



Pengembangan Media PPT Animasi Terhadap Pembelajaran IPA SD Materi Daur Hidup Hewan pada Kelas 4 SDN 14 Palembang

Salma Nadiyah Khalishah¹, Yusni Arni Yusuf², Ringga Farira³, Aisyah Rosalia⁴, Ocha Bella Thania⁵

1,2,3,4,5 Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

21 September 2024

Revised

25 October 2024

Accepted

20 November 2024

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang nyata. Dengan menggunakan media pembelajaran, pesan yang abstrak dapat diubah menjadi pesan yang konkret. Misalnya, jika guru mengajar tentang teknik membaca scanning, siswa akan kesulitan memahami teknik membaca scanning. Karena pentingnya masalah ini, penulis tertarik mengembangkan media dalam setiap proses pembelajaran. Guru adalah orang yang mengatur dan melibatkan siswa dalam proses belajar, jadi mereka harus kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Untuk melakukannya, model ADDIE digunakan melalui beberapa tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Keywords

PPT Animasi, Pembelajaran IPA, Daur Hidup Hewan.

Corresponding

Author :

salmanikha240303@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut jurnal desi ddk, Ki Hajar Dewantara, bapak pendidikan nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan sebagai "tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai setinggi-tingginya keselamatan dan kebahagiaan." Memanusiakan manusia adalah kata lain untuk pendidikan. Akibatnya, kita seharusnya tidak bias dalam menghormati hak asasi setiap manusia. Namun, sebagai generasi berikutnya, kita harus membantu dan memperhatikan setiap perubahan yang mereka alami saat mereka berkembang menuju kedewasaan. Dengan demikian, kita dapat membangun manusia yang kritis, berpikiran kritis, dan bermoral. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya membentuk individu yang berbeda dari orang lain yang dapat makan, meneguk, berpakaian, dan memiliki rumah

untuk tinggal. Istilah "memanusiakan manusia" digunakan untuk menggambarkan hal ini (Ab Marisyah¹, Firman², 2019).

Pembelajaran, menurut Yusni et al. 2024., adalah suatu kegiatan yang berlangsung di kelas dan berfokus pada memberikan kepada peserta didik selama prosesnya. Proses ini pasti akan mengubah siswa dalam berbagai cara, termasuk perubahan dalam pemahaman mereka, kemampuan mereka, sikap mereka, dan nilai emosional mereka. Guru harus merancang strategi untuk memberikan pengalaman belajar yang komperhensif kepada siswa mereka agar mereka dapat mencapai tingkat pemahaman kognitif, keterampilan prikomotorik, dan perkembangan emosional yang diharapkan selama proses pembelajaran. Selain itu, penting bagi guru untuk berbagi referensi dengan siswa mereka, termasuk sumber belajar yang terkait dengan pembelajaran kelompok dan pembelajaran objek, serta informasi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (wijaya & hasan, 2016)

Salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Dalam pelajaran ini, siswa diajarkan tentang berbagai konsep dan fenomena yang berkaitan dengan alam semesta. Mereka dididik untuk memahami konsep dan fenomena ini dengan menggunakan berbagai metode, seperti praktikum, pengamatan, pengukuran, analisis, dan lain-lain. Untuk membuat pembelajaran IPA bermakna, tidak hanya penting untuk memahami konsep tetapi juga untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Standar Nasional Pendidikan (2011:11) mendefinisikan IPA sebagai pembelajaran yang berkaitan dengan proses mencari tahu tentang alam semesta. Standar tersebut menyatakan bahwa IPA bukan hanya kumpulan tugas dan pengetahuan yang terdiri dari fakta-fakta dan konsep-konsep; itu juga merupakan proses menemukan. Dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa, proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam lebih ditekankan (Dwi et al).

Jurnal Norma (2021) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah media yang menyajikan pesan audio dan visual yang membantu siswa memahami materi pelajaran. Cheppy Riyana (2007) juga menyatakan bahwa video adalah media pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Karena elemen audio (dengar) dan visual atau video dapat disajikan secara bersamaan, dikatakan tampak dengar. Peserta didik dapat menggunakan alat pembelajaran video kapan pun mereka mau, menurut Rahmasari dan Rismiati (2013:22), karena video menggunakan audio dan visual. Sementara video dapat diputar kapan saja, televisi memiliki jadwal. Penggunaan media pembelajaran video dapat membantu siswa menyampaikan pesan, mengatasi keterbatasan waktu, dan

bervariasi. Menurut Cheppy Riyana (2007), penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa tujuan. Di antaranya adalah (1) menjelaskan dan mempermudah pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera guru dan siswa; dan (3) dapat digunakan secara luas dan tepat. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami topik dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan memperkaya pengetahuan mereka, menurut Anisa dan Yuliyanto (2017). Namun, Amanah (2016) menyatakan bahwa media juga dapat membuat pembelajaran lebih jelas, menarik, interaktif, dan efektif.

Media pembelajaran memudahkan guru dan siswa berkomunikasi, yang menghasilkan pembelajaran yang efektif (Susanto, 2014: 315). Selain itu, media pembelajaran membantu siswa memahami informasi sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi, Cecep, 2011: 7). Guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran untuk memastikan bahwa pelajaran dipahami dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu, media pendukung diperlukan di sekolah dasar agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa (Adinda & abduh 2021).

Media berfungsi sebagai alat pembelajaran, jadi guru harus dapat menggunakannya dengan baik. "Microsoft PowerPoint merupakan salah satu aplikasi yang digunakan orang atau pendidik dalam mempresentasikan bahan ajar, laporan, dan karya mereka," kata Arsyad (2015:193). Seorang guru dapat menggunakan PowerPoint untuk mempresentasikan pelajaran kepada siswanya, membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk mengambil pelajaran dari presentasi guru. PowerPoint juga memudahkan guru untuk menguasai materi siswa. Microsoft PowerPoint adalah program komputer yang sering digunakan oleh pengguna komputer, terutama untuk membuat presentasi. Anda dapat membuat presentasi yang efektif, profesional, dan mudah digunakan. Untuk membuat presentasi pembelajaran yang menarik, Microsoft PowerPoint akan membantu Anda menggabungkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, dan bahkan video, dan animasi. Menurut Warkintin *et al.* (2019).

Media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi dapat dibuat dengan teknologi komputasi. Salah satu program (software) yang disebut Microsoft PowerPoint memungkinkan Anda mempresentasikan konten kepada orang lain, termasuk pelajaran sekolah. Selain memungkinkan Anda untuk mempresentasikan presentasi, program ini memungkinkan Anda membuat, mengolah, dan mengimput file audio dan visual (Nabila ddk).

Ketika teknologi berkembang di abad ke-21, kemampuan untuk menggunakan aplikasi komputer menjadi lebih penting bagi orang-orang di

seluruh dunia kerja. begitu pula dengan program Microsoft Office, termasuk Microsoft PowerPoint. Siswa harus mempersiapkan diri untuk dunia kerja yang akan datang di era teknologi saat ini. Data digital, terdiri dari angka, huruf, dan gambar, dapat diolah, disimpan, dan digabungkan dalam dokumen dengan perangkat lunak Microsoft Office. Tujuan dari pelajaran Microsoft PowerPoint ini adalah untuk membuat presentasi yang lebih mudah dan menarik perhatian penonton (Alam DKK 2022).

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi PPT tentang daur hidup hewan yang efektif untuk pembelajaran IPA di SD. Diharapkan penelitian ini juga dapat menguji validitas dan praktisitas media pembelajaran IPA yang akan dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran PPT animasi. Setiap langkah dijelaskan di sini:

1. Tahap Analisis

Proses ini dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk menentukan masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran materi daur hidup hewan, model pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran animasi PowerPoint untuk guru dan siswa kelas IV di SDN 14 Palembang.

2. Tahap Design

Pertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media PowerPoint animasi, yaitu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi daur hidup hewan. Materi daur hidup hewan harus sesuai dengan kurikulum SD kelas IV dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Desain PowerPoint animasi dengan fitur animasi yang menarik dan interaktif, seperti gambar, video, suara, dan efek animasi. Selain itu, perhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, seperti kesederhanaan, kejelasan dan keterlibatan siswa.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Memulai dengan uji coba terbatas pada siswa SD kelas 4 untuk mendapatkan umpan balik dan masukan tentang media PPT animasi yang akan dikembangkan, seperti membuat atau mengubah setiap slide PowerPoint yang diberikan animasi untuk membuat gambar bergerak.

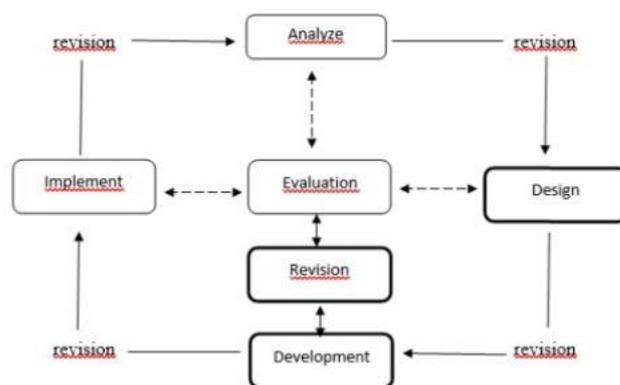
4. Tahap Implementation (Implementasi)

menggunakan media animasi PowerPoint yang telah dikembangkan secara nyata untuk mengajarkan materi daur hidup hewan di kelas. Ini dilakukan dengan mengumpulkan data tentang seberapa baik siswa

memahami topik melalui penilaian pemahaman mereka tentang topik dan mengukur bagaimana mereka menanggapi media pembelajaran yang telah dibuat.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Mengevaluasi tingkat pencapaian tujuan dari penggunaan animasi PowerPoint dalam pembelajaran ipa, serta mengevaluasi apa yang dapat membantu siswa mencapai hasil yang baik dari tes pemahaman materi dan angket respons pada siswa kelas IV.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI di SD Negeri 14 Palembang dengan jumlah 30 siswa. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman materi sebelum dan sesudah menggunakan media PPT animasi, serta angket respon siswa terhadap media pembelajaran ipa. Berdasarkan tujuan dan model pengembangan yang peneliti gunakan, maka di peroleh hasil:

Tahap Analisi (*Analysis*)

Pada tahap ini penelitian melakukan analisis kebutuhan untuk memahami karakteristik siswa, termasuk gaya belajar, tingkat pengetahuan, dan kebutuhan khusus dengan tujuan pembelajaran yang jelas dan stuktur, untuk mencapai pembelajaran menarik dan relevan materi di sesuaikan dengan kurikulum, tingkat kesulitan dan minat siswa, supaya strategi pembelajaran efektif peneliti memilih strategi yang seesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa, serta pengembangan yang sesuai untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan bahan-bahan PowerPoint yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, yang mencakup tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, dan soal evaluasi.

Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini media yang telah di rancang akan di uji kevalidannya. PPT yang telah di kembangkan siap digunakan untuk proses pembelajaran, proses pengembangan yang terstruktur akan menghasilkan PPT yang berkualitas, pengembangan yang terencana akan membantu meminimalkan pemborosan waktu dan sumber daya. Dengan menggunakan animasi dan transisi dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman, pertanyaan dan kuis telah ditambahkan untuk menguji pemahaman siswa.

Tahap penerapan (*Implementation*)

PPT telah digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 14 Palembang sesuai dengan rencana yang telah dibuat, siswa berinteraksi dengan PPT dengan cara yang aktif, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, dan mengakses sumber daya tambahan. Fitur interaktif pada PPT seperti Animasi, Transisi, Pertanyaan dan kuis telah digunakan secara efektif. Media PPT yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa, motivasi siswa dan hasil belajar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti memastikan bahwa materi dalam PPT sudah sesuai dengan kurikulum tujuan pembelajaran dan mudah dipahami. Desain slide sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan di buat dengan sangat menarik dengan elemen-elemen seperti teks, gambar, dan grafik yang baik sehingga mendukung pemahaman siswa. Berdasarkan hasil evaluasi media pembelajaran powerpoint sangat efektif untuk digunakan di SDN 14 Palembang.

Pembahasan

1. Kevalidan Media Powerpoint

Media ini dibuat dengan menggunakan lima tahapan model ADDIE. Guru menggunakan media PowerPoint untuk pembelajaran IPA SD tentang materi Daur Hidup, khususnya di kelas 4 sekolah. Media pembelajaran PowerPoint ini dirancang dengan menarik dan membantu siswa belajar lebih baik. Ini memiliki gambar, video, soal latihan, diskusi, dan kegiatan pembelajaran yang relevan.

Media ini dirancang dengan cara yang menarik sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Dalam presentasi PowerPoint, evaluasi dibagi menjadi tiga komponen: materi, media, dan pembelajaran. Hasil penilaian menghasilkan kritik dan rekomendasi yang bermanfaat; temuan penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan media yang lebih baik.

2. Keefektifan Media Powerpoint

- *Powerpoint* memungkinkan penggunaan gambar, grafik, audio dan diagram sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih

mudah. visualisasi ini dapat menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks.

- *Powerpoint* mendukung berbagai elemen-elemen multimedia, seperti audio, video, animasi. Hasil ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.
- Dengan slide-slide yang terstruktur, PPT dapat membantu guru menyampaikan materi dengan urutan yang jelas dan logis. Ini memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih teratur.
- PPT memungkinkan fleksibilitas dalam cara materi disampaikan, apakah itu sebagai presentasi langsung, bahan referensi, atau sebagai materi pembelajaran mandiri yang dapat diakses oleh siswa.
- Pembelajaran dengan PPT bisa lebih efisien dalam menyampaikan informasi, karena materi dapat disampaikan secara sistematis tanpa kehilangan fokus. Ini juga memungkinkan pengaturan waktu yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Hasil Analisis Respon siswa

Sebagai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan terhadap respons siswa terhadap materi PowerPoint di SDN 14 Palembang, dapat disimpulkan bahwa siswa secara keseluruhan merespons materi PowerPoint dengan sangat positif. Selain itu, PowerPoint digunakan dengan baik untuk membangun pembelajaran IPA di kelas 4 sekolah dasar.

Temuan Penelitian

Beberapa hal yang dapat dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran IPA SD tentang materi Daur Hidup Hewan adalah:

- a. PowerPoint adalah alat pembelajaran yang fantastis untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPA SD karena memungkinkan segala sesuatu yang tidak dapat disajikan secara nyata dilakukan dengan mudah.
- b. Siswa dapat merasa senang dan lebih fokus saat belajar dengan media pembelajaran PowerPoint.
- c. Media pembelajaran PowerPoint penuh dengan gambar, video, dan soal-soal yang dirancang dengan baik sehingga siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar.

Media PowerPoint masih memiliki kelemahan; itu tidak cocok untuk semua jenis dan tujuan pembelajaran. Akibatnya, guru harus memahami karakteristik media presentasi ini. PowerPoint tidak dapat menampung video dengan kapasitas besar, sehingga gambar berkualitas rendah. Selain itu,

memasukkan ide atau pesan yang baik ke dalam PowerPoint sehingga mudah dicerna oleh pengguna juga membutuhkan keterampilan khusus. Anda harus mempersiapkan diri dengan baik jika Anda menggunakan teknik penyajian animasi yang kompleks.

KESIMPULAN

Pengembangan media PPT animasi untuk pembelajaran IPA SD materi daur hidup hewan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Penggunaan animasi yang menarik dan interaktif mampu memikat perhatian siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, visualisasi daur hidup hewan melalui animasi memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak dan kompleks.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PPT animasi meningkatkan nilai rata-rata siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint animasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk pembelajaran IPA SD, terutama untuk materi daur hidup hewan. Namun, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif media PowerPoint animasi untuk materi IPA lainnya dan pada berbagai tingkat usia. Kemampuan guru untuk mengelola kelas dan penggunaan media pembelajaran yang tepat adalah komponen tambahan yang dapat mempengaruhi efektivitas media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda.W.& Muhammad A., Penggunaan Media Audiovisual Berbantu *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. Pendidikan Profesi Guru,*Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Jurnal Basicedu.
- Alam.B.A.2022. Pelatihan Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Presentasi Pada Siswa dan Siswi Ma As-Sakinah.*Teknik Informatika.Universitas Pamulang,Tangerang Selatan Indonesia*.
- Astri.A., Isah. C.,Nuny.S.I., MODEL ADDIE UNUTK MENGEMBANGKAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS EKSPLANASI BERBASIS PENGALAMAN.*Universitas Pendidikan, Bandung, Indonesia*.
- Budi. H., Peran Media PPT untuk Peningkatan Minat Belajar Dalam Pembelajaran Kosalata Bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Dwi.N.H., DEFINISI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SD NEGERI PENGEREJO 2. *Universitas Muhammadiyah,Purworejo,Indonesia*.

- Desi. P. 2022.,Pengertian Pendidikan. *Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Agung Tirtayasa. Jurnal Pendidikan dan Konseling.*
- Khusniati., 2012.PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN IPA. *Program Studi Pendidikan IPA, Fkultas Matematik dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.*
- Nabila. A., Penggunaan Media Software Powerpoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Jurnal Informatika dan Teknologi.*
- Norma.,2021. MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19.
- Ninik. S. 2023.,Pengembangan Media Powepoint Video Sebagai Media Guru Dalam Mengajar.*Universitas PGRI Jombang.*
- Sarwendah.,Penggunaan Media Powerpoint Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas II SDN Mondoretno Tahun Pelajaran 2020/2021. *Univversitas Nahdatul Utama Surabaya. Jurnal Of Education Research.*
- Siti. F., PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER. *Pendidikan Fisika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.*
- Unik. K.,& Henny D.K.,2021.Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana.*
- Warkintin. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasi CD Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP, Persada Katulistiwa.*
- Yusni A.,2024.Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Siswa.*Universitas PGRI palembang. Jurnal Of Education.*