

## **PENGGUNAAN MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN KRETIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPA**

### **Use of Animaker-Based Video Media to Increase Student' Creativity in Science Learning**

**ILMI AINUL YAQIN<sup>1</sup>, MUHAMMAD HANIF <sup>2</sup>, AJO SUTARJO<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Serang. e-mail: [ilmiay@upi.edu](mailto:ilmiay@upi.edu)

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Serang. e-mail: [muhammadhanif@upi.edu](mailto:muhammadhanif@upi.edu)

<sup>3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Serang. e-mail: [ajo\\_upiserang@upi.edu](mailto:ajo_upiserang@upi.edu)

**Abstrak.** Lemahnya kreativitas peserta didik sekolah dasar menjadi permasalahan yang cukup disoroti dalam dunia pendidikan. Media maupun cara belajar yang monoton memiliki dampak pada kreativitas yang peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan yakni menggunakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan komponen-komponen materi menjadi lebih jelas, praktis, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Media video animasi berbasis Animaker mampu memvisualkan isi materi seperti objek aslinya dalam gambar, tulisan, audio, gerakan bervariasi serta sajian materi yang menarik dan menekan tingkat kebosanan dari peserta didik. Tujuan penelitian ini yakni mengetahui proses penerapan dan hasil peningkatan kreativitas peserta didik penggunaan media video animasi berbasis animaker dalam pembelajaran IPA Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Materi Rantai Makanan. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sumurbandung. dengan dengan jumlah siswa 26 orang. Untuk mendapatkan data, peneliti memakai teknik observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis animaker dapat meningkatkan kreativitas peserta didik meliputi aspek kelancaran, keluwesan, keaslian dan aspek merinci dalam pembelajaran IPA. Pada Siklus I aspek kelancaran memperoleh presentase sebesar 64% dan pada siklus II sebesar 89%. Aspek keluwesan pada siklus I memperoleh presentase sebesar 68% dan pada siklus II sebesar 85%. Aspek keaslian pada siklus I memperoleh presentase sebesar 65% dan pada siklus II diperoleh sebesar 77%. Aspek merinci pada siklus I memperoleh presentase sebesar 69% dan ada siklus II diperoleh presentase sebesar 79%. Hasil penelitian ini pun mengimplikasikan pentingnya pengoptimalan teknologi dalam setiap proses pembelajaran, agar kreativitas peserta didik dapat berkembang secara optimal.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Animaker

**Abstract.** The weak creativity of elementary school students is a problem that is quite highlighted in the world of education. Monotonous media and learning methods have an impact on students' creativity. One solution that can be implemented is using learning media that can visualize the components of the material to be clearer, more practical and easier for students to understand. Animaker-based animated video media is able to visualize material content such as the original object in images, writing, audio, varied movements as well as presenting material that is interesting and reduces the level of boredom of students. The aim of this research is to determine the implementation process and results of increasing students' creativity using animaker-based animated video media

in science learning. Theme 5 Ecosystems Subtheme 1 Ecosystem Components Food Chain Material. The subjects used in this research were class V students at SDN 1 Sumurbandung. with a total of 26 students. To obtain data, researchers used observation and test techniques. The research results show that animaker-based animated video media can increase students' creativity including aspects of fluency, flexibility, authenticity and detailed aspects in science learning. In cycle I, the fluency aspect obtained a percentage of 64% and in cycle II it was 89%. The flexibility aspect in cycle I obtained a percentage of 68% and in cycle II it was 85%. The authenticity aspect in cycle I obtained a percentage of 65% and in cycle II it obtained 77%. The detailing aspect in cycle I obtained a percentage of 69% and in cycle II obtained a percentage of 79%. The results of this research also imply the importance of optimizing technology in every learning process, so that students' creativity can develop optimally.

**Keywords:** Learning Media, Animated Videos, Animakers

## PENDAHULUAN

Perkembangan abad 21 disebut sebagai abad dengan persaingan yang ketat dalam sektor ekonomi, pengetahuan, informasi, pendidikan dan revolusi industri. Institusi pendidikan ikut bersaing untuk memenuhi segala kebutuhan peserta didik dalam mempersiapkan menjadi warga negara yang mampu bersaing secara global. Salah satu pemenuhan kebutuhan dalam institusi pendidikan dengan meningkatkan kualitas dan efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran atau mutu belajar.

Mutu pendidikan difokuskan peningkatannya melalui proses pembelajaran elektronik menggunakan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) atau lebih dikenal dengan e-learning. Proses pembelajaran berbasis elektronik mulai digandrungi atau lebih tepatnya terpaksa digunakan pada masa pandemi, khususnya tingkat sekolah dasar. Teknologi dapat berperan sebagai jembatan maupun media dalam proses pembelajaran jarak jauh melalui berbagai platform yang mendukung dan tersedia di peserta didik maupun guru (Pakpahan & Fitriani, 2020). Benar adanya bahwa, belajar tidak terbatas oleh ruang kelas dan waktu sekolah; karena sejatinya proses belajar terjadi sepanjang hayat setiap insan.

Banyak peneliti yang telah membuktikan kebermanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan proses maupun hasil belajar. Salah satu hasilnya bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan guru dan peserta didik untuk mengoperasikan komputer, smartphone, mengenal berbagai software untuk mendukung proses belajar (Piqriani et al., 2022). Video berbasis animaker merupakan bagian dari teknologi yang dapat diinformasikan. Hasil penelitian yang telah dilakukan (Suharti et al., 2022) menunjukkan bahwa media animaker dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif pada mata pelajaran IPA, khususnya materi sistem gerak manusia. Hasil penelitian yang relevan ditunjukkan pula oleh (Fajrianti & Meilana, 2022) bahwa media animaker cukup efektif meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas 5.

Selama ini banyak pendidik yang merasa kesulitan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan alasan keterbatasan sarana sekolah. Kendala di proses pembelajaran terlihat dalam aspek motivasi belajar peserta didik, kurangnya kreativitas dan partisipasi peserta didik. Hal tersebut didapati dari hasil studi pendahuluan melalui wawancara kepada guru kelas di SDN 1 Sumurbandung yang bertepatan di Jalan Raya Sampay-Cileles KM 04 Desa. Sumurbandung, Kecamatan Cikukur, Kabupaten Lebak - Banten. Lemahnya kreativitas peserta didik sekolah dasar menjadi permasalahan yang cukup disoroti dalam dunia pendidikan. Hasil observasi yang tercantum pada artikel dengan judul hubungan kemandirian dan kreativitas peserta didik terhadap hasil belajar seni rupa kelas IV SD Negeri 35 Palembang, dimana peserta didik diberikan tugas untuk membuat suatu karya terlihat kurangnya kemandirian dan kreativitas peserta didik dapat disebabkan oleh alokasi waktu pengerjaan yang terbatas, perencanaan pembelajaran tidak maksimal.

Selain itu, karena tugas karya ini dikerjakan di rumah, masih banyak peserta didik yang tunduk mengikuti arahan orang tuanya dalam menciptakan karya. Hal ini menyebabkan kreativitas peserta didik menjadi terbatas (Meilindya et al., 2022). Fakta lain di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik cenderung rendah (Trisnawati et al., 2022). Hal ini dilihat pada rasa ingin tahunya yang biasa saja untuk menyelesaikan suatu permasalahan, memberikan jawaban dan karya yang sederhana. Sarana dan prasarana yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar memiliki peranan dalam terciptanya kreativitas peserta didik. Media maupun cara belajar yang monoton memiliki dampak pada kreativitas yang peserta didik yang terbatas dalam pembelajaran (Agriana & Hujjatusnaini, 2022).

Hasil wawancara guru IPA, ditemukan bahwa adapun materi IPA yakni "Rantai Makanan" perlu diangkat karena materi tersebut memiliki karakteristik cakupan yang luas dan kompleks yang terdiri dari beberapa sub bab materi yakni penyesuaian diri hewan terhadap lingkungan dan penyesuaian diri tumbuhan terhadap lingkungan. Materi tersebut menuntut peserta didik untuk tahu bagaimana cara penyesuaian diri hewan dan tumbuhan terhadap lingkungannya

yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi untuk dipahami jika tidak divisualisasikan dengan tepat dan praktis. Selama pembelajaran guru telah menggunakan beberapa cara untuk menjelaskan materi yakni menggunakan PPT. Kendati demikian, guru masih mengalami kesulitan memperoleh media yang tepat dalam menyajikan materi agar lebih jelas, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik melihat komponen konten sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipahami, dapat diterapkan, dan jelas adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Media pembelajaran yang digunakan sebagai sumber pembelajaran berbasis teknologi digunakan dalam konteks ini, termasuk presentasi PowerPoint, game online, film animasi, dan sejumlah alat pembelajaran lainnya yang dapat dikembangkan secara interaktif. Media berbasis teknologi ini memungkinkan peserta didik memahami komponen kurikulum dalam format video animasi diharapkan materi menjadi lebih jelas, ringkas, dan berkesan bagi peserta didik.

Media video animasi merupakan salah satu materi pendidikan berbasis teknologi yang mencakup berbagai unsur visualisasi, antara lain teks, gambar, musik, gerak, efek suara, dan latar belakang, yang kesemuanya disusun sedemikian rupa secara menarik dan bervariasi. menciptakan komunikasi searah. Selain itu pengguna juga dapat berinteraksi dengan video. Tujuan penggunaan konten video animasi berdasarkan subbab materi adalah untuk membekali siswa dengan manfaat konten video animasi, yang meliputi kemampuan memvisualisasikan konten dalam bentuk tulisan, audio, gambar, dan gerakan yang bervariasi dan berjangka panjang. Selain itu, konten video animasi menyajikan konten yang menarik dan mengurangi kebosanan peserta didik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Iskandar et al., 2023) menyebutkan bahwa implementasi media video animasi animaker mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Lalu hasil penelitian (Rahmadhani & Quro, 2022) menyebutkan bahwa media video animasi animaker mampu meningkatkan kefokusannya meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Jannah & Atmojo, 2022) menyebutkan bahwa media digital dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ningtyas et al.,

2021) dan (Akmalita, 2022) menyebutkan bahwa penggunaan media video animasi animaker mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu perihal keefektifan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar, berpikir kritis, kemampuan bercerita dan lainnya. Peneliti memprediksikan bahwa video animasi berbasis animaker yang dikemas secara menarik dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di SDN 1 Sumurbandung pada kemampuan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis animaker yang harapannya tidak hanya membantu guru dalam menuntaskan penyampaian materi namun lebih dari itu dapat membantu peserta didik dalam proses memahami materi pada saat kegiatan belajar bersama maupun saat kegiatan belajar mandiri; berdasarkan karakteristik cakupan dan kedalaman materi serta pencapaian tujuan dari kegiatan pembelajaran.

### **METODE PENELITIAN/PENULISAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dari bulan Februari 2022 sampai Mei 2023 di SDN 1 Sumurbandung terletak di Jalan Raya Sampay – Cileles Km 04, Des. Sumurbandung, Kec. Cikukur, Kab. Lebak, Prov. Banten. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Sumurbandung yang berjumlah 26 orang.

Desain pada penelitian ini tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kemmis dan Taggart. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas menurut (Arikunto, 2012) meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan penelitian yakni peneliti melakukan perizinan, melaksanakan pra siklus/tindakan untuk mengetahui gambaran awal kreativitas peserta didik, dan pelaksanaan siklus.

Peneliti berkolaborasi bersama guru mengumpulkan data menggunakan teknik observasi dan tes. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengamati kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran dikelas. Observasi juga ditunjukkan untuk melihat kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini indikator pada pedoman observasi peserta didik merujuk pada aspek-aspek keativitas anak menurut (Sit et al., 2016) yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan merinci. Tes

yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dan uraian. Soal tes dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan pembelajaran IPA Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Materi Rantai Makanan. Tes ini juga menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif diantaranya aspek kelancaran keluwesan, keaslian dan merinci untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPA di SD (Nasrah et al., 2021).

Data yang telah dikumpulkan saat proses pembelajaran di dalam kelas kemudian diolah secara deskriptif, data yang di dapat dari hasil observasi dan tes adalah data yang berasal dari saat tindakan berlangsung. Menurut (Arikunto, 2012) proses pembelajaran yang dilakukan peneliti di dalam kelas menjadi tolak ukur yang digunakan untuk menilai besaran pencapaian. Data yang terkumpul kemudian dihitung, dan temuan analisis data disajikan secara deskriptif. Analisis data adalah metode pemeriksaan data yang digunakan oleh peneliti ketika melakukan penelitian. Tingkat perubahan dinyatakan dalam persentase. Apabila jumlah anak yang mampu mencapai indikator keberhasilan dibagi dengan jumlah anak yang dipelajari dan dikalikan seratus persen, maka diketahui persentase tingkat keberhasilan tindakan tersebut.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indikator kreativitas dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media video animasi berbasis animaker. Kriteria keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN Sumurbandung 1 yaitu jika terjadi peningkatan kreativitas peserta didik melalui penggunaan media video animasi berbasis animaker jika 70% peserta didik memiliki kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) pada observasi dan hasil tes kreativitas 70% atau 18 orang peserta didik mendapatkan nilai  $\geq 70$ .

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses implementasi media video berbasis animaker untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas 5 SDN 1 Sumurbandung dilakukan dalam 2 Siklus penelitian. Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 1 Juni 2023 sedangkan Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 8 Juni 2023. Layaknya penelitian tindakan kelas pada umumnya, pada penelitian ini setiap siklusnya terbagi menjadi 4 tahap yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan siklus II pun hampir sama dengan siklus sebelumnya I yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup telah diketahui bahwa pelaksanaan telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang

telah disusun. Namun pada siklus ini melakukan beberapa perbaikan agar pembelajaran lebih optimal dan peningkatan kreativitas peserta didik juga maksimal. Materi yang disajikan pada media video animasi animaker menarik minat belajar peserta didik, meningkatkan perhatian peserta didik, dapat memotivasi, dan kejelasan suara.



**Gambar 1.**

Tampilan media video animasi berbasis animaker.

Selama proses implementasi media video berbasis animaker di kelas 5 SDN 1 Sumurbandung, peneliti beranggapan bahwa semenarik apapun pengemasan materi yang guru lakukan harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam penyampaian materi dan penguasaan kelas. Kesiapan peserta didik dalam menerima materi juga perlu diperhatikan, karena nyatanya pada penelitian ini terlihat jika guru hanya memutar media video berbasis animaker tanpa menjelaskan kembali materi secara rinci hasil yang dicapai pun akan kurang optimal. Peserta didik terlihat senang menonton video tanpa memahami materi yang ada video tersebut. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa media merupakan sebuah alat bantu, ketercapaian keterampilan maupun hasil pembelajaran tentu sangat bergantung pada kemampuan guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Selain itu pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan

pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis animaker yang harapannya tidak hanya membantu guru dalam menuntaskan penyampaian materi namun lebih dari itu dapat membantu peserta didik dalam proses memahami materi pada saat kegiatan belajar bersama maupun saat kegiatan belajar mandiri berdasarkan karakteristik cakupan dan kedalaman materi serta pencapaian tujuan dari kegiatan pembelajaran.

Pada Siklus I, penguasaan guru dalam menggunakan media video animasi animaker dalam pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 2,83 dengan kriteria "Baik". Dari hasil observasi pada siklus I ini tentang peningkatan kreativitas peserta didik didapatkan perolehan rata-rata kelas sebesar 66% dengan kriteria "BSH". Oleh karena itu, pada penelitian ini masih membutuhkan tindakan pada siklus II agar peningkatan kreativitas melalui media video animasi animaker dapat memberikan dampak yang signifikan. Selain itu peneliti melanjutkan penelitian karena pada siklus I belum mencapai hasil intervensi yang diharapkan. Pada Siklus II, observasi aktivitas guru pada siklus II tentang penguasaan guru dalam menggunakan media video animasi animaker dalam pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 3,55 dengan kriteria "Sangat Baik". Maka penguasaan guru dalam pembelajaran menggunakan media video animasi animaker dapat dikatakan sangat baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

Pada siklus II guru lebih menguasai isi yang ada pada video pembelajaran. Selain itu guru juga lebih bisa mengkondisikan iklim kelas sehingga pembelajaran kondusif. Peserta didik nampak antusias dan fokus pada video pembelajaran dan penjelasan guru. Lalu saat pengerjaan LKPD pun diskusi setiap anggota kelompok nampak lebih hidup. Dari hasil observasi pada siklus II tentang peningkatan kreativitas peserta didik didapatkan perolehan rata-rata kelas sebesar 81% dengan kriteria "BSB" maka terjadi peningkatan kreativitas peserta didik setelah dilakukan implementasi media video animasi berbasis animaker. Peneliti mencukupkan untuk tidak melanjutkan atau melakukan penelitian ke siklus selanjutnya, karena kreativitas peserta didik kelas 5 sudah mencapai kriteria yang diharapkan yaitu 70% peserta didik memiliki kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar 2.**

Hasil observasi penggunaan media video animasi.



**Gambar 3.**

Rekapitulasi kreativitas peserta didik siklus I dan II per indikator.

Hasil tes peningkatan kreativitas peserta didik dengan penggunaan media video animasi animaker mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh pada pra siklus sebesar 60 dengan jumlah peserta didik yang lulus sebanyak 4 orang, siklus I adalah sebesar 69 dengan jumlah peserta didik yang lulus sebanyak 11. Pada siklus II hasil rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 73, dengan jumlah peserta didik yang lulus sebanyak 19. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik kelas 5 SDN Sumurbandung 1 sudah mencapai kriteria yang diharapkan yaitu 70% atau 18 orang peserta didik mendapatkan hasil tes  $\geq 70$ .



**Gambar 4.**

Tes penggunaan media video animasi.

Selama proses pembelajaran pada siklus I, guru dan peneliti mengamati perkembangan kreativitas setiap peserta didik. Dalam proses pembelajaran terlihat masih banyak peserta didik yang belum berani menyatakan banyak pendapat mengenai pembelajaran yang disediakan. Ketika guru bertanya tentang materi pembelajaran hanya ada 5 (lima) peserta didik yang berani mengungkapkan gagasan dengan lancar dan jelas. Peserta didik tersebut menjawab pertanyaan dengan percaya diri tanpa takut salah. Namun pada hasil tes kreativitas, jawaban yang peserta didik buat sudah bervariasi dalam membuat & menyelesaikan soal meskipun ditemukan beberapa peserta didik yang belum menjawab dengan tepat. Lalu beberapa peserta didik terlihat membuat resume dari berbagai literatur sesuai dengan pemikiran atau gaya mereka.

Pada siklus II peserta didik terlihat lebih aktif dibandingkan siklus I. Hal tersebut terlihat saat tanya jawab selama proses pembelajaran. Setiap peserta didik berlomba memberikan jawaban setiap pertanyaan yang guru berikan. Jawaban yang dihasilkan juga beragam, namun tentu tidak keluar dari konteks materi yang dipelajari. Diskusi pada setiap kelompok juga lebih hidup dan tidak membuat kegaduhan dalam kelas. Ketika ada peserta didik yang tidak memahami materi, peserta didik membantu dan menjawab dengan bahasa mereka sendiri. Karena guru mengatur waktu presentasi kelompok, penampilan setiap kelompok juga terlihat maksimal. Perwakilan setiap kelompok terlihat berani mengungkapkan gagasan dengan lancar dan jelas. Selain itu ketika pengerjaan

tes kreativitas berlangsung, semua jawaban yang peserta didik tulis terlihat sangat berbeda dari contoh yang ada pada video pembelajaran.

Selama melakukan penelitian di kelas 5 SDN 1 Sumurbandung, peneliti melihat kondisi atau situasi belajar sebelum diberikan tindakan yakni kreativitas peserta didik yang rendah, terlihat perilaku pasif peserta didik di kelas yang mengantuk tanpa berkonsentrasi, bercerita dengan teman pada saat proses pembelajaran berlangsung, ditambah dengan peserta didik yang duduk di bangku belakang terlihat sangat jenuh terhadap pembelajaran. Padahal peneliti beranggapan kreativitas perlu dimunculkan pada diri peserta didik karena kreativitas menjadi suatu hal yang sangat diperlukan. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Netrawati & Jania, 2019) bahwa kreativitas merupakan potensi yang sangat penting untuk dikembangkan, melalui kreativitas peserta didik mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara efektif dan efisien. Hal tersebut diharapkan membuat anak memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk sukses pada masa depannya. Ketika kreativitas peserta didik mulai muncul kreativitas juga sangat perlu adanya dirawat dan dikembangkan dengan baik agar bisa bertumbuh secara maksimal.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini diawali dengan menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas. Kemudian peneliti merancang atau mendesain video pembelajaran yang dibuat dengan bantuan Animaker. Video pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada peserta didik (Rahmadhani & Quro, 2022). Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Utama et al., 2021) bahwa media pembelajaran dapat menyajikan materi pembelajaran dengan kreatif sehingga meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Selain itu media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik, karakteristik peserta didik dimana diketahui bahwa peserta didik sekolah dasar kelas V berada pada tahap oprasional kongkrit. Peserta didik yang berada pada tahap oprasional kongkrit ini hanya dapat memahami materi yang masih bersifat kongkrit saja. Dengan hal tersebut maka peserta didik yang berada pada tahap oprasional kongkrit sangat memerlukan adanya bantuan untuk memahami materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas pada siklus I diperoleh rata-rata kelas sebesar 66% dengan kriteria "BSH". Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata kelas sebesar 81% dengan kriteria "BSB" maka terjadi peningkatan

kegiatan peserta didik setelah dilakukan implementasi media video animasi berbasis animaker. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah, 2022) bahwa penerapan media video animasi dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebanyak 19 peserta didik atau 86,3% sudah mencapai KKM. Aktivitas peserta didik dalam meningkatkan kreativitas berada pada kategori baik hal ini dibuktikan bahwa pada siklus II rata-rata skor aktivitas peserta didik yaitu 338 atau 76,8%.

Selain itu hasil tes pada kreativitas peserta didik dengan penggunaan media video animasi animaker mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa selain kreativitas, dengan penggunaan media video animasi animaker hasil belajar peserta didik juga dapat ditingkatkan. Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian Utama et al., (2021) dengan video pembelajaran animasi bertema sains atau IPA dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Peserta didik yang menganggap materi lebih sederhana untuk dipahami maka akan memberikan hasil belajar yang lebih baik bagi siswanya. Selain itu, materi video animasi pembelajaran bertema sains dibuat atau dibuat dengan menggunakan animasi yang ramah siswa. (Akmalita, 2022) menyebutkan bahwa penggunaan media video animasi animaker mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus II peserta didik terlihat lebih aktif dibandingkan siklus I. Hal tersebut terlihat saat tanya jawab selama proses pembelajaran. Setiap peserta didik berlomba memberikan jawaban setiap pertanyaan yang guru berikan. Jawaban yang dihasilkan juga beragam, namun tentu tidak keluar dari konteks materi yang dipelajari. Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Ningtyas et al., 2021) yang menyebutkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan media video animasi peserta didik terlihat lebih aktif pada saat belajar, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang sedang diajarkan, saling mengutarakan pendapat berdasarkan pengalamannya, serta tidak terlihat bosan.

Terjadinya peningkatan kreativitas pada penelitian ini tentu tidak terlepas dari efektivitas media video animasi animaker dan penguasaan guru dalam melakukan pengajaran. Menurut (Fatonah & Pranata, 2022) meski memiliki kelebihan dan kekurangan, konten video animasi dinilai lebih menarik dan berkualitas. Penggunaan media video animasi mempunyai manfaat agar materi mudah dipahami dan diingat, sehingga akan berdampak positif terhadap hasil

belajar ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat tersebut (Wulandari et al., 2023) mengungkapkan bahwa salah satu unsur yang sangat menentukan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Oleh karena itu, pendidik harus mempertimbangkan semua faktor ketika merencanakan pembelajaran dan mengakui peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru harus menyadari bahwa tanpa media dalam proses pembelajaran, pengajaran akan menjadi monoton dan tidak menarik, dan peserta didik akan cepat bosan dan jenuh.

Hasil penelitian ini mengimplikasikan pentingnya pengoptimalan teknologi dalam setiap proses pembelajaran, agar kreativitas peserta didik dapat berkembang secara optimal. Karena sudah banyak peneliti yang telah membuktikan kebermanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan proses maupun hasil belajar. Salah satu hasilnya bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan guru dan peserta didik untuk mengoperasikan komputer, smartphone, mengenal berbagai software untuk mendukung proses belajar (Piqriani et al., 2022).

## **SIMPULAN**

Proses pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis animaker dalam pembelajaran IPA Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Materi Rantai Makanan di kelas V SDN 1 Sumurbandung dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus penelitian. Dalam penelitian ini media video animasi berbasis animaker digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Peningkatan tersebut akan terlihat dari hasil observasi kreativitas dan hasil tes berpikir kreatif yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.

Media video animasi berbasis animaker dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPA Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Materi Rantai Makanan di kelas V SDN 1 Sumurbandung. Hasil observasi penelitian yang didapat dari penggunaan media video animasi animaker, kreativitas peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Penggunaan media video animasi berbasis animaker yang telah peneliti gunakan diharapkan dapat diaplikasikan pada kelas lainnya. Guru juga dapat menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diperbaiki karena dengan

menggunakan media video animasi berbasis animaker dapat menumbuhkan hubungan yang baik antara guru dan peserta didik hal tersebut dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar dengan perasaan senang.

## **SARAN**

Saran yang dapat disampaikan peneliti setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah melalui kepala sekolah, hendaknya dapat membimbing dan memberikan pelatihan untuk para guru dalam memperluas wawasan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas. Hal tersebut bertujuan untuk terciptanya kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga peserta didik selalu ingin belajar.

Penggunaan media video animasi berbasis animaker yang telah peneliti gunakan diharapkan dapat diaplikasikan pada kelas lainnya. Guru juga dapat menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diperbaiki karena dengan menggunakan media video animasi berbasis animaker dapat menumbuhkan hubungan yang baik antara guru dan peserta didik hal tersebut dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar dengan perasaan senang.

Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih baik dari penelitian ini. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menemukan cara untuk dapat memodifikasi pembelajaran dengan baik untuk dapat menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan agar dapat lebih optimal lagi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agriana, B. M., & Hujjatusnaini, N. (2022). Pendampingan Permainan Playdough dari Tepung untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Habaring Hurung. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 60–66.
- Akmalita, T. (2022). Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh. *Skripsi*, UIN Ar-Raniry.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>

- Fatonah, S. A., & Pranata, K. (2022). Meningkatkan Kreativitas Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SD Melalui Media Audio Visual Berbasis STEAM Pada Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 1773–1782.
- Hidayah, R. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 01–05. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Azizah, A. N., Rahayu, G. S., Aprilianti, M., & Gustini, P. (2023). Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Al Qodir: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 1–14.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Meilindya, M., Hera, T., & Riyoko, E. (2022). Hubungan Kemandirian Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas IV SD Negeri 35 Palembang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1605–1615. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8943>
- Nasrah, Humairah Amir, R., & Yuliana Purwanti, R. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 1–13. <https://36.89.54.123/index.php/jkpd/article/view/4166>
- Netrawati, & Jania, A. S. (2019). Relationship Between Creativity With Self-Concept Of Student Junior High School 2 Padang. *Neo Konseling*, 1(4), 1–5. <https://doi.org/10.24036/00167kons2019>
- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN Banjarsari 2 Kota Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739–748. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8355>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*, 4(2), 30–36.
- Piqriani, Y. N., Yurika, M., & Amin, A. (2022). Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141–1149.

- Sit, M., Khadijah, & Nasution, F. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik*. Perdana Publishing.
- Suharti, Makki, M., & Wardani, K. S. K. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(September), 682–689.
- Trisnawati, I., Pratiwi, W., Nurfauziah, P., & Maya, R. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA pada Materi trigonometri Ditinjau dari Gender Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(3), 383–394. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v2i3.5151>
- Utama, I. K. D. A. B., Renda, N. T., & Bayu, G. W. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar Materi Globalisasi Siswa Kelas VI SD dengan Media Video Pembelajaran. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 466–477. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.39964>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>