

Projected Still & Motion: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Materi Ekosistem di Kelas V

Sandra Dewi Meilani & Sofi Mutiara Insani
Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
email: sandradewi.14@upi.edu, sofimutiara44@upi.edu

Naskah diterima tanggal 03/01/2024, direvisi akhir tanggal 29/02/2024, disetujui tanggal 03/03/2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran IPA materi ekosistem terhadap peningkatan motivasi dan kreativitas siswa di sekolah dasar. Hal ini terjadi karena masih banyak permasalahan yang terjadi dilapangan seperti cara mengajar guru yang masih konvensional yang membuat siswa tidak minat dan kurang motivasi. Solusinya yaitu penggunaan media pembelajaran *projected still* dan *projected motion media*. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) terhadap 36 siswa kelas V. Metode penelitian menggunakan mixed method. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara, dan studi literatur. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan persentase dari tiga validator ahli dan satu pengguna dengan rata-rata sebesar 91,25% dan dari angket respon siswa sebesar 82,41% berkategori sangat baik Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *projected still* dan *motion* memberikan kontribusi terhadap pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Temuan ini diharapkan menjadi alternative para guru dalam mengoptimalkan pencapaian pendidikan. Pada tahap *evaluation* yang dilakukan adalah melakukan uji kelayakan media pembelajaran melalui *expert judgment*. Penelitian selanjutnya dapat diujicobakan pada mata pelajaran lainnya serta ditambahkan kelompok control sebagai pembanding.

Kata Kunci: ekosistem, media pembelajaran, *projected still*, *projected motion*, sekolah dasar.

Abstract

This research to develop ICT-based learning media in learning science ecosystem material to increase the motivation and creativity of students in elementary schools. This happens because there are still many problems that occur in the field such as the conventional way of teaching teachers that make students uninterested and lack of motivation. The solution is the use of projected still learning media and projected motion media. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) for 36 fifth grade students. The research method used mixed method. Data was collected through documentation, interviews, and literature studies. Based on the results of the trials that have been carried out, it shows that the learning media developed is declared very valid with a percentage of three expert validators and one user with an average of 91.25% and from the student response questionnaire of 82.41% which is categorized as very good. The results showed that projected still and motion learning media contributed to the development of creativity of elementary school students. This finding is expected to be an alternative for teachers in optimizing educational achievement. At the evaluation stage, what is done is to test the feasibility of learning media through expert judgment. Further research can be tested on other subjects and added a control group as a comparison.

Keywords: *ecosystem, learning media, projected still, projected motion, elementary school.*

How to cite (APA Style) : Meilani, S. D., & Insani, S. M. (2024). Projected Still & Motion: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Materi Ekosistem di Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(1), 97-109. doi:<https://doi.org/10.17509/jpp.v24i1.69281>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar dan mengajar yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan penting karena memiliki dampak besar pada kehidupan individu dan masyarakat (Somad M, A, 2021). Melalui pendidikan, manusia sebagai subjek pembangunan dapat dididik, dibina dan dikembangkan potensi-potensinya. Hal tersebut sejalan dengan isi tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan,

bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa melalui upaya-upaya yang terencana dan manipulasi sumber belajar, dengan maksud agar terjadi proses pembelajaran pada . Proses ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, dengan tujuan agar siswa dapat mencapai hasil pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk memastikan agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, perlu adanya perencanaan pembelajaran yang melibatkan bahan ajar, metode, strategi, sumber belajar, dan media yang bersifat inovatif dan kreatif.

Pada tingkat Sekolah Dasar, siswa berada dalam tahap operasional konkret, ditandai dengan kemampuan berpikir logis dan konkret serta pengembangan keterampilan matematika, fisika, dan ilmu pengetahuan alam. Suryandari (2021) menekankan perlunya pembelajaran yang mendorong sikap kritis, inovatif, kreatif, dan berpikir tingkat tinggi. Penggunaan media pembelajaran dianggap krusial karena membantu pemahaman konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam menyusun media pembelajaran, pendidik perlu mengambil langkah-langkah strategis, dengan keterampilan yang mendukung tugas profesionalnya (Haug & Mork, 2021). Namun, implementasi pembelajaran seringkali dihadapi berbagai kendala, termasuk rendahnya pemahaman siswa pada materi tertentu, terutama pada mata pelajaran "Ekosistem". Faktor-faktor seperti kurangnya pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran, keterbatasan sumber daya, dan kecenderungan untuk mengajar secara konvensional menjadi hambatan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pendidik untuk memperbarui media pembelajaran dengan yang inovatif dan kreatif, sejalan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran yang lebih efektif.

Di zaman yang serba digital ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi solusi yang relevan dalam pengembangan media pembelajaran untuk mendorong suksesnya proses belajar (Pertiwi & Saputra, 2022). Penggunaan media yang bervariasi berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang trendi di abad 23 saat ini. Terdapat berbagai macam bentuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam proses belajar, diantaranya media visual, audio, *project still* media, dan *project motion* media (Sahid, 2010). Media *projected still* adalah media yang memproyeksikan gambar diam, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki unsur gerakan atau slide. Sedangkan *projected motion* media merupakan media pembelajaran yang menggunakan media berupa film, televisi, video, komputer sejenisnya. Media ini akan dibuat menggunakan aplikasi *power point* dengan template dari *slidesgo* dan canva sebagai dasar untuk mendesain gambar yang akan digunakan pada setiap halaman media video animasi. Penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media video animasi menjadi sebuah kemudahan bagi peneliti dalam proses desain gambar, berkat beragam fitur yang disediakan. Kesimpulan ini sejalan dengan pendapat Gehred (2020) yang menyatakan bahwa canva memberikan akses mudah dengan menyajikan gambar, *template*, dan *font* yang dapat digunakan secara simpel. Fokusnya adalah mempermudah peran guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini, yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, dan unsur gambar menarik, diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam menangkap materi yang diajarkan oleh pengajar (Aliyudin, 2019). Selain itu, media ini juga membuktikan efektivitas nilai yang tinggi, terutama dalam penyerapan materi pembelajaran dan peningkatan pemahaman konsep (Rahmawati et al., 2022). Sehingga, aplikasi canva bukan hanya sebagai alat bantu desain, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung efektivitas pembelajaran, membuktikan perannya yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Dengan media pembelajaran *projected still* dan *projected motion* melalui aplikasi canva dan capcut ini diharapkan pembelajaran dapat menarik minat belajar dan tidak membosankan sehingga menambah semangat belajar serta membantu siswa kelas 5 sekolah dasar untuk memahami materi.

Dengan demikian penulis ingin memanfaatkan media *projected still* berupa slide PPT dan *projected motion* berupa video guna meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses perancangan atau pengembangan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *projected still* dan *projected motion* media berupa slide PPT dan video pada mata pelajaran IPA, dan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *projected still* dan *projected motion* media oleh guru kelas 5 Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Research and Development (Penelitian dan Pengembangan), merupakan metode pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE, yang terdiri dari tahap penganalisisan (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), pelaksanaan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek dari pengembangan ini adalah siswa kelas 5 di SDN 3 Banjarangsana dengan jumlah 36 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed method* dengan teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi, wawancara, dan studi literatur.

Adapun prosedur pelaksanaan, pada tahap pertama yaitu analysis (penganalisisan) dimulai dengan pengumpulan data dan informasi untuk memahami kebutuhan pembelajaran, konteks, tujuan, dan karakteristik siswa serta analisis kurikulum sampai menetapkan spesifikasi indikator. Tahap kedua yaitu perancangan, melibatkan perancangan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran meliputi proses penyusunan materi tentang “Ekosistem”, pembuatan media, menentukan strategi pengajaran dan evaluasi pembelajaran. Media ini dibuat dengan menggunakan template PPT dari *slidesgo* dan aplikasi *canva* dengan gambar dan tulisan yang telah disesuaikan dengan materi, dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Tahap ketiga yaitu pengembangan, melibatkan pengembangan materi pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perancangan. Hal ini meliputi pembuatan materi pembelajaran dari buku, slide presentasi, dan video. Tahap keempat yaitu implementasi, melibatkan implementasi materi pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal ini meliputi pembuatan RPP dan pelaksanaan pembelajaran oleh siswa menggunakan media yang telah disiapkan. Tahap kelima yaitu evaluasi, melibatkan siswa yang mengisi *google form* mengenai kepuasan media pembelajaran yang dilaksanakan serta wawancara. Di akhir, melakukan validasi dari ahli desain media, ahli materi, ahli media komunikasi pembelajaran, dan pengguna dengan tujuan memastikan bahwa pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta mampu memenuhi kebutuhan siswa dengan baik. Penelitian ini mendapatkan kesimpulan dari penilaian media yang oleh peneliti dengan butir instrumen yang diklasifikasikan menjadi 5 pilihan. Dengan memperoleh persentase hasil yang dihitung dengan rumus :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Skor hasil maksimum}} \times 100\%.$$

(1) Berikut hasil validasi dan kriteria uji kelayakan media melalui expert judgment: **Lihat tabel 1 dan tabel 2.**

Tabel 1. Hasil Validasi

Validator	Hasil
Ahli desain media	92%
Ahli materi	88%
Ahli media komunikasi pembelajaran	90%
Guru	95%
Rata-rata	91,25%

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Skor	Kategori Kelayakan
<21%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto dalam Ernawati, 2017). Media pembelajaran *projected still* dan *projected motion* yang dikembangkan dapat digunakan jika penilaian rata-rata validator dikategorikan sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Banjarangsana. Subjek uji coba sebanyak 36 siswa kelas 5. Hasil utama pada penelitian ini adalah media pembelajaran *projected still* berupa PPT dan *projected motion* berupa video animasi, penelitian ini menerapkan tahapan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Filosofi pendidikan dalam penerapan ADDIE ini menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, inovatif, autentik dan menginspirasi bagi siswa (Hidayat, F & Muhammad, N, 2021). Sebagai pendidik, penting bagi kita untuk terus mengembangkan ide-ide kreatif dalam merancang sistem pembelajaran yang baru, sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajarnya dengan memuaskan (Zulkarnaini, Z., dkk (2022). Adapun tahapan pengembangan produk adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (analisis)

Tahap analisis terdiri dari analisis kurikulum, analisis materi dan analisis kondisi siswa. Analisis kurikulum berisi pemetaan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Tema yang diambil yaitu tema 5 dengan kompetensi dasar 3.5. Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. Analisis materi yang dipelajari oleh siswa di kelas 5 SDN 3 Banjarangsana. Setelah dianalisis topik ekosistem dipilih peneliti untuk dimuat dalam *projected still & motion*. Selanjutnya, analisis kondisi siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru, ditemukan bahwa: 1) kurangnya motivasi siswa 2) kesulitan-kesulitan siswa dalam memahami materi saat proses pembelajaran. 3) banyaknya nama-nama istilah baru dalam pembelajaran IPA yang sulit dipahami. 4) kurangnya antusias dalam diskusi tanya jawab selama proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kondisi siswa menunjukkan bahwa kesulitan dalam memahami materi ekosistem disebabkan kurangnya motivasi dan inovasi guru dalam penyampaian. Oleh karena itu, dikembangkan solusi berupa *projected still* berupa PPT dan *projected motion* berupa video animasi untuk meningkatkan motivasi siswa

Berdasarkan analisis kondisi siswa maka peneliti beranggapan bahwa kesulitan dalam materi ekosistem disebabkan oleh kurangnya motivasi serta inovasi kreatif dari guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga diperlukan suatu solusi yang dapat meningkatkan motivasi siswa tersebut. Oleh karena itu dikembangkan *projected still* berupa PPT dan *projected motion* berupa video animasi ini untuk menambah motivasi siswa agar lebih tertarik lagi pada pelajaran materi ekosistem.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Tahap kedua yaitu perancangan, melibatkan perancangan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran meliputi proses penyusunan materi tentang “Ekosistem”, pembuatan media, menentukan strategi pengajaran dan evaluasi pembelajaran. Media ini dibuat dengan menggunakan template PPT dari *slidesgo* dan aplikasi *canva* dengan gambar dan tulisan yang telah disesuaikan dengan materi, dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Adapun komponen penyusun *projected still* PowerPoint ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian intro (pembuka), bagian isi (materi) dan bagian penutup. Adapun sub-sub bagiannya meliputi halaman sampul, menu utama, kompetensi dasar, materi, dan halaman penutup. Materi yang dimuat dalam media ini menggunakan buku paket Siswa kelas 5 serta dari berbagai referensi. Sedangkan media *projected motion* video animasi singkat diawali dengan pembuatan *script*, pencarian *fitur*, dan pengeditan melalui aplikasi *canva*.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini dilakukan peneliti melakukan validasi atau penilaian media kepada 3 orang validator dan 1 pengguna. *Media projected still dan projected motion* yang telah dibuat dinilai dan direvisi agar menghasilkan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan. Revisi produk dilakukan sesuai kritik, saran dan komentar dari masing-masing validator dan guru. Setelah media interaktif dinilai dan dilakukan revisi, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan design pada tahap sebelumnya. Media meliputi bagian pembuka, bagian isi dan bagian penutup:

a. Bagian Pembuka

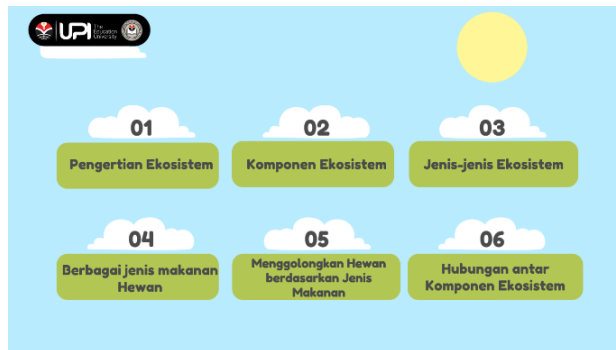
Lihat gambar berikut ini.



Gambar 1. Bagian Pembuka

Bagian pembuka ini berisi judul materi yang akan dijelaskan dengan tema 5 dan kompetensi dasar 3.5 yaitu menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. Di slide ini cukup interaktif meskipun berbentuk PPT tidak bergerak, namun untuk melanjutkan setiap slide nya terdapat transitions dan animations. Sehingga hal ini menjadi menjadi perhatian siswa untuk tidak bosan selama proses pembelajaran.

b. Bagian isi
Lihat gambar berikut ini.



Gambar 2. Bagian isi

Pada bagian isi ini terdapat menu utama dari *projected still* berupa PowerPoint tersebut, dimana memuat 6 sub bab yaitu, Pokok Pembahasan, dan Materi Pembelajaran. Dimana jika kita mengklik salah satu dari 6 sub bab tersebut, maka masing-masing akan menampilkan slide mengenai isi bagiannya. Pokok Pembahasan, juga memiliki sub bab yang berisi dari materi pengertian ekosistem, komponen ekosistem, jenis-jenis ekosistem, berbagai jenis makanan hewan, menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan, dan hubungan antar ekosistem nya masing-masing. Setiap slide nya menggunakan *transitions* dan *animations*, serta beberapa contoh hewan yang menggunakan video animasi.

c. Bagian penutup
Lihat gambar berikut ini.



Gambar 3. Bagian penutup

bagian penutup ini yaitu salah satu tampilan bisa dilihat penutup PowerPoint, gambar tersebut akan menampilkan tulisan Terima kasih dengan animasi yang bergerak dan catatan kecil berupa “Apakah ada pertanyaan anak-anak?”. Dengan mengajukan pertanyaan ini, tujuannya adalah untuk mendorong anak-anak untuk berpikir, mengungkapkan pemikiran mereka, dan membangun keterlibatan mereka dalam topik atau situasi yang sedang dibahas. Selain itu hal ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk diskusi dengan aktif dalam proses pembelajaran dengan cara menanyakan hal-hal yang belum dipahami atau yang membuat penasaran siswa.

d. Video animasi
Lihat gambar berikut ini.



Gambar 4. Video jenis-jenis ekosistem

Pada gambar slide ini, terdapat video animasi terkait jenis-jenis ekosistem yang ada serta bagaimana cara kita menjaga ekosistem yang dibuat semenarik mungkin dengan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga hal ini akan menambah pengetahuan dan pengalaman yang nyata dalam kehidupan. Dengan menggunakan video animasi yang menarik dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa, diharapkan mereka dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang lebih nyata tentang ekosistem. Hal ini akan memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya menjaga keberlanjutan ekosistem dan mendorong mereka untuk mengambil tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari mereka untuk melindungi lingkungan.

4. Tahap *Implementations*

Pada tanggal 10 Mei 2023 melaksanakan implementasi produk *projected still* berupa PPT (Presentasi PowerPoint) dan *projected motion* berupa video animasi singkat berdurasi 1 menit 28 detik materi ekosistem sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari, menumbuhkan motivasi, serta aktif diskusi dalam proses pembelajaran. Implementasi ini dilakukan dalam rangka memenuhi tujuan peningkatan minat siswa. Pengembang terlebih dahulu melakukan persiapan dengan mengumpulkan dan menelaah materi ekosistem yang akan disajikan dalam PPT dan video dengan terus berkonsultasi dengan wali kelas dan dosen pengampu selama masa pembuatan media. Selain itu, melakukan desain visual yang menarik dan sesuai dengan konten serta menyusun narasi yang jelas dan informatif untuk setiap slide *projected still* berupa PPT dan *projected motion* berupa video animasi. Berikut dokumentasi saat melakukan implementasi. **Lihat gambar ini.**



Gambar 5. Implementasi media pembelajaran

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, *projected still* berupa power point dan *projected motion* berupa video animasi singkat yang telah dikembangkan atau diproduksi akan dievaluasi. Berikut adalah pertanyaan yang mungkin akan muncul dalam tahap ini. Berikut pernyataan yang diberikan kepada siswa melalui *google formulir* beserta hasil angketnya berupa diagram lingkaran, sebagai berikut :

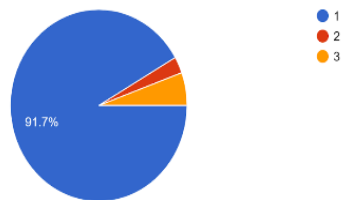
Biru : 1 (Setuju)

Merah : 2 (Kurang setuju)

Orange: 3 (Tidak setuju)

- Apa saya mudah memahami materi pembelajaran melalui PPT interaktif dan video animasi? **Lihat gambar berikut ini.**

Apa saya mudah memahami materi pembelajaran melalui PPT interaktif dengan video animasi
36 responses

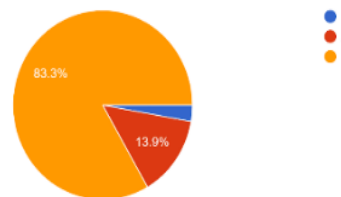


Gambar 6. Siswa memahami materi pembelajaran

Berdasarkan hasil survei responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 91,7%, kurang setuju dengan pemahaman materi sebesar 2,8%, dan tidak setuju dengan pernyataan tersebut sebesar 5,6%. Bagi responden yang merasa kurang setuju dan tidak setuju terjadi karena tipe belajar siswa yang kurang tepat menggunakan media Power Point.

- Saya merasa bosan ketika guru memberikan materi PPT interaktif dan video animasi. **Lihat gambar berikut ini.**

Saya merasa bosan ketika guru memberikan materi PPT interaktif dengan video animasi
36 responses

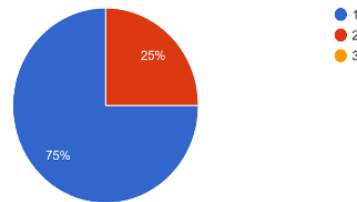


Gambar 7. Siswa merasa bosan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil survei responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 2,8%, kurang setuju sebesar 13,9%, dan tidak setuju dengan pernyataan tersebut sebesar 83,3%. Terlihat dari jawaban responden penggunaan media pembelajaran *projected still* berupa power point dan *projected motion* berupa video animasi ini membantu siswa agar tidak bosan saat pembelajaran berlangsung.

- Saya antusias ketika guru memberikan materi media pembelajaran melalui PPT interaktif dan video animasi. **Lihat gambar berikut ini**

Saya antusias ketika guru memberikan materi media pembelajaran melalui PPT interaktif dengan video animasi
36 responses

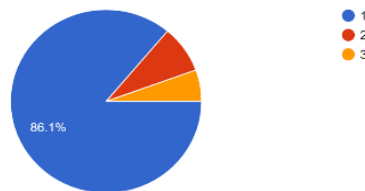


Gambar 8. Siswa antusias menggunakan media

Berdasarkan hasil survei responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 75%, kurang setuju sebesar 25%, dan tidak setuju dengan pernyataan tersebut sebesar 0%. Terlihat dari hasil tersebut, penggunaan media pembelajaran Power Point ini membantu siswa untuk antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

- Saya lebih mudah memahami pembelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran melalui PPT interaktif dan video animasi. **Lihat gambar berikut ini.**

Saya lebih mudah memahami pembelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran melalui PPT interaktif dengan video animasi
36 responses

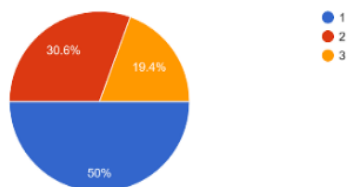


Gambar 9. Siswa lebih mudah memahami materi

Berdasarkan hasil survei responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 86,1%, kurang setuju dengan pemahaman materi sebesar 8,3%, dan tidak setuju dengan pernyataan tersebut sebesar 5,6 %. Terlihat banyak siswa yang merasa bahwa penggunaan media pembelajaran projected still berupa power point dan projected motion berupa video animasi ini membantu mereka lebih memahami mengenai materi ekosistem.

- Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar **Tidak** menggunakan media pembelajaran melalui PPT interaktif dan video animasi. **Lihat gambar berikut ini.**

Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar Tidak menggunakan media pembelajaran melalui PPT interaktif dengan video animasi
36 responses

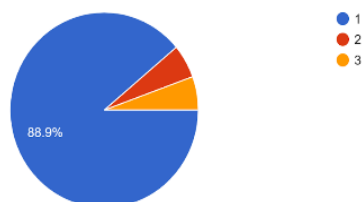


Gambar 10. Siswa merasa bosan jika tidak menggunakan media

Berdasarkan hasil survei responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 50%, kurang setuju sebesar 30,6%, dan tidak setuju dengan pernyataan tersebut sebesar 19,4%. Terlihat dari jawaban responden paling banyak merasa bosan jika pembelajaran tidak menggunakan projected still berupa power point dan projected motion berupa video animasi, melainkan kita sebagai calon pendidik perlu bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran apapun dengan melibatkan siswa dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang bermacam-macam. Dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, kita dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

- Suara dan gambar dalam video sangat jelas dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti. **Lihat gambar berikut ini.**

Suara dan gambar dalam video sangat jelas dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti
36 responses

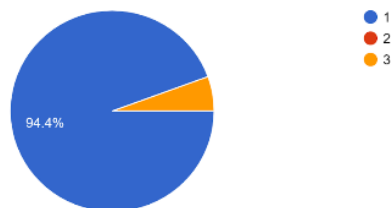


Gambar 11. Siswa memahami materi pembelajaran

Berdasarkan hasil survei responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 88,9%, kurang setuju sebesar 5,6 %, dan tidak setuju dengan pernyataan tersebut sebesar 5,6%. Media pembelajaran dibuat dengan sangat jelas dan menarik karena melihat kriteria penilaian termasuk bahasa yang digunakan. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas, mudah dipahami, menarik, logis, dan memperhatikan kebutuhan siswa. Hal ini akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal.

- PPT interaktif dan video animasi yang digunakan sesuai dan menarik. **Lihat gambar berikut ini.**

PPT interaktif dengan video animasi yang digunakan sesuai dan menarik
36 responses

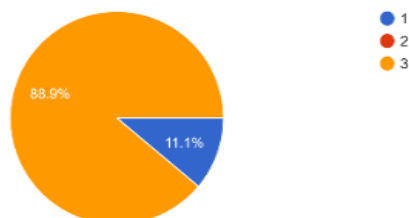


Gambar 12. Media yang dibuat menarik

Berdasarkan hasil survei responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 94,4%, kurang setuju dengan pemahaman materi sebesar 0%, dan tidak setuju dengan pernyataan tersebut sebesar 5,6%. Banyak responden yang menjawab bahwa media pembelajaran yang diimplementasikan sesuai dan cukup menarik sehingga hal ini bisa dikatakan relevan dan baik untuk diajarkan.

- Guru menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pelajaran. **Lihat gambar berikut ini.**

Guru menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pelajaran
36 responses



Gambar 13. Media pembelajaran tidak sesuai

Berdasarkan hasil survei responden menjawab setuju dengan persentase sebesar 11,1%, kurang setuju dengan pemahaman materi sebesar 0%, dan tidak setuju dengan pernyataan tersebut sebesar 88,9%. Penggunaan media *projected still* berupa power point dan *projected motion* berupa video animasi ini relevan dengan dengan materi pelajaran. Secara umum, penggunaan media *projected still* berupa PowerPoint dan *projected motion* berupa video animasi merupakan strategi yang efektif dalam pembelajaran karena dapat memfasilitasi pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan, dan menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Hasil evaluasi tersebut akan digunakan untuk memberikan penilaian dan umpan balik terhadap *projected still* berupa power point dan *projected motion* berupa video animasi yang telah dikembangkan atau diproduksi. Rata-rata hasil responden siswa mencapai 82,41% yang artinya sangat layak dan baik untuk diterapkan. Penggunaan media Power Point ini bisa diimplementasikan dikatakan sangat baik dengan persentase sebesar 82,28%. Setelah mendapatkan hasil evaluasi, Power Point tersebut direvisi untuk menyempurnakannya. Hasil dan pembahasan berisi interpretasi terhadap temuan penelitian dan penjelasan implikasi temuan. Fungsi utamanya adalah untuk menjawab permasalahan yang telah dicantumkan pada bagian pendahuluan. Pada tahap evaluasi, ahli media atau validator memvalidasi pengembangan media berbasis ICT *projected still* dan *motion* melalui uji kelayakan media. Oleh karena itu, media dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar bagi guru kepada siswa. Kelayakan uji ketiga validator dan satu pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT *projected still* dan *motion* mendapat tingkat persentase dengan kualifikasi yang sangat layak yang dapat dilihat di **Tabel 1** dan **Tabel 2**. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi serta efektivitas dan praktis dalam suatu kegiatan pembelajaran saat ini. Saran dari validator adalah tampilan dan warna pada desain media lebih divariasikan lagi dan penulisan dalam bagian materi pembelajaran kurang rapi sehingga perlu dirapikan.

Oleh karena itu, pentingnya menampilkan media pembelajaran IPA yang unik dan menarik agar bisa menambah minat dan semangat belajar dari siswa. Selain itu pemilihan soal-soal yang diberikan lebih divariasikan dan dibuat sedemikian rupa agar lebih menarik. Secara keseluruhan media ini sudah sangat layak. Validator maupun siswa merespon positif media pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nurindah (2018); Ansari dan Khan (2020); Paat, M., Mokalun, Y. B., Wowor, E. C., Tumewu, W. A., & Arundaa, R. (2023) bahwa lingkungan belajar yang menggunakan aplikasi

multimedia berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran membantu melengkapi, memudahkan, bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran baik itu peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa (Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. 2015).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil produk yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti, kemudian dilakukan penilaian melalui *google formulir* untuk digunakan di sekolah dasar pada pembelajaran IPA di kelas V berdasarkan penilaian oleh 3 validator ahli bidang keilmuan dan 1 pengguna yang sesuai dengan aspek yang terdapat pada produk. Selain itu, validator juga memberikan saran/masukan terhadap produk yang dikembangkan dan sehingga produk layak diimplementasikan di sekolah dasar. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil perhitungan kelayakan media pembelajaran *projected still* berupa power point dan *projected motion* berupa video animasi dikatakan sangat layak dengan beberapa kategori.
2. Pengembangan media pembelajaran *projected still* berupa power point dan *projected motion* berupa video animasi pada pembelajaran bahasa IPA di kelas V sekolah dasar di SDN 3 Banjarangsana dirancang peneliti dengan menggabungkan elemen dari multimedia seperti gambar, suara, dan video animasi di aplikasi canva dan pembuatan PPT dengan template dari *slidesgo*.
3. Implementasi/uji coba produk dilakukan di SDN 3 Banjarangsana yaitu kelas V. Pada saat uji coba, validator memberi respon sangat baik dengan persentase 91,25% berkategori sangat baik dengan hasil yang positif serta guru dalam implementasi materi ekosistem menggunakan media *projected still* berupa power point dan *projected motion* berupa video animasi membuat siswa merasa bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT sangat menarik dan berantusias aktif selama proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa kelas V memberikan respon baik terhadap media dengan persentase hasil respons siswa mencapai 82,41% berkategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyudin, B. S. (2019). Efektivitas Media Projected Motion Pada Maharah Kalam Dan Penguasaan Mufrodat Pembelajaran Bahasa Arab.
- Ansari, J. A. N., & Khan, N. A. (2020). Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning. *Smart Learning Environments*, 7(1), 1-16.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), hlm. 204-210.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108 (2), hlm. 338-339.
- Haug, B. S., & Mork, S. M. (2021). *Taking 21st century skills from vision to classroom: What teachers highlight as supportive professional development in the light of new demands from educational reforms. Teaching and Teacher Education*, 100 (2), hlm. 103.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design,

- Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Pemerintah Republik Indonesia*.
- Nurindah, R. (2018). Pengaruh multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada sekolah dasar. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 3(1), 43-48.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. (2015). Pengembangan media pembelajaran komik sains yang disertai foto untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 SUMBER pada pokok bahasan ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2).
- Paat, M., Mokal, Y. B., Wowor, E. C., Tumewu, W. A., & Arundaa, R. (2023). Implementasi multimedia-pembelajaran ipa biologi model pbl untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *SOSCIED*, 6(1), 280-287.
- Pertiwi, A. B., & Saputra, E. R. (2022). *Projected motion* sebagai media pembelajaran IPA SD materi pentingnya upaya pelestarian SDA di lingkungan. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 5(1), hlm. 37-43.
- Rahmawati, T., Yuliana, R., & Setiawan, S. (2022). Media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), hlm. 1351-1359.
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), hlm. 127-132.
- Sahid (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis ict. *Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 3(2), hlm 10-11.
- Somad, M. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter anak. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 171-186.
- Zulkarnaini, Z., Megawati, C., Astini, D., & Syahputra, I. (2022). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(2), 77-80.