

## Analisis Kebutuhan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Ipa Di Sekolah Dasar

*Needs Analysis of Animated Video Media to Improve Science Problem Solving Skills in Elementary School*

Fahira Arsyaf<sup>1</sup>, Agung Purwanto<sup>2</sup>, Tian Abdul Aziz<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta

correspondingauthor: [fahiraarsyaf98@gmail.com](mailto:fahiraarsyaf98@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran siswa dalam bentuk video animasi pada pembelajaran IPA di sekolah dasar dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini merupakan tahapan awal dalam mengembangkan video animasi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 2 orang guru dan 64 orang siswa di salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Adapun instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan metode skala *likert* dan penyajian data disajikan dalam bentuk diagram lingkaran yang dijelaskan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah IPA pada siswa di sekolah dasar sangat dibutuhkan yang dapat terlihat dari hasil kuesioner peserta didik maupun hasil wawancara kepada guru.

**Kata Kunci:** Media, Video Animasi, Keterampilan Pemecahan Masalah, IPA

### Korespondensi:

Fahira Arsyaf. Universitas Negeri Jakarta. JL. Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Pulo Gadung, Jakarta Timur. [Fahiraarsyaf98@gmail.com](mailto:Fahiraarsyaf98@gmail.com) . 081277395194

### LATAR BELAKANG

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi sebuah wadah bagi peserta didik untuk mengenali diri sendiri dan alam sekitarnya, serta merupakan sebuah prospek pengembangan lebih lanjut yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA akan mengarahkan peserta didik untuk memberikan pengalaman secara langsung agar mereka memperoleh pemahaman secara mendalam tentang alam sekitar (Qistina et al., 2019). Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak terfokus pada pemahaman konsep-konsep dasar IPA, melainkan juga mencakup keterampilan pemahaman, analisis, observasi, serta keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan (Asmahasanah et al., 2018; Wahyuni et al., 2020). Pembelajaran IPA harus dilakukan secara efisien agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir, berperilaku ilmiah, dan membuat komunikasi sebagai elemen penting dalam kemampuan hidup (Suendarti, 2017).

Keterampilan pemecahan masalah merupakan aspek penting yang harus dikembangkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan pemecahan masalah adalah kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik dan merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran (Fauzia & Kelana, 2020). Keterampilan pemecahan masalah merupakan hal yang sangat penting untuk ditingkatkan karena masalah merupakan salah satu hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan (Hasibuan et al., 2018). Melalui pengalaman dalam menyelesaikan permasalahan, peserta didik tentunya juga mampu untuk mengembangkan keterampilan berpikir mereka menjadi logis, kritis, analitis dan kreatif (Suarsana et al., 2019).

Dalam usaha untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah IPA peserta didik di sekolah dasar, tentunya diperlukan media sebagai alat bantu. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat

meningkatkan mutu pendidikan (Pumamasari, 2020). Dalam hal ini media yang akan digunakan yaitu media audio visual yang dikemas dalam bentuk sebuah video animasi. Media video animasi sebuah alat yang berguna sebagai penyalur informasi atau pesan berupa kumpulan gambar yang dapat bergerak secara dinamis yang dapat dilihat serta didengar. Video animasi merupakan media audio visual yang memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur media audio dan visual sehingga dianggap lebih menarik dan efektif. Video animasi memiliki banyak manfaat salah satunya mampu menggambarkan konsep atau ide secara lebih jelas dan menyederhanakan konsep yang kompleks agar mudah dipahami (Munir, 2015). Tentunya dengan adanya penggunaan media video animasi ini dalam pembelajaran IPA, diharapkan mampu menyederhanakan konsep IPA yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit.

Penelitian ini hanya sebatas menganalisis kebutuhan yang timbul dari observasi serta penyebaran kuesioner dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk melengkapi penelitian sebelumnya dan memperluas pengetahuan tentang pembuatan media video animasi dengan tujuan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik di SD Negeri 146 Pekanbaru. Dengan adanya analisis kebutuhan ini, dapat mempermudah peneliti dalam mengembangkan media yang diharapkan sekaligus memberikan manfaat bagi guru, peserta didik dan pihak terkait. Oleh karena itu, penelitian terkait analisis kebutuhan ini perlu dilakukan terlebih dahulu agar dapat membantu proses pembuatan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah IPA peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan penjabaran mengenai pentingnya penggunaan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah IPA peserta didik di sekolah dasar, maka dibutuhkan pengembangan media video animasi yang dikhususkan untuk pelajaran IPA. Namun, hal ini harus disesuaikan dengan kebutuhan di tempat akan dilakukan penelitian. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media video animasi dalam pembelajaran IPA di kelas 3 sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu variabel atau keadaan yang akan diteliti (Ramdhan, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan media video animasi pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 146 Pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang guru dan 64 peserta didik kelas 3 SD Negeri 146 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner peserta didik dan wawancara guru terkait pembelajaran IPA yang telah dipelajari, serta kebutuhan media guna untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran IPA yang berpedoman pada angket dan pedoman wawancara yang telah dibuat. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yang diambil secara langsung melalui hasil observasi dalam bentuk kuesioner kepada peserta didik serta wawancara yang dilakukan kepada guru.

Data hasil wawancara dan kuesioner akan dianalisis kemudian disimpulkan menjadi sebuah rujukan terkait kebutuhan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah IPA peserta didik di sekolah dasar. Data yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk diagram lingkaran yang dijelaskan secara deskriptif. Data kuesioner analisis kebutuhan dianalisis berdasarkan rekap data yang diperoleh melalui penggunaan skala *likert* dengan skala jawaban Sangat Perlu (SP), Perlu (P), Tidak Perlu (TP), Sangat Tidak Perlu (STP). Bentuk jawaban dibuat dalam bentuk positif agar jawabannya sesuai dengan harapan peneliti. Hasil jawaban setiap peserta didik akan direkap setiap butir soalnya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad \text{Arikunto (Utami et al., 2023)}$$

**Keterangan:**

P : Presentase (%)

n : Jumlah jawaban yang diperoleh pada setiap butir pernyataan

N : Jumlah skor maksimal

**HASIL PENELITIAN**

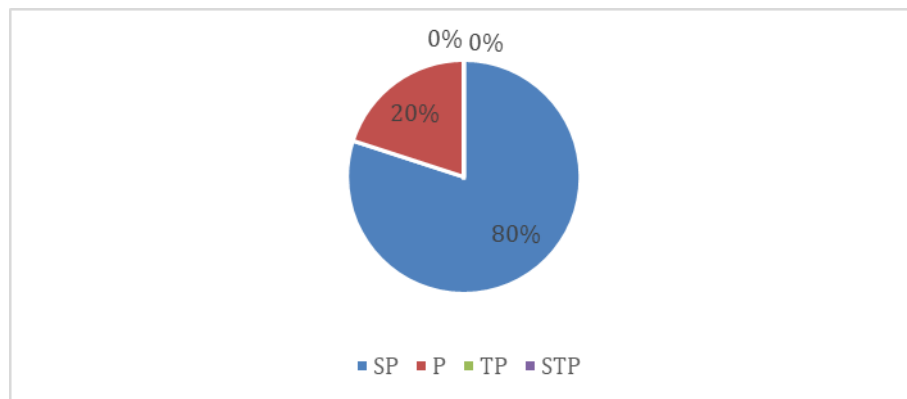
Hasil penelitian ini diperoleh dari pengisian kuesioner yang diisi oleh peserta didik beserta wawancara yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik dengan total responden sebanyak 64 orang peserta didik dan 2 orang guru di SD Negeri 146 Pekanbaru. Berikut adalah hasil wawancara terhadap guru yang telah diperoleh yang disajikan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Guru IPA/Wali Kelas

No	Hasil Wawancara
1	Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran IPA.
2	Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi IPA yang bersifat abstrak agar lebih mudah dimengerti peserta didik.
3	Guru mengalami kesulitan dalam membuat suasana dan kondisi pembelajaran IPA menjadi lebih aktif.
4	Guru merasa lebih dominan dalam proses pembelajaran IPA.
5	Guru merasa perlu adanya penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran IPA.

Peneliti membagikan kuesioner kepada subjek penelitian pada tanggal 23 Oktober - 24 Oktober 2023. Pertanyaan yang diberikan berjumlah lima buah. Adapun hasil analisis kuesioner disajikan dalam diagram lingkaran sebagai berikut:

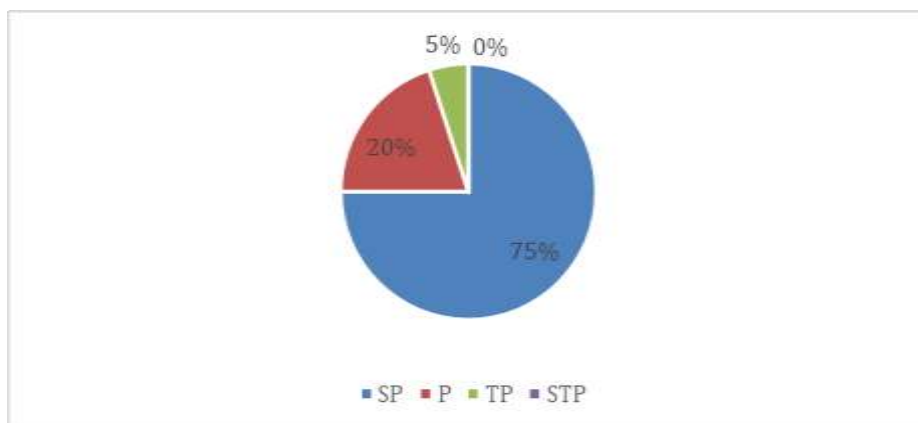
1. Apakah menurut anda perlu adanya penggunaan media dalam pembelajaran IPA?



Gambar 1. Presentase Respon Peserta Didik pada Pertanyaan Pertama dalam Kuesioner

Dari gambar 1 terlihat bahwa 80% peserta didik menjawab sangat perlu adanya penggunaan media dalam pembelajaran IPA, sedangkan 20% lainnya menjawab perlu. Berdasarkan presentase ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik menganggap bahwa adanya penggunaan media dalam pembelajaran IPA itu merupakan hal yang sangat mereka perlukan.

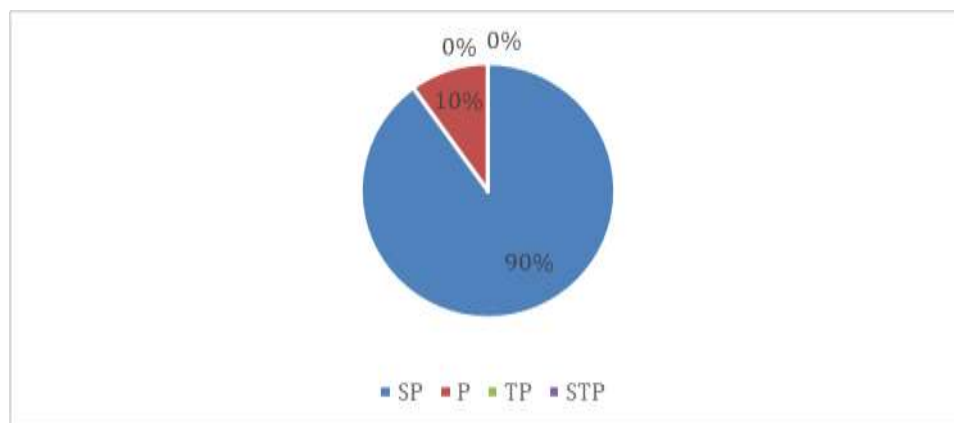
2. Apakah menurut anda guru perlu membuat media pembelajaran IPA yang menarik?



Gambar 2. Presentase Respon Peserta Didik pada Pertanyaan Kedua dalam Kuesioner

Pada gambar 2 terlihat bahwa 75% peserta didik menjawab sangat perlu bagi guru untuk membuat media dalam pembelajaran IPA yang menarik, sedangkan lainnya menjawab 20% perlu dan hanya 5% peserta didik yang menjawab tidak perlu. Berdasarkan presentase ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa bahwa guru perlu untuk dapat membuat media pembelajaran IPA yang menarik bagi peserta didik.

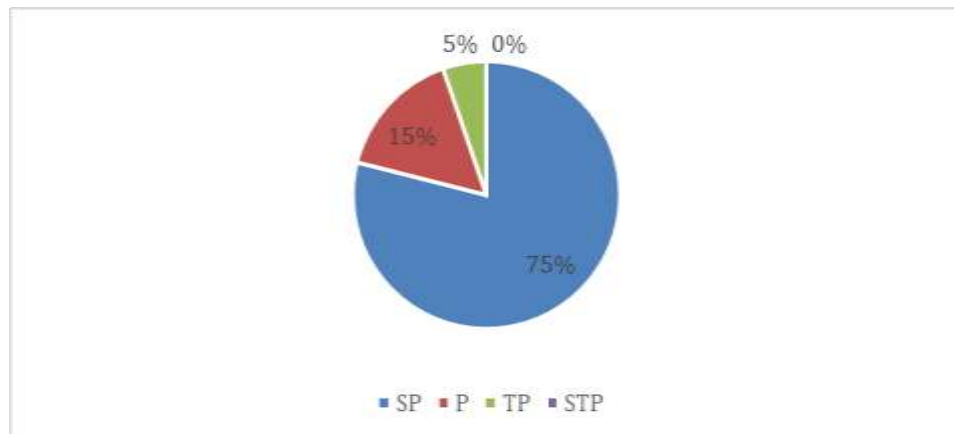
3. Apakah menurut anda perlu adanya media pembelajaran IPA agar materi yang terasa sulit dimengerti lebih mudah untuk dipahami?



Gambar 3. Presentase Respon Peserta Didik pada Pertanyaan Ketiga dalam Kuesioner

Dari gambar 3 di atas dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh peserta didik menjawab sangat perlu adanya media pembelajaran IPA agar materi yang dirasa sulit lebih mudah untuk dipahami. Dengan adanya presentasse ini membuktikan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA yang bersifat abstrak, sehingga perlu adanya penggunaan media sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam menyampaikan konsep pembelajaran IPA ke dalam bentuk yang lebih konkrit.

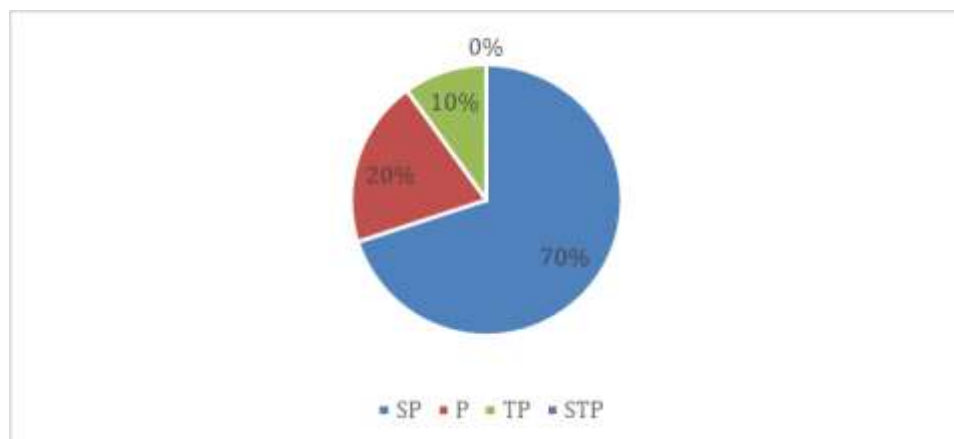
4. Apakah menurut anda perlu adanya penggunaan media pembelajaran IPA dalam bentuk video animasi agar permasalahan dalam pembelajaran IPA lebih mudah untuk dipecahkan?



Gambar 4. Presentase Respon Peserta Didik pada Pertanyaan Keempat dalam Kuesioner

Berdasarkan data yang disajikan dari gambar 4, dapat kita simpulkan bahwa ternyata media pembelajaran dalam bentuk video animasi disukai oleh hampir seluruh peserta didik. Karena peserta didik menganggap bahwa dengan adanya penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran IPA akan membuat permasalahan dalam pembelajaran IPA akan lebih mudah untuk terpecahkan. Tentunya dengan adanya hal ini, secara tidak langsung keterampilan pemecahan masalah peserta didik akan terlatih untuk terbiasa menghadapi berbagai permasalahan yang disajikan lebih sederhana melalui media video animasi dalam pembelajaran IPA. Hal ini akan sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu meningkatnya keterampilan pemecahan masalah peserta didik dan dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

5. Apakah menurut anda perlu adanya media pembelajaran IPA dalam bentuk video animasi agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan menyenangkan?



Gambar 5. Presentase Respon Peserta Didik pada Pertanyaan Kelima dalam Kuesioner

Pada gambar 5, terlihat bahwa sekitar 90% peserta didik menjawab media video animasi dirasa perlu digunakan sebagai media pembelajaran IPA agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Sedangkan hanya 10% yang merasa tidak perlu. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik merasa pembelajaran IPA akan lebih menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran

dalam bentuk video animasi. Sehingga situasi dan kondisi belajar akan lebih kondusif dan peserta didik akan berperan aktif dalam proses pembelajaran yang difasilitasi oleh guru.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan, diperoleh hasil bahwa media yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPA di kelas 3 SD Negeri 146 Pekanbaru belum efektif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang monoton, tidak variatif, dan kurang menarik sehingga peserta didik merasa jenuh dan cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam merumuskan permasalahan dan menentukan langkah-langkah penyelesaian masalah, padahal keterampilan pemecahan masalah merupakan aspek penting untuk peserta didik sebagai bekal dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dikatakan belum optimal. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran IPA yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas 3 di SD Negeri 146 Pekanbaru.

Keterampilan pemecahan masalah merupakan salah satu hal yang krusial untuk mengatasi tantangan pendidikan di abad ke-21 (Stoeffler et al., 2020). Karena pada abad ke-21 peserta didik akan dihadapkan dengan berbagai tantangan yang terus berubah, untuk itu perlu bekal agar mampu menyelesaikan berbagai masalah dengan menerapkan konsep yang telah mereka peroleh (Savitri et al., 2021). Dengan adanya keterampilan pemecahan masalah, peserta didik akan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan menerapkan sistem berpikir secara sistematis dan mampu mengenali masalah yang kompleks (Ramadhani, 2018).

Video animasi dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar karena dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi proses pembelajaran (Utami & Kowiyah, 2022). Peserta didik akan memiliki peningkatan dalam pengalaman belajar dengan adanya penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran (Salfina et al., 2021). Peserta didik akan merasa memiliki suatu pengalaman baru apabila belajar berbantuan media dalam bentuk audio visual karena seluruh panca inderanya akan digunakan secara aktif dalam menerima informasi baru yang akan mereka peroleh. Penggunaan video animasi sebagai media dalam pembelajaran dapat menggambarkan secara jelas dan efektif suatu konsep atau materi yang kompleks sehingga sulit dijelaskan hanya dengan gambar dan teks, dengan adanya visualisasi memungkinkan penyajian materi yang abstrak menjadi lebih mudah untuk dipahami peserta didik. Berdasarkan berbagai dampak positif di atas, tentunya secara tidak langsung penggunaan video animasi sebagai media juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk itu diperlukan media pembelajaran IPA dalam bentuk video animasi sebagai salah satu media yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah IPA peserta didik di sekolah dasar, terutama di SD Negeri 146 Pekanbaru. Dengan adanya media ini, diharapkan proses pembelajaran yang terjadi akan lebih berkualitas dan situasi kelas berjalan kondusif dan aktif, karena peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada kelas 3 SD Negeri 146 Pekanbaru melalui pengisian kuesioner, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan kepada peserta didik dan guru dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya media video animasi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah IPA di sekolah dasar. Media video animasi yang diharapkan adalah sebuah video yang menarik untuk dilihat dan mudah dipahami oleh peserta didik di sekolah dasar. Media video animasi ini diharapkan memuat berbagai permasalahan dalam

pembelajaran IPA yang dikemas secara ringkas dan mudah dimengerti oleh peserta didik dengan penggunaan bahasa yang sederhana serta adanya penggunaan tokoh animasi yang mudah dikenal oleh peserta didik. Dengan adanya media video animasi ini nantinya diharapkan dapat membantu proses pembelajaran IPA agar dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dan hasil belajar juga ikut meningkat karena tujuan pembelajaran telah tercapai.

#### REFERENCES

- Asmahanah, S., Ibdaisyah, I., & Sa'diyah, M (2018). Social Studies Education in Elementary Schools Through Contextual REACT-Based on Environment and Sociopreneur. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(6), 52 <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i6.487>
- Fauzia, N. L. U., & Kelana, J. B. (2020). Natural Science Problem Solving in Elementary School Students Using the Project Based Learning (PjBL) Model. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 596-603.
- F. Utami., & Korwiyah. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pelajaran*. 7(2), 138-146. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5415>
- Hasibuan, M. S. P. (2018). *Organisasi dan Motivasi Dasar Peningkatan Produktivitas*. (Cetakan Ketujuh). Jakarta: Bumi Aksara.
- M. Qistina, M. Alpusari, E. Noviana, & N. Hermita. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 8, no.2, pp. 160-172, 2019.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(2), 8-15. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Ramadhani, R. (2018). The Enhancement of Mathematical Problem Solving Ability and Self Confidence of Students Through Problem Based Learning. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 5(1), 127-134. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.13269>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara
- Savitri, E. N., Amalia, A. V., Prabowo, S. A., Rahmadani, O. E P., & Kholidah, A. (2021). The Effectiveness of Real Science Mask With QR Code Students' Problem-solving Skills and Scientific Literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 209-219. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29918>
- Stoeffler, K., Rosen, Y., Bolsinova, M., & Von Davier, A.A. (2020a). Gamified Performance Assesment of Collaborative Problem Solving Skills. *Computers in Human Behaviour*, 104. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.033>
- Suarsana, I. M., Lestari, I. A. P.D., & Mertasari, N. M. S (2019). The Effect of Online Problem Posing on Students' Problem -Solving Ability in Mathematics. *International Journal of Instruction* (Vol. 12, Issue 1) [www.e-iji.net](http://www.e-iji.net)
- Suendarti, M. (2017). The Influence of Jigsaw Learning Model on the Ability of Resoluiom Natural Science of Middle East Junior High School Students Indonesia. *International Journal of Environmental & Science Education*.
- Utami, R. I., Setiawan, W., & Yuliani, A. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di SMP. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(1), 33-40. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i1.11374>
- Wahyuni, L. T. S., Japa, I. G. N., & Rati, N. W. (2020). Correlation of Reading Interests and Learning Motivation Toward Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 4(3), 484-495.