

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN VIDEO  
ANIMASI DISERTAI PANTUN IPA PADA MATERI  
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA KELAS  
VII SMP**

**ARTIKEL E-JOURNAL**



**NUR HAFIZAH ALMA DIANA  
NIM. 150384205014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI TANJUNGPINANG**

**2019**

## **Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Disertai Pantun IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas VII SMP**

Nur Hafizah<sup>1</sup>, Nurul Asikin<sup>2</sup>, Trisna Amelia<sup>3</sup>

nurhafizahdiana98@gmail.com

<sup>1,2,3</sup> Program studi Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media video animasi disertai pantun IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui studi literatur serta wawancara. Guru IPA di SMPN 1 Tanjungpinang serta siswa kelas VII.1 sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPA kelas VII khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup minat peserta didik masih sangat rendah dan hasil belajar berada di bawah rata-rata KKM sehingga perlu dikembangkan media yang menarik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berupa video animasi disertai pantun IPA.

Kata kunci: Video Animasi, Pantun, Klasifikasi Makhluk Hidup

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Secara sederhana, dapat dipahami bahwa proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada manusia untuk dapat merubah tingkah lakunya baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Sadiman dkk, 2006). Penerapan sistem pendidikan yang mapan dapat menunjang kualitas hidup masyarakat di suatu negara. Pendidikan merupakan sarana yang memudahkan, mengarahkan, mengembangkan, dan membimbing manusia kearah kehidupan yang lebih baik, bukan hanya untuk dirinya sendiri, melainkan bagi manusia lainnya (Nurmalasari, 2016). Pelaksanaan proses pendidikan yang terpenting yaitu kegiatan pembelajaran. Proses penyampaian informasi dari sumber belajar kepada peserta didik merupakan

kegiatan utama dalam sistem pendidikan. Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan *output* yang mampu mendukung visi dan misi pendidikan nasional yaitu terwujudnya masyarakat madani, memiliki sikap dan wawasan keimanan dan akhlak tinggi, toleransi dan menjunjung hak asasi manusia, serta saling pengertian dan berwawasan global (Mulyasa, 2015).

Guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA, komponen-komponen penting di dalam pendidikan saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran. Hal ini terkait pengertian yang dikemukakan oleh Husain (2017) bahwa “media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Guru dituntut menciptakan inovasi media pembelajaran sebagai bentuk solusi dari masalah yang dialami peserta didik dalam belajar. Selain itu pengembangan media pembelajaran juga diperlukan untuk menarik minat peserta didik agar dapat merasakan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal suatu daerah juga dapat menjadi salah satu inovasi yang dilakukan guru untuk menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran. Salah satu kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan adalah pantun. Pantun selalu digunakan masyarakat Melayu sebagai media dakwah, tunjuk ajar melayu serta media untuk menyampaikan nasehat atau petuah. Sesuai dengan peranan pantun tersebut, pantun kemudian dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA melalui pengembangan media yang menyalurkan intisari pembelajaran ke dalam pantun. Dengan begitu, penggunaan

media berbasis audio-visual berupa video animasi disertai pantun IPA sebagai bagian dari kontennya merupakan solusi yang sesuai untuk mengatasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran IPA.

### **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungpinang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi literatur dan wawancara. Dengan demikian, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman wawancara.

### **HASIL**

Wawancara dilakukan dengan guru Mata Pelajaran IPA yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran disekolah serta masalah-masalah yang dihadapi. Wawancara dilakukan di SMP Negeri 1 Tanjungpinang dengan narasumber yaitu Ibu Susyamti, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh simpulan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran khususnya media audio-visual berupa video ditampilkan sebagai media pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini karena guru kesulitan dalam membuat atau mendapatkan video pembelajaran yang kontennya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, diperoleh juga informasi bahwa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPA khususnya pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Akibatnya siswa mendapatkan hasil belajar yang berada di bawah nilai KKM. Oleh karena itu, selain memperhatikan pemilihan jenis media, pembelajaran yang menarik juga diperlukan untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis kurikulum yang telah dilakukan, peneliti mengetahui bahwa sekolah tersebut menerapkan kurikulum 2013 untuk siswa kelas VII. Dalam penerapannya, salah satu bentuk penerapan kurikulum 2013 pada pembelajaran adalah menciptakan iklim belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Mulyasa, 2015). Hal ini menjadi dasar dikembangkan media yang menarik dan kreatif berupa video animasi disertai pantun IPA.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik sehingga pembelajaran cenderung membosankan.

Analisis materi dilakukan untuk menentukan, merinci, dan menyusun materi ajar yang relevan untuk diterapkan menggunakan media yang akan di uji cobakan. Pada materi klasifikasi makhluk hidup, terdapat banyak materi bersifat fakta dan konsep yang sulit diingat dan dikuasai siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan pada materi ini.

## PEMBAHASAN

Ketercapaian visi dan misi pendidikan nasional merupakan tujuan utama dalam kegiatan pendidikan. Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan *output* yang memiliki wawasan tinggi, serta berakhlak mulia. Untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut, kegiatan pembelajaran disekolah dilakukan semaksimal mungkin. Namun, dalam prosesnya kegiatan pembelajaran menghadapi beberapa masalah. Berdasarkan wawancara dengan guru di SMP

Negeri 1 Tanjungpinang, ditemukan masalah rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran, akibatnya hasil belajar pun berada di bawah nilai KKM. Selain itu, pengimplementasian kearifan lokal dalam pembelajaran IPA masih sangat kurang atau bahkan tidak ada.

Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran serta rendahnya hasil belajar merupakan kendala yang menghambat tercapainya tujuan. Maka, diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara dari sumber belajar kepada peserta didik. hal ini terkait pengertian yang dikemukakan oleh Husain (2017:4) bahwa “media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media video animasi. Dengan disuguhkannya media video kepada peserta didik, maka peserta didik akan lebih antusias terhadap proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Husain (2017:58) yang mengungkapkan bahwa lebih dari 80% peserta didik memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (audio-visual berupa video) serta berminat untuk mengikuti pembelajaran.

Pada saat melakukan wawancara kepada siswa, kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran IPA khususnya pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup juga menjadi salah satu masalah yang ditemukan peneliti di lapangan. Oleh karena itu, selain memperhatikan pemilihan jenis media, pembelajaran yang

menarik juga diperlukan untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran.

Pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal suatu daerah juga dapat menjadi salah satu inovasi yang dilakukan guru untuk menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran. berdasarkan hasil wawancara, ditemukan pula informasi bahwa implementasi kearifan lokal dalam pembelajaran masih sangat kurang dalam pembelajaran IPA. Kesulitan ini terjadi karena sulitnya menemukan kearifan lokal yang relevan dan bisa digunakan dalam pembelajaran IPA.

Sebagai salah satu wilayah yang pernah menjadi pusat pemerintahan Melayu, Kota Tanjungpinang sangat erat dan kental dengan kebudayaan melayu. Seperti yang dikemukakan oleh Koestoro (2015:134) bahwa “beberapa tempat di Tanjungpinang disebut pernah digunakan sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Melayu di daerah Bintan, yakni Kota Piring, Kota Lama, dan Pulau Penyengat.”

Salah satu bentuk sastra melayu yang masih hidup dan dipergunakan oleh masyarakat saat ini adalah pantun. Menurut Effendy (2005: 1) yang mengatakan bahwa “pantun bukan saja digunakan sebagai alat hiburan, kelakar, sindir-menyindir, melampiaskan rasa rindu dendam antara bujang dan dara, tetapi yang lebih menarik adalah media dakwah dan tunjuk ajar melayu”. Kegemaran masyarakat melayu dalam memanfaatkan pantun di kehidupan sehari-hari sebagai media dakwah dan tunjuk ajar melayu, menjadikan pantun sarat akan pesan-pesan moral dan nasihat didalamnya.

Menurut Effendy (2005: 21) yang mengatakan bahwa “hakikatnya, peranan pantun dalam kehidupan orang melayu adalah untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang sarat berisi nilai-nilai luhur agama, budaya, dan norma-norma sosial masyarakatnya”. Sesuai dengan peranan pantun tersebut, pantun kemudian dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA melalui pengembangan media yang menyalurkan intisari pembelajaran ke dalam pantun. Penyisipan materi-materi pembelajaran IPA di dalam isi sebuah pantun akan membantu guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan pantun dalam pembelajaran IPA juga akan menjadi daya tarik untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, diperlukan media yang mampu memaparkan dengan jelas mengenai materi Klasifikasi Makhluk Hidup serta menarik minat peserta didik sehingga akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Alternatif pemecahan masalah tersebut salah satunya adalah dengan mengembangkan media berupa video animasi disertai pantun IPA.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup ditemukan beberapa masalah yaitu kurangnya minat siswa serta rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan media berupa video animasi yang disertai dengan kearifan lokal yaitu pantun pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.



## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Nurul Asikin S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Trisna Amelia S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan selama penelitian ini. Terimakasih kepada Ibu Susyanti, S.Pd. selaku guru Biologi di SMP Negeri 1 Tanjungpinang serta siswa kelas VII.1. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada SMP Negeri 1 Tanjungpinang yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Tenas. 2005. *Pantun Nasehat*. Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.
- Husain, Nurjannah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar.
- Koestoro, Lucas. 2015. *Situs Kota Rebah di Tanjungpinang, Kepulauan Riau: Pertapakan Istana Atau Bangunan Lain?*. Jurnal Balai Arkeologi Medan, Medan.
- Mulyasa. 2015. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, S. Arief dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.