

PENGECEKAN TURNITIN

21. Preliminary Research Tahapan Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Video Animasi Sub Materi Makhluk Hid...

 Jurnal 21

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:105517789

Submission Date

Jul 23, 2025, 4:45 PM GMT+7

Download Date

Jul 23, 2025, 4:51 PM GMT+7

File Name

21. Preliminary Research Tahapan Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Video Anima....pdf

File Size

384.7 KB

10 Pages

4,159 Words

25,922 Characters

14% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Small Matches (less than 20 words)

Exclusions

- 5 Excluded Sources

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 7%  Publications
- 9%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 13% Internet sources
- 7% Publications
- 9% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	docplayer.info	3%
2	Internet	jurnal.umt.ac.id	2%
3	Internet	jurnalnasional.ump.ac.id	2%
4	Internet	ppjp.ulm.ac.id	1%
5	Internet	media.neliti.com	<1%
6	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2021-06-12	<1%
7	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
8	Publication	Martino A L P Kalorbobir, Cicylia Triratna Kereh, Asry N Latupeirissa. "PENINGKAT...	<1%
9	Internet	amaliarohmi.blogspot.com	<1%
10	Internet	repository.upi.edu	<1%
11	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-11-01	<1%

12

Internet

biogenesis.ejournal.unri.ac.id

<1%

Preliminary Research : Tahapan Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Video Animasi Sub Materi Makhluk Hidup Beraneka Ragam Kelas VII SMP/MTs Kota Pekanbaru

Salshadilla Anthonia¹, Mellisa¹

¹ Universitas Islam Riau, Jl. Kaharuddin Nst No.113, Marpoyan Damai, Indonesia

Email : mellisabio@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

This research is preliminary research, namely initial data analysis of teachers' and students' needs for learning media. The aim of this research is to determine the need for developing animated video media for teachers and students. The method used in this research is a descriptive survey. The data collection instruments used in this research were interview sheets, questionnaires and documentation along with relevant journal documents. The sampling technique used in this research was random sampling with a total of 32 students and 1 science teacher. Based on the initial needs questionnaire for the development of animated video media, it received a final score of 61.16% in the "High" category for the student questionnaire and a final score of 71.4% in the "High" category for the teacher questionnaire. Based on the research results, it can be concluded that teachers and students need animated video media for learning.

Keywords: Animation Video, Diverse Living Creatures, Media Development

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pendahuluan yaitu analisis data awal kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Tujuan penelitian ini ialah untuk menentukan kebutuhan pengembangan media video animasi bagi guru dan peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei deskriptif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar wawancara, kuesioner dan dokumentasi beserta dokumen-dokumen jurnal yang relevan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling dengan jumlah 32 orang peserta didik dan 1 guru IPA. Berdasarkan angket kebutuhan awal untuk pengembangan media video animasi ini mendapatkan skor akhir senilai 61,16% dalam kategori "Tinggi" untuk angket peserta didik dan skor akhir senilai 71,4% dalam kategori "Tinggi" untuk angket guru. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media video animasi untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Makhluk Hidup Beraneka Ragam, Pengembangan Media, Video Animasi

Cara sitasi: Anthonia, S., Mellisa (2024). Preliminary Research : Tahapan Analisis Kebutuhan Dalam Pengembangan Media Video Animasi Sub Materi Makhluk Hidup Beraneka Ragam Kelas VII SMP/MTs Kota Pekanbaru. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12 (1), 64-73. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/jpb.v12i1.13397>

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai penggerak perubahan individu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk karakter bangsa, pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan direncanakan secara sistematis, oleh sebab itu kurikulum sangat penting bagi pendidikan peserta didik. (Alfianti et al., 2020). Pendidikan mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Yayan Alpian, 2019) Salah satunya melalui mata pelajaran IPA.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk kebutuhan manusia, karena pada dasarnya kehidupan manusia sangat tergantung pada alam dan segala jenis gejala yang terjadi di alam (Setiowati, 2019). IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan proses penemuan (Setiowati, 2019). Pentingnya pembelajaran IPA di sekolah menuntut guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran (Sinta Mertasari & Nyoman Ganing, 2021). Dalam dunia pendidikan, pada proses belajar mengajar perlu adanya media yang mendukung minat belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Misalnya American Media and Education Technology Association membatasi media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi. (Mellisa, Sri Amnah, 2022). Media pembelajaran sangat penting dalam membantu merangsang berpikir kritis peserta didik, menggunakan imajinasi, kemampuan dan sikapnya untuk berkembang lebih jauh, sehingga membangkitkan kreatifitas dan kreaktifitas. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar, namun guru hendaknya selektif dalam memilih media tersebut (Batlawi & Hamid, 2022). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Abdul, 2018) salah satunya dengan menggunakan media video animasi.

Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (Rahmayanti, 2018). Media video animasi adalah suatu media yang digunakan untuk menggabungkan antara media audio, media visual dan tulisan untuk menarik perhatian peserta didik, serta mampu untuk menyajikan objek-objek secara detail dan membantu peserta didik untuk memahami pelajaran yang bersifat sulit (Rosyid Mahmudi & Alena, 2023). Seiring dengan perubahan teknologi yang semakin pesat, media animasi telah memasuki dunia pendidikan sebagai salah satu sarana edukasi yang mampu menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Animasi dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif peserta didik (Riyanto & Susilawati, 2019).

Analisis kebutuhan awal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru terkait media pembelajaran pada sub materi makhluk hidup beraneka ragam untuk kelas VII SMP/MTS Kota Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun penelitian ini hanya dilaksanakan pada tahap *Analyze* (Analisis) yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan guru terkait media video animasi pada sub materi makhluk hidup beraneka ragam untuk kelas VII SMP/MTS Kota Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei deskriptif.

Studi pendahuluan penelitian ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan pengembangan media video animasi dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik di SMP Negeri 35 Pekanbaru. Fase pertama pada penelitian ini adalah fase analisis, fase ini merupakan fase pengumpulan informasi. Penelitian ini menggunakan metode survei deskriptif yang dilaksanakan pada tanggal 25 – 30 November 2023. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar wawancara, kuesioner dan dokumentasi beserta dokumen-dokumen jurnal yang relevan sebagai dasar pengembangan media video animasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling dengan jumlah 32 orang peserta didik dan 1 guru IPA. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar wawancara dan lembar angket. Pada instrumen lembar wawancara, lembar wawancara digunakan untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran. Lembar wawancara tersebut diberikan kepada guru IPA dengan jumlah pertanyaan 15 item dan lembar wawancara juga diberikan kepada peserta didik dengan jumlah pertanyaan 11 item. Lembar Angket adalah sebuah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab dan di isi oleh peserta didik. Terkait pelaksanaan pembelajaran angket ini diisi oleh 32 orang siswa dengan jumlah item angket 9 item. Dan angket itu juga diberikan kepada guru dengan jumlah item angket 7 item. Angket tersebut digunakan untuk memperoleh data di lapangan mengenai pengalaman dan kebutuhan peserta didik.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah responden

Pengolahan hasil penelitian kemudian di konversikan berdasarkan kategori kriteria penilaian. Dalam (Suharsimi,/1010) dalam (Agus, R.M; Fahrizki, E.B/1020), data kemudian di interpretasikan dalam lima tingkatan, yaitu :

Tabel 1. Nilai Interpretasi

No.	Rentang	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Tinggi
2.	61% - 81%	Tinggi
3.	41% - 60%	Sedang
4.	21% - 40%	Rendah
5.	0% - 10%	Sangat rendah

(Agus & Fahrizki,/1020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA kelas VII SMP Negeri kota Pekanbaru diketahui bahwa pembelajaran IPA yang dilakukan selama ini dominan menggunakan buku paket dan LKS yang ada di sekolah dan guru juga masih menggunakan metode ceramah. Selain itu guru belum menggunakan media pembelajaran secara efektif dan belum pernah menggunakan media video animasi untuk sub materi makhluk hidup beraneka ragam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VII.6 SMP Negeri 35 Pekanbaru diketahui bahwa kegiatan proses pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru IPA di dalam kelas yaitu meminta peserta didik untuk mencatat materi dan kemudian guru IPA menjelaskan materi. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan pada proses pembelajaran IPA baik itu dalam kesulitan menghafal dan juga kesulitan dalam menghitung. Sumber belajar yang digunakan peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran IPA ialah berupa buku paket, LKS IPA dan buku catatan IPA peserta didik itu sendiri. Serta dalam proses belajar dan pembelajaran belum pernah mengimplementasikan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPA sub materi makhluk hidup beraneka ragam. Media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat menganalisis materi yang disampaikan guru dengan baik, situasi pembelajaran menyenangkan, dan peserta didik dapat memahami materi dengan mudah (Ibrahim et al., 2023).

Analisis Kurikulum

Sekolah ini menerapkan kurikulum Merdeka dan K-13. Kelas yang menerapkan kurikulum Merdeka adalah kelas VII dan kelas VIII SMP. Sedangkan kelas yang menerapkan K-13 adalah kelas IX SMP. Berdasarkan wawancara guru dan peserta didik kelas VII menerapkan kurikulum Merdeka. Di kelas VII pada kurikulum Merdeka terdapat sub materi klasifikasi makhluk hidup dengan capaian pembelajarannya adalah menguraikan karakteristik setiap kingdom berdasarkan kunci determinasi dan membuat kunci dikotomi (determinasi) untuk mengklasifikasikan organisme di lingkungan sekitar. Dan tujuan pembelajaran pada sub materi makhluk hidup beraneka ragam adalah pelajar dapat menganalisis karakteristik khas setiap kerajaan makhluk hidup dan menjelaskan peranan makhluk hidup dalam kehidupan manusia.

Tabel 1.
Analisis kebutuhan Guru Terhadap Media Video Animasi

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bapak pernah menggunakan media pembelajaran untuk membantu bapak dalam mengajar sub materi makhluk hidup beraneka ragam?	0%	100%
2.	Apakah bapak pernah membuat media pembelajaran sendiri untuk membantu bapak dalam menyampaikan materi?	100%	0%
3.	Apakah bapak membutuhkan media pembelajaran dalam membantu bapak menyampaikan sub materi makhluk hidup beranekaragam?	100%	0%
4.	Apakah sekolah menyiapkan sarana yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?	100%	0%

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru	
		Ya	Tidak
5.	Apakah bapak pernah mendengar media pembelajaran “video animasi?”	100%	0%
6.	Apakah bapak pernah menggunakan media pembelajaran “video animasi?”	0%	100%
7.	Apakah bapak setuju apabila dikembangkan media pembelajaran video animasi pada sub materi makhluk hidup beraneka ragam?	100%	0%
Jumlah		71,4%	28,6%

Tabel 2.
Analisis kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi

No.	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda pernah memakai media pembelajaran saat mempelajari sub materi makhluk hidup beraneka ragam dikelas?	0%	100%
2.	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran untuk memahami sub materi makhluk hidup beraneka ragam?	100%	0%
3.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mempelajari sub materi makhluk hidup beraneka ragam?	66%	34%
4.	Apakah bapak guru anda pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajarkan materi di kelas?	78%	22%
5.	Apakah anda antusias saat mengikuti pembelajaran dikelas?	53%	47%
6.	Apakah anda mengalami kesulitan dan memahami materi ketika tidak menggunakan media pembelajaran?	62,5%	37,5%
7.	Apakah anda pernah mendengar media Pembelajaran “video animasi?”	78%	22%
8.	Apakah anda pernah memakai media pembelajaran “video animasi dikelas?”	16%	84%
9.	Apakah anda setuju apabila di kembangkan media pembelajaran video animasi pada sub materi makhluk hidup beraneka ragam?	97%	3%
Jumlah		61,16%	38,83%

Analisis angket kebutuhan guru terhadap media video animasi

Hasil angket menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran pada sub materi makhluk hidup beraneka ragam. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara guru menyatakan bahwasanya belum pernah menggunakan media pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup baik itu media gambar atau video animasi. Diketahui guru juga pernah membuat media pembelajaran untuk membantunya dalam menyampaikan materi. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara guru menyatakan bahwasanya guru pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar yang di tempelkan didepan papan tulis pada materi sel hewan dan sel tumbuhan. Diketahui guru membutuhkan media pembelajaran untuk

menyampaikan materi. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara guru menyatakan bahwasanya guru membutuhkan media pembelajaran yang nantinya akan memudahkannya dalam menyampaikan sub materi makhluk hidup beraneka ragam. Diketahui sekolah sudah menyiapkan sarana yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara guru menyatakan bahwasanya sekolah sudah menyiapkan sarana yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran salah satunya adalah proyektor. Diketahui guru pernah mendengar media pembelajaran video animasi. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara guru menyatakan bahwasanya guru pernah mendengar video animasi dari sosial media. Diketahui guru belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara guru menyatakan bahwasanya guru belum pernah menggunakan media video animasi pada materi apapun di dalam kelas. Diketahui guru setuju apabila dikembangkan media pembelajaran video animasi pada sub materi makhluk hidup beraneka ragam. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara guru menyatakan bahwasanya guru setuju apabila media pembelajaran video animasi dikembangkan, karena media video animasi merupakan media audio visual yang memiliki gambar yang bisa bergerak sehingga dapat menarik perhatian peserta didik sekaligus memudahkannya dalam menyampaikan materi yang sulit.

Skor akhir pada angket kebutuhan media video animasi bagi guru sebesar 71,4% masuk ke dalam kategori "Tinggi". Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi sangat dibutuhkan bagi guru. Hal ini diperkuat oleh (Mashuri & Budiyo, 2020) bahwasanya media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Dan video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak (Evi Deliviana, 2017). Terlebih karena proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi yang seringkali dalam prosesnya terjadi kegagalan komunikasi. Maksud dari pernyataan tersebut adalah materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal atau bahkan siswa dapat melakukan kesalahan persepsi ketika berusaha menangkap isi pesan yang disampaikan guru (Evi Deliviana, 2017). Maka dari itu media video animasi sangat dibutuhkan bagi guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran.

Analisis angket kebutuhan peserta didik terhadap media video animasi

Hasil angket menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi 0%. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang mereka pakai hanya menggunakan media alat saja dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran lainnya salah satunya media video animasi.

Diketahui sebanyak 100% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membantunya dalam memahami materi. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan peserta didik. Peserta didik menyatakan bahwasanya mereka membutuhkan media untuk membantunya dalam memahami materi. Media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat mereka cepat merasakan jenuh dan bosan untuk mendalami materi tersebut. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat menganalisis materi yang disampaikan guru dengan baik, situasi pembelajaran menyenangkan, dan peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.

Diketahui sebanyak 66% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi ketika tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan peserta didik. bahwasanya siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPA. Adapun kesulitannya adalah menghafal materi dan berhitung. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran IPA mereka di kelas yang jarang sekali menggunakan media pembelajaran dan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru IPA yang tidak banyak sehingga peserta didik kurang mengerti dalam mengikuti pembelajaran IPA. Pada pembelajaran IPA guru dapat menggunakan media pembelajaran

agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi IPA yang abstrak dengan hal-hal yang nyata.

Diketahui sebanyak 78% guru IPA pernah menggunakan media pembelajaran pada saat dikelas. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peserta didik menyatakan bahwasanya guru pernah menggunakan media pembelajaran hanya dengan menggunakan media alat seperti termometer pada materi pemuain, kalor dan suhu. Setelah materi tersebut berlalu guru tidak ada memakai media pembelajaran apapun pada materi selanjutnya.

Diketahui sebanyak 53% siswa antusias saat mengikuti pembelajaran di kelas. Sebagian peserta didik lainnya merasa biasa saja dan kurang antusias. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peserta didik bahwasanya mereka merasa biasa saja dan kurang antusias dikarenakan proses pembelajaran IPA yang cenderung sulit dan juga kurangnya variasi media sehingga peserta didik kurang tertarik pada proses pembelajaran IPA.

Diketahui sebanyak 62,5% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi ketika tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peserta didik menyatakan materi IPA yang tergolong cukup sulit memerlukan penjelasan yang lebih banyak lagi dan penggunaan media pembelajaran dari gurunya.

Diketahui sebanyak 78% peserta didik pernah mendengar media video animasi. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peserta didik menyatakan bahwasanya mereka pernah mendengar dan melihat video animasi dari sosial media seperti youtube, dan lain-lain.

Diketahui sebanyak 16% siswa pernah menggunakan media video animasi. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peserta didik menyatakan bahwasanya beberapa dari mereka sudah ada yang pernah menggunakan media video animasi dalam pembelajarannya yang pada saat itu mereka gunakan di rumah dan belum pernah memakai media video animasi dikelas.

Diketahui sebanyak 97% peserta didik setuju apabila media pembelajaran video animasi dikembangkan sebagai media pembelajaran. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peserta didik menyatakan bahwasanya video animasi cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan media video animasi memiliki kesan yang unik dan dapat menarik ketertarikan mereka baik itu dari segi gambar, suara, dan materi. Sehingga mereka tidak cepat bosan dan semangat untuk belajar. Dalam pembelajaran yang menggunakan video animasi akan membuat siswa memperhatikan isi video, hal ini berdampak baik pada meningkatnya minat belajar dan hasil belajar juga dapat digunakan kapan saja ketika dibutuhkan (Mayang Ayu Sunami, 2021).

Skor akhir pada angket kebutuhan media video animasi bagi peserta didik sebesar 61,16% masuk ke dalam kategori "Tinggi". Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi sangat dibutuhkan bagi peserta didik. Hal ini diperkuat oleh (Evi Deliviana, 2017) bahwasanya video animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa didik menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran. Serta dari hasil wawancara peserta didik sangat membutuhkan video animasi agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan selalu menyenangkan. Hal ini diperkuat oleh (Evi Deliviana, 2017) bahwasanya video animasi jika digunakan sebagai media pembelajaran akan menghindarkan siswa didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Kebosanan dan kelelahan pada siswa didik seringkali berawal dari penjelasan guru yang tidak fokus pada akar masalah.

Analisis Peserta Didik

Diketahui sebanyak 66% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi ketika tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan peserta didik. bahwasanya siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPA. Adapun kesulitannya adalah menghafal materi dan berhitung. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran IPA mereka di kelas yang jarang sekali menggunakan media pembelajaran dan penjelasan materi yang

disampaikan oleh guru IPA yang tidak banyak sehingga peserta didik kurang mengerti dalam mengikuti pembelajaran IPA. Pada pembelajaran IPA guru dapat menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi IPA yang abstrak dengan hal-hal yang nyata.

Diketahui sebanyak 53% siswa antusias saat mengikuti pembelajaran di kelas. Sebagian peserta didik lainnya merasa biasa saja dan kurang antusias. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peserta didik bahwasanya mereka merasa biasa saja dan kurang antusias dikarenakan proses pembelajaran IPA yang cenderung sulit dan juga kurangnya variasi media sehingga peserta didik kurang tertarik pada proses pembelajaran IPA.

Diketahui sebanyak 62,5% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi ketika tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peserta didik menyatakan materi IPA yang tergolong cukup sulit memerlukan penjelasan yang lebih banyak lagi dan penggunaan media pembelajaran dari gurunya.

KESIMPULAN

Preliminary Research Tahapan Awal Dalam Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA sub materi makhluk hidup beraneka ragam Kelas VII SMP/MTs Kota Pekanbaru. Berdasarkan angket kebutuhan awal untuk pengembangan media video animasi ini mendapatkan skor akhir senilai 61,16% dalam kategori "Tinggi" untuk angket peserta didik dan skor akhir senilai 71,4% dalam kategori "Tinggi" untuk angket guru. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi sangat dibutuhkan bagi peserta didik SMP/MTs.

REKOMENDASI

Guru sebagai tenaga kependidikan harus lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar. Pengembangan kompetensi, kemampuan serta pengetahuan peserta didik dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Penerapan media pembelajaran video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate. *JBES: Journal Of Biology Education And Science*.

- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Efanudin, F. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Untuk Siswa Kelas X Jurusan RPL Di Smk Krian 1 Sidoarjo. *It-Edu*, 2(02), 202–209. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/22657>.
- Efendi, R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di Sma Negeri 4 Palembang. *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, 8(2), 1016–1021. <https://doi.org/10.37061/jps.v8i2.12432>
- Evi Deliviana. (2017). APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANFAAT DAN PROBLEMATIKANYA.
- Ikhwanus Shofa, M., Wayan Redhana, I., & Prima Juniartina, P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Argument Mapping. 3(April), 31–40
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf)
- Mayang Ayu Sunami, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/112>
- Mellisa, Sri Amnah, D. H. (2022). Pengembangan Media Poster Kultur Jaringan di FKIP Biologi UIR. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 10(1). <https://doi.org/10.23960/jbt.v10i1.24224>.
- Mustofa, R. H., & Riyanti, H. (2019). Perkembangan e-learning sebagai inovasi pembelajaran di era digital [The development of e-learning as a learning innovation in the digital era]. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(3), 379.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Riyanto, R., & Susilawati, L. (2019). Penerapan Media Aurora Animasi 3D Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Biologi Ikip Budi Utomo Malang. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 4(01), 52–57. <https://doi.org/10.33503/ebio.v4i01.438>.
- Rosyid Mahmudi, M., & Alena, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 14632–14646
- Setiowati, R. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Daur Air Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 21–27
- Sinta Mertasari, P., & Nyoman Ganing, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298.

- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>.
- Tama, N. S., & Sumargiyani. (2022). Analisis kebutuhan siswa terhadap media video animasi dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 315–324.
- Yayan Alpian, M.Pd., Sri Wulan Anggraeni, M.Pd., Unika Wiharti., N. M. S. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*, 1(2), 1–13.