi *microsoft office power point*, *aplikasi loomAi avatar creator*, dan *adobe premiere*. Setelah produk selesai dibuat dan dipublish menjadi bentuk *link*, selanjutnya dilakukan tahapan yang kedua yaitu tahap uji kelayakan produk yang melibatkan ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran. Uji kelayakan ini dilaksanakan untuk menilai kelayakan produk sebelum dilaksanakannya uji coba kepada siswa. Setelah tahap uji kelayakan, dilaksanakan proses revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli pada tahap uji kelayakan. Setelah produk hasil revisi selesai dibuat, kemudian produk diuji coba kepada siswa melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan, sehingga didapatkan produk final yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap implementasi adalah tahapan yang dilakukan dengan menerapkan produk final dalam proses pembelajaran untuk mengetahui efektifitas produk, yaitu pengaruh produk terhadap kualitas pembelajaran. Namun, dikarenakan kondisi pandemi *Covid-19* yang sedang meningkat selama proses penelitian ini, maka tahapan implementasi tidak dapat dilaksanakan. Dalam situasi pandemi, tidak memungkinkan mengadakan kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dalam pembelajaran di dalam kelas. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi tidak hanya dilakukan pada tahap kelima setelah implementasi, tetapi evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014). Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan untuk mengukur atau menilai produk media pembelajaran yang mencakup validasi produk dari para ahli dan juga siswa. Dengan adanya evaluasi, peneliti bisa mengetahui kelebihan dan kelemahan produk yang dikembangkan, sehingga peneliti bisa melakukan perbaikan untuk menyempurnakannya. Penelitian pengembangan media video animapoin (animasi *powerpoint*) berbasis masalah ini secara keseluruhan mulai dari validasi uji ahli materi 91%, validasi uji desain instruksional 86%, validai uji media 94% , validasi uji

perorangan 90%, dan validasi uji kelompok kecil 89%, jika persentase tersebut dikonversi dalam skala lima, maka tingkat uji keseluruhan kualifikasi adalah sangat layak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian didapatkan hasil bahwa media video animapoint berbasis masalah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang sudah dilakukan di kelas IV, ada perbedaan hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan media video animapoin berbasis masalah dengan model ADDIE memiliki hasil rata-rata dari nilai pre-test yaitu 70,05, dan hasil dari post-test yaitu 83,10, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Antiga. Hal ini terjadi karena beberapa faktor. Pertama sajian materi dalam pembuatan media video animapoin (animasi *powerpoint*) berbasis masalah sangat terstruktur, sehingga video yang dihasilkan sangat bermanfaat bagi siswa dan materinya mudah dimengerti. Penyajian materi menarik, inovatif, dan mudah dimengerti, sehingga memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Awaludin, Wibawa, & Winarsih, 2020; Effendi & Hendriyani, 2020). Kedua pada pemberian soal dan evaluasi terhadap video pembelajaran sangat jelas. Ketiga penilaian yang dilakukan mudah karena susunan tugas yang diberikan sudah ada kolom khusus untuk memberikan penilaian. Keempat penelitian ini menggunakan model ADDIE yang sistematis dan jelas dalam pelaksanaan pengembangan produk media video animapoin (animasi *powerpoint*) berbasis masalah.

Media video animapoint berbasis masalah adalah media pembelajaran berupa video animasi *powerpoint*, yang didalamnya disisipkan masalah-masalah terkait materi pembelajaran IPA. Pembelajaran media video animapoin berbasis masalah dapat mengubah cara pandang siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang semulanya berpusat pada guru berubah menjadi berpusat pada siswa (*student centered*) sesuai dengan kurikulum 2013. Siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif melakukan diskusi dengan temannya untuk menemukan dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pemanfaatan video pembelajaran dapat mengubah pola pikir siswa yang semula menganggap guru sebagai pusat pembelajaran atau sumber belajar (Aryani & Ambara, 2021). Penggunaan video animasi mampu membangkitkan minat siswa, memudahkan siswa untuk berkonsentrasi, mengembangkan imajinasi, mendukung kreativitas serta membantu siswa untuk mengerti dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru (Andriyani & Suniasih, 2021; Wijayanti & Fauziah, 2020). Penggunaan media video pembelajaran animapoint ini sangat simpel karena dapat digunakan ataupun dipelajari di mana dan kapan pun siswa ingin belajar. Media video ini bisa dibagikan oleh guru, sehingga siswa bisa mengulang kembali materi ataupun permasalahan-permasalahan terkait dengan materi yang dipelajari (Achmad et al., 2021; Izzaturahma, Mahadewi, & Simamora, 2021).

Media animapoint berbasis masalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mampu bekerja sama dalam melakukan praktik pembelajaran, mampu menumbuhkan rasa solidaritas atau kerja sama yang erat antarsiswa, saling memberi motivasi, kritik dan saran yang membangun untuk penyelesaian praktik berbasis masalah. Selain itu, pembelajaran menggunakan media video animapoin berbasis masalah ini dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah. VBL (*video based learning*) memiliki fitur unik yang menjadikannya pembelajaran yang efektif metode yang dapat menunjukkan informasi dan detail yang sulit untuk jelaskan dengan teks atau foto statis. Bahkan, video dapat mendukung gaya belajar yang berbeda, khususnya siswa yang pembelajar visual. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media video animapoint berbasis masalah mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena dalam media tersebut terdapat gambar,

video, serta masalah yang disajikan dengan menarik, sehingga dapat melatih siswa dalam hal melihat, mendengar, dan mempraktikkan apa yang dipelajarinya (Astuti, Dewati, Okyranida, & Sumarni, 2019; Irfan, Muhiddin, & Ristiana, 2019). Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media video pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Luhulima et al., 2017; Ponza et al., 2018). Media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media video memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar yang menyenangkan (A. C. Dewi, 2018; Lukman et al., 2019). Dengan dikembangkannya media video animapoin berbasis masalah ini dapat diharapkan untuk membantu siswa dalam berpikir kritis, memotivasi semangat siswa pada proses pembelajaran, serta menambah pengetahuan siswa, khususnya pada pembelajaran IPA materi sumber daya alam. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, terletak pada model yang digunakan karena dari ke empat tahapan terdapat satu tahap tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan biaya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa pengembangan media video animapoin (animasi powerpoint) berbasis masalah pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV sekolah dasar semester genap. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari ahli uji media, ahli uji materi, ahli uji desain, dan berbagai analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa instrumen media video animapoin berbasis masalah pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam telah memenuhi kriteria valid dan memiliki kualitas media yang baik. Jadi, instrumen yang dikembangkan dapat dinyatakan sudah tepat dan layak dipakai untuk menilai hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Science Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) pada Muatan IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 214. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35715>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Aspini. (2020). Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 72–79. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27087>.
- Asri Devi, N. M. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>.
- Astuti, I. A. D., Dewati, M., Okyranida, I. Y., & Sumarni, R. A. (2019). Pengembangan Media Smart Powerpoint Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Fisika. *Navigation*

- PHysics: Journal of Physics Education*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/npjpe.v1i1.191>.
- Awaludin, Wibawa, & Winarsih. (2020). Integral Calculus Learning Using Problem Based Learning Model Assisted by Hypermedia-Based E-Book. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.23106>.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Dewi, A. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Animasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 154–161. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15371>.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2020). The Conceptual and Hypothetical Model of Interactive Blended Problem Based Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 285. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24162>.
- Fauzia, L. (2020). Implementasi Metode Learning Start with A Question pada Pembelajaran Akidah Akhlak. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 240–269. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4199>.
- Febriana. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi dengan Pendekatan Dunia Kerja pada Program D3 Tata Boga. *Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 148–155. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.8891>.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>.
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21765>.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>.
- Kudisiah. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(2), 195–202. <https://doi.org/10.36312/jime.v4i2.475>.
- Luhulima, D., Degeng, I. N., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p110>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.

- Malau, V. M., & Megalina, Y. (2021). Pengembangan Media Video dengan Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah Survey Lapangan. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 7(1). <https://doi.org/10.24114/jiaf.v7i1.15788>.
- Muliani, N. K. D., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 107–114. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i1.333>.
- Nurbaeti, R. U., & Sunarsih, D. (2020). Pengembangan Modul Praktikum IPA Berbasis Kurikulum 2013 untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 109–116.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar Negeri 01. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>.
- Rediasih, Suwatra, & Putri. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Debate terhadap Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.11010>.
- Risanty, R. D., & Sopiyan, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Kuis Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) dengan Metode Polling. *Prosiding SEMNASTEK Fakultas Teknik*. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/2071>.
- Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10–16.
- 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>.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sunarni, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(3), 363–372. Retrieved from <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi/article/view/1687>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wijayanti, R. M., & Fauziah, P. Y. (2020). Perspektif dan Peran Orangtua dalam Program

- PJJ Masa Pandemi Covid-19 di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1304–1312. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.768>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.