

Pengaruh Penggunaan Peraga Pembelajaran Berbasis Video dan Sketsa Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik

Valestine Fitria Desvitasari¹, Muhammad Ramli², Faisal Sangadji³

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Sorong, Indonesia;

^{2,3}Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Agama Islam Negeri Sorong, Indonesia;

Email: fhalezfhalex037@gmail.com

Abstrak

Discussing, watching, and assessing in terms of procedures and results make up the learning process. Learning is the process that benefits the individual participating in it and makes use of the tools and resources that are available to everyone. One of the numerous types of educational media are sketching and video learning. Videos come with a lot of advantages, one of which is their capacity to clarify concepts and procedures related to IPA learning. Techniques from quantitative research are used in the study. The student learning outcomes, student interest scale analysis findings, and observation approaches make up the data gathering process. Following an explanation of how the learning media video was implemented, the pretest result was 65, meaning that it did not meet the minimum requirements for value and learning. The posttest result was 84, meaning that the learning value increased and that it now serves as one of the indicators of students' enthusiasm and interest in continuing their education. Treatment undergoes a substantial shift, and the patient becomes curious in learning via enhanced sketches and video-based instruction.

Article History:

Received 20 August 2024


Revised 25 September 2024

Accepted 01 October 2024

Published 07 October 2024

Keyword:

IPA, Sketsa, Video

© 2024 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License) 

DOI: <https://doi.org/10.47945/search.v3i1.1479>

How to Cite:

Desvitasari V.F dkk. (2024). Pagaruh penggunaan peraga pembelajaran IPA berbasis video dan sketsa terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. *Science Education Research Journal*, 3(1), 15-25.

PENDAHULUAN

Pendidikan mencakup semua upaya yang memiliki kekuatan untuk membentuk guru mengubah karakter, termasuk modifikasi perilaku. Pendidikan memiliki arti yang sangat signifikan dalam mencerdaskan kehidupan suatu negara dan merupakan syarat yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas generasi bangsa di negara tersebut. Pendidikan dapat dipandang sebagai urusan peradaban manusia atau sebagai peradaban manusia. (Gumantan, 2020). Tujuan dari pendidikan IPA adalah untuk membantu siswa memahami dasar-dasar ilmu pengetahuan melalui usaha dan pembelajaran. Ilmu Alam Pengetahuan (IPA) adalah topik yang secara langsung berkaitan dengan keberadaan manusia di lingkungan alam, maka pendidikan IPA harus berdasarkan tingkat pendidikan dari tingkat dasar hingga atas dan bahkan pendidikan tinggi. Kemajuan teknologi dan proses pendidikan keduanya mendapat manfaat dari sains. Ilmu pengetahuan memainkan peran penting dalam kemajuan yang sangat cepat dari kedua ilmu pengetahuan dan teknologi. (Andira,2022)

Studi tentang peristiwa dunia nyata dan interaksi sebab-akibat, bersama dengan kejadian alam yang sebenarnya dalam pembelajaran IPA. Menurut Bloom, tujuan utama

pembelajaran adalah menghasilkan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan mempelajari sains. Pengetahuan yang dipelajari adalah jenis pemahaman mendasar tentang ide dan konsep yang dibutuhkan seseorang untuk kehidupan sehari-hari. (Suparman, 2022)

Belajar adalah proses belajar yang terdiri dari proses diskusikan, mengamati, dan mengevaluasi dalam hal proses dan hasilnya. Belajar adalah proses yang memanfaatkan sumber daya dan fasilitas yang dimiliki setiap orang dan bermanfaat bagi seseorang yang terlibat di dalamnya. Belajar juga dapat dipahami sebagai kegiatan yang menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, dan kemampuan belajar seseorang. Ini juga dapat dipahami melalui berbagai tahap pembelajaran, yang mencakup upaya psikologis, sosial, dan keterampilan terkait. Pembelajaran mencakup tidak hanya sekadar pelajaran. Ini juga melibatkan pengembangan kemampuan, minat, perspektif, dan rutinitas seseorang. (Muliani, 2022)

Dalam proses suatu bangsa dan penduduknya berkembang, pendidikan memainkan peran penting. Kota memiliki sistem pembangunan yang dipimpin oleh individu dengan keahlian, seperti yang terlihat dari pembangunan antara desa dan kota, di mana desa dianggap kurang berkembang daripada kota. Pendidikan di desa dan kota sangat berbeda dari sarana prasarana. Penduduk perkotaan percaya bahwa tidak adanya sarana dan prasarana yang layak didesa adalah alasan desa tidak berkembang. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa IPA merupakan ilmu yang menopang kemajuan teknologi dan bersifat global. (Prastika, 2021)

Keinginan siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang menarik, tidak diragukan lagi penting untuk pembelajaran yang efektif. Minat dapat merangsang jiwa untuk bersemangat terlibat dalam proses pembelajaran. pembelajaran aktif digambarkan sebagai minat untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Clayton Aldelfer (Achru, 2019), kecenderungan siswa untuk termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar sebaik mungkin selama proses pembelajaran adalah tujuan sebagai minat mereka dalam belajar. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat siswa, menurut Slameto (Alfisyahriya, 2018). Jika mereka tidak termotivasi untuk belajar, pendidikan tidak akan berjalan sebagaimana mestinya.

Siswa sekolah dasar cenderung berpikir konkret, tetapi beberapa topik sains masih abstrak, membutuhkan media untuk mencegah kesalahpahaman. Contoh topik tersebut termasuk sistem pencernaan manusia dan sistem peredaran darah (Nurhayani Penggunaan atau pengembangan media diperlukan bagi anak-anak sekolah dasar untuk memahami topik-topik ilmiah abstrak. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa menggunakan media dalam kegiatan pendidikan dapat membantu siswa memahami topik abstrak dengan membuatnya lebih konkret. Untuk mengurangi kesalahpahaman di kalangan siswa sekolah dasar, materi pembelajaran ilmiah diperlukan untuk menerjemahkan konsep-konsep abstrak menjadi konten yang lebih relevan. (Ayudia, 2023)

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa standar pembelajaran masih belum baik. Kurangnya minat dan keinginan siswa untuk belajar merupakan faktor utama dalam kualitas pembelajaran yang buruk. Siswa menjadi tidak tertarik untuk terlibat dalam kegiatan kelas karena mereka menganggap guru mereka tidak tertarik pada materi yang

dibahas. Hal ini dikarenakan masih kurangnya strategi dalam cara media digunakan dalam pendidikan. Dalam hal ini, inovasi pembelajaran dengan demikian diperlukan. Guru perlu menggunakan inovasi agar terciptanya minat dan keberhasilan akademik siswa. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang menarik. (Hapsari, 2021)

Harus dipahami bahwa pembelajaran adalah sistem yang terdiri dari banyak bagian yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan keseluruhan. Beberapa elemen ini terdiri dari yang berikut: (1) tujuan; (2) sumber daya yakni pengajar atau guru; (3) teknik pembelajaran; (4) instrumen/media; dan (5) penilaian. Belajar adalah sejauh mana setiap komponen berinteraksi secara efektif menentukan seberapa sukses pembelajaran. Salah satu fungsi dari media, berfungsi sebagai saluran untuk komunikasi nonverbal. Media adalah bagian dari sistem, maka media perlu ada atau digunakan dalam semua pembelajaran. Berdasarkan penelitian bahwa hasil maksimal tidak akan tercapai jika salah satu komponen pembelajaran tidak ada. (Magdalena, 2021)

Teknologi modern berkembang begitu cepat, terutama dalam komunikasi digital dan informasi yang dinamis (Darmiyati, 2020). Untuk meningkatkan minat siswa dalam terlibat dalam proses pembelajaran dengan infrastruktur pendukung. Guru harus terus maju dan meningkatkan kompetensinya mengingat keadaan yang berubah (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020). Materi pembelajaran dan baru dapat digunakan oleh pendidik yang terampil. (Kusnadi et al., 2017).

Video pembelajaran dan sketsa adalah salah satu dari banyak bentuk media pendidikan; Video masuk dalam kategori media pendidikan dengan sejumlah manfaat, salah satunya adalah kapasitas mereka untuk menjelaskan proses dan ide pada pembelajaran IPA. Motivasi belajar siswa harus dapat meningkat dengan penggunaan materi pembelajaran yang berkualitas. Guru juga perlu diingat bahwa siswa memiliki dalam gaya belajar dan bakat mereka. Untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka, pendidik harus menyediakan bahan ajar yang dapat digunakan semua siswa. Memilih sumber daya pendidikan yang tepat dapat membantu instruktur dan siswa berkomunikasi lebih baik dan mencegah siswa kehilangan minat dalam studi mereka terlalu cepat. Ini karena ada media yang tersedia yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menghasilkan pembelajaran yang lebih berkualitas. (Winangsih, 2023)

Menggunakan media pendidikan dapat memicu minat dan motivasi siswa selain mendorong mereka untuk belajar dan bahkan mungkin memiliki efek psikologis pada mereka. Selain meningkatkan gairah siswa untuk belajar, penggunaan media dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik. Pembimbing dapat memanfaatkan media sebagai alat bantu pengajaran dalam situasi tertentu. Misalnya, pembelajaran berbasis komputer, gambar sketsa, film, slide, gambar, dan video. Tujuannya adalah untuk menggunakan media sebagai alat pengajaran dengan menangkap, mengatur, dan memproses informasi verbal dan visual. Hal ini diantisipasi bahwa media akan memberikan siswa pengalaman dunia nyata. (Unton, 2024)

Dengan demikian penelitian ini meneliti, Cara menumbuhkan rasa ingin tahu untuk pendidikan adalah Siswa memanfaatkan lingkungan belajar, yang mencakup peraga pembelajaran media berbasis video interaktif untuk mendengarkan dan melihat, untuk

membangkitkan rasa ingin tahu mereka dan menunjukkan minat. Menggunakan media selama proses pembelajaran adalah cara yang efektif untuk meningkatkan keberhasilan dan efisiensi pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan memilih Lingkungan Belajar Media Berbasis Video Interaktif dan media sketsa.

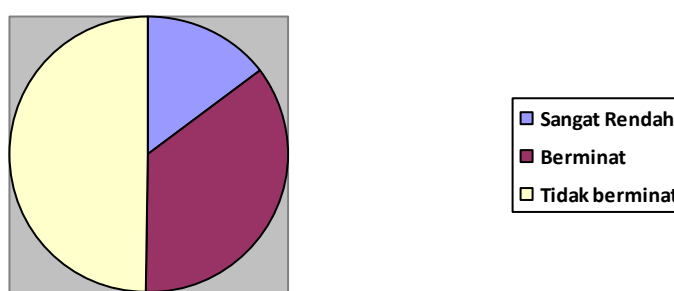
METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik penelitian kuantitatif. Metodologi kuantitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. menunjukkan bahwa tujuan penelitian deskriptif adalah untuk mengkarakterisasi keberadaan variabel daripada untuk menguji hipotesis tertentu. Banyak numerik diperlukan saat melakukan penelitian kuantitatif, mulai dari mengumpulkan interpretasi data hingga menyajikan temuan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian deskriptif yang bersifat kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati, mengevaluasi, dan memberikan deskripsi kuantitatif dari item yang diteliti seperti yang sekarang ada, serta untuk membuat kesimpulan tentang fenomena yang hadir pada saat penelitian dilakukan. Metode pengumpulan data terdiri dari teknik observasi, hasil analisis skala minat siswa, dan hasil belajar siswa digunakan untuk memperoleh data. (Ari Kunto, 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Indikator penelitian ini meneliti permasalahan dari minat siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan metode konvensional dan meneliti bagaimana tingkat ketertarikan siswa sebelum mendapatkan *treatment* pemberian media dan menggunakan media sketsa gambar yang dimana siswa mengenal system pencernaan manusia



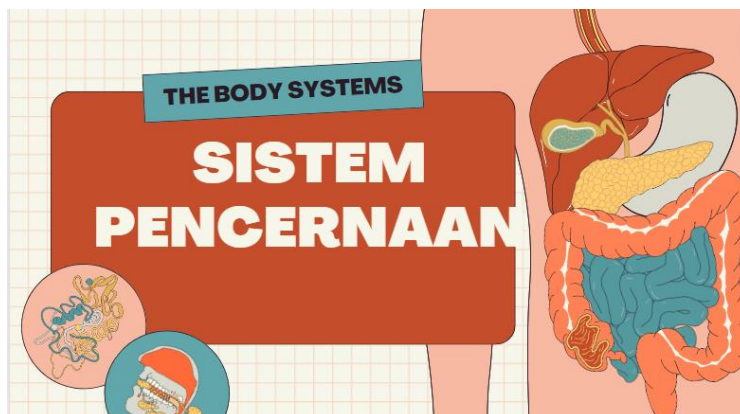
Gambar 1. Minat Siswa sebelum treatment

Dapat disimpulkan penelitian yang dilaksanakan pada kelompok siswa kelas V SD pada materi pencernaan makanan yang dibagikan kepada 30 siswa SD kelas V dengan kategori sangat berminat 15%, berminat sebanyak 35% dan sebesar 50 persen merasa tidak berminat.

Pada kisi-kisi minat belajar indicator siswa memiliki antusias dalam pelaksanaan pembelajaran dengan jumlah skalanya yakni 6 serta rata-rata 35,50 dengan kategori sangat rendah, Indicator merasa nyaman melaksanakan pembelajaran IPA dengan jumlah skala 4 serta rata-rata 40,27 kategori rendah, indicator aktif bertanya dan memperhatikan penjelasan dari guru dengan jumlah skala 5 serta rata-rata 23,43 kategori sangat rendah, indicator

proaktif dengan peraturan kelas dengan jumlah skala 5 serta rata-rata 25,49 kategori sangat rendah.

Melihat dari deskripsi yang di jelaskan serta hasil dari angket yang telah disebarakan maka peneliti segera melaksanakan pembelajaran dengan media penggunaan peraga media interaktif pembelajaran perencanaan yang berbentuk video pembelajaran mengenai system pencernaan makanan. Pembelajaran melalui video digunakan dengan memberikan penjelasan agar menstimulus pembelajaran dan siswa menjadi lebih tertarik.

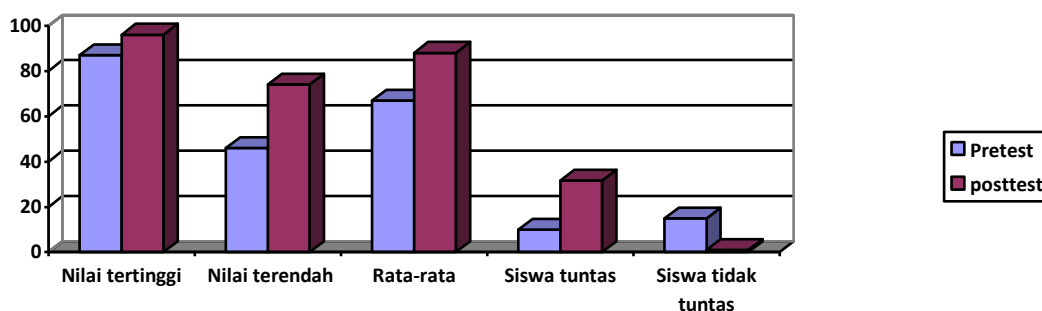


Gambar 2. Desain Pembelajaran Video Sistem Pencernaan

Berdasarkan hasil observasi didapatkan Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode *problem based learning* siswa diajak untuk mengamati video dengan media menarik dan visual yang menarik. Siswa diamati untuk seakan berkeliling dalam setiap-setiap lorong-lorong mulai mulut hingga anus hingga berupa feses dengan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa.

Pembelajaran menggunakan media alat peraga video dapat menstimulus proses diskusi yang asyik antar siswa. Pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga siswa merasa memahami mengenal sistem pencernaan.

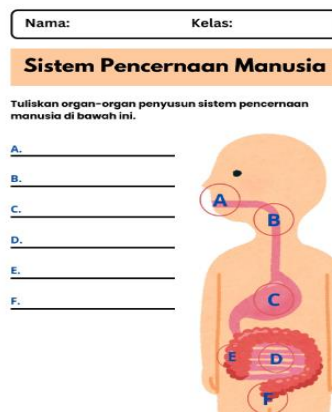
Siswa mendapatkan nilai yang berbeda secara signifikansi yang berbeda antara sebelum kegiatan pembelajaran (*pretest*) dan setelah kegiatan pembelajaran (*post test*) dapat diamati dalam hasil penelitian berikut ini:



Gambar 3. Diagram pretest dan post test

Setelah dijelaskan pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran video didapatkan hasil *pretest* sebesar 65 dan belum memenuhi kriteria minimal nilai dan pembelajaran dan setelah melaksanakan *posttest* sebesar 84 sehingga nilai pembelajaran meningkat sehingga menjadi salah satu indikator siswa tertarik dan antusias melaksanakan pembelajaran sehingga minat siswa dapat meningkat. Selanjutnya peneliti merancang sketsa gambar mengenai proses sistem pencernaan dengan memberi tugas dan diskusi yang menarik dengan menstimulasi dengan segi visual.

Berikut ini hasil rancangan media pembelajaran menggunakan sketsa sistem pencernaan



Gambar 4. Sistem pencernaan manusia

Sketsa dapat berupa rancangan media yang menarik perhatian siswa. Dalam hal ini, siswa dapat mengurutkan urutan sistem perencanaan yang sesuai dan siswa tertarik bagaimana bentuk usus, kerongkongan dan sistem pencernaan secara komprehensif.

Hasil Kisi-kisi minat belajar yaitu indikator memiliki antusias dalam pelaksanaan pembelajaran dengan jumlah skala 6 serta rata-rata 75,50 kategori tinggi, indikator merasa nyaman melaksanakan pembelajaran IPA dengan jumlah skala 4 serta rata-rata 80,25 kategori tinggi, indikator aktif bertanya dan memperhatikan penjelasan guru dengan jumlah 5 serta rata-rata 89,25 kategori sangat tinggi, dan indikator proaktif dengan peraturan kelas dengan jumlah skala 5 serta rata-rata 88,34 kategori sangat tinggi.

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian antara sebelum perlakuan dan setelah perlakuan mendapatkan perubahan yang signifikan dan tertarik dalam pembelajaran menggunakan metode pembelajaran video dan sketsa

2. Pembahasan

Berbeda dengan pengajaran tatap muka dan tatap muka menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa memahami dan menyimpan informasi untuk waktu yang lama. Salah satu alat untuk mempercepat penyampaian konten pembelajaran adalah media pembelajaran (Suryana & Hijriani, 2021). Salah satunya adalah video alat peraga instruksional yang bertujuan untuk menjadi semenarik mungkin secara visual untuk mendorong siswa memperhatikan dan memiliki minat belajar yang tinggi.

Kapasitas guru untuk menyiapkan materi pembelajaran sehingga informasi yang terpapar siswa dapat lebih mudah disimpan terkait erat dengan kegagalan siswa untuk memahami materi fungsi air untuk makhluk hidup. Guru harus kreatif dalam penggunaan

video sistem pencernaan untuk melibatkan siswa dan membuat materi tentang peran setiap organ pencernaan Ini akan membantu siswa memahami materi dan meningkatkan motivasi mereka, yang diharapkan dapat menghasilkan lebih banyak hasil belajar dan motivasi bagi siswa.

Setiap media memiliki kualitas yang berbeda, baik dari segi apa yang dapat dilakukan dan bagaimana ia dibuat dan digunakan, menurut Raharjo (2020). Salah satu keterampilan dasar yang dibutuhkan guru untuk mengajarkan pilihan media adalah memahami kualitas media pendidikan yang berbeda. Selain itu, memberikan pendidik dengan kesempatan untuk menggunakan berbagai bentuk bahan ajar dalam beberapa konteks. Guru akan menghadapi tantangan dan memiliki kecenderungan untuk berspekulasi jika mereka tidak memahami fitur media. Guru harus meyakinkan diri mereka sendiri bahwa media yang mereka pilih untuk digunakan akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan dilakukan sebelum memasukkannya ke dalam kurikulum. Guru juga harus memahami kualitas, kategori, dan kelompok media yang akan digunakan.

Media video memiliki manfaat sebagai berikut: (1) dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi abstrak mereka; (2) dapat mendorong partisipasi aktif dari siswa; (3) dapat menyajikan informasi dan pesan kepada semua siswa sekaligus; (4) dapat menginspirasi siswa untuk belajar; (5) dapat mengatasi kendala ruang dan waktu; dan (6) dapat menyajikan laporan otentik dan unik yang menantang untuk disajikan melalui media lain. Penerapan Pemanfaatan Media Video: Penggunaan media video harus dimulai dengan (1) kegiatan yang mendorong siswa untuk memperhatikan tayangan video, seperti menggunakan gambar yang menarik dan menyenangkan dalam video; (2) menenangkan lingkungan dengan menghindari situasi tegang; (3) memastikan semua siswa memperhatikan video yang ditampilkan. (Anisyah, 2022)

Guru dapat menggunakan video sebagai media yang sangat berguna selama proses belajar mengajar. Siswa akan menyukai media video sistem perencanaan sebagai alat pembelajaran tambahan yang menambah signifikansi pengajaran ilmiah di kelas V sekolah dasar. Untuk memberikan siswa untuk belajar melalui presentasi sumber daya audio-visual, media video animasi ini dikembangkan untuk menunjukkan tulisan (teks), grafik warna, audio (suara), dan animasi semua dalam satu unit. Desain video ini mempertimbangkan faktor-faktor seperti memilih warna yang sesuai untuk menarik perhatian siswa, mencegah kesalahpahaman materi, menghasilkan tampilan media yang menarik untuk menginspirasi peserta didik, dan menjamin kegunaan produk. (Sae, 2023)

Dengan video pembelajaran, yang didasarkan pada sistem pencernaan, Guru memberikan pekerjaan rumah tanpa henti, menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dan dengan sedikit motivasi untuk belajar. Ini terlihat pada siswa yang menyerahkan tugas kepada guru mereka saat *deadline*. Akibatnya, akan lebih terlibat dan bersemangat sebagai hasil dari tidak hanya menulis dan menyelesaikan proyek. (Ramadhani, 2022)

Keuntungan menggunakan visual seperti sketsa sebagai alat pengajaran: 1) menarik siswa, 2) merampingkan pemahaman mereka, 3) merampingkan pemahaman abstrak, 4) menekankan dan memperbesar porsi yang signifikan atau kecil sehingga mereka dapat diperhatikan, dan 5) memadatkan penjelasan. Ketika informasi diungkapkan dengan kata-

kata, mungkin perlu penjelasan yang panjang. Selain itu, agar gambar menjadi alat pembelajaran yang efektif, mereka perlu memenuhi sejumlah persyaratan 1) Baik, jelas, menarik, dan mudah dipahami; 2) sesuai dengan materi kursus; 3) akurat dan otentik, yaitu menggambarkan situasi nyata; 4) sesuai dengan usia dan kemampuan siswa; dan 5) meskipun tidak selalu bermanfaat bagi gambar untuk menggunakan warna yang menarik untuk membuatnya lebih realistis dan menarik minat

Guru perlu menggunakan kecerdasan saat memilih materi pembelajaran agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Media sketsa adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Siswa seharusnya dapat mengikuti kelas dengan perhatian dan kesenangan saat menggunakan media gambar. Agar siswa dapat secara efektif menyerap dan mengingat pelajaran yang diberikan instruktur kepada mereka. Media gambar adalah jenis komunikasi yang menggunakan kata-kata dan gambar untuk mengkomunikasikan ide dan informasi dengan cara yang jelas dan efektif. (Suparman, 2020)

Media dibangun di atas teknologi yang umum digunakan, seperti *flash*, *video*, dan *PowerPoint*. Tetapi ketika datang ke media berbasis teknologi yang digunakan untuk IPA, video adalah yang paling umum. Pelajaran dalam sains bersifat abstrak dan mungkin sulit dipahami. Belajar sains melibatkan topik abstrak dan dunia nyata. Menurut hasil penelitian, mayoritas siswa mengalami kesulitan memahami IPA. Ketika media digunakan dalam kegiatan pendidikan, informasi abstrak menjadi nyata. Dampaknya terdapat peningkatan perkembangan pematangan murid usia sekolah dasar, maka siswa akan lebih termotivasi. (Hapsari, 2021)

IPA sains sangat penting untuk meningkatkan standar pendidikan, yang berupaya memberikan siswa keterampilan berikut: (1) Bertumbuh dalam iman kepada keagungan Tuhan Yang Maha Esa dalam terang keberadaan, keindahan, dan ketertiban ciptaan-Nya; (2) Memperoleh pengetahuan tentang berbagai fenomena alam, konsep, dan prinsip-prinsip ilmiah yang praktis dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari; (3) Menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran akan cara-cara di mana sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat saling bergantung; (4) Melakukan penyelidikan ilmiah untuk menumbuhkan kapasitas berpikir, bertindak, dan berkomunikasi secara ilmiah; (5) Meningkatkan kesadaran untuk turut serta melindungi, memelihara, dan melestarikan lingkungan hidup dan sumber daya alam; Pencapaian tujuan pendidikan masih jauh dari harapan. (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) Meningkatkan pengetahuan, ide, dan kemampuan dalam ilmu pengetahuan sebagai landasan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Hal ini terbukti dari bagaimana siswa melihat sains sebagai mata pelajaran. Siswa sering percaya bahwa sains adalah topik yang sulit dan membosankan yang hanya membutuhkan hafalan. (Dewi, 2020) Menurut Augustien et al. (2018), video dapat membantu dalam proses pembelajaran dengan menyediakan video yang bergerak seperti aslinya. Demikian pula, sketsa dapat menyebabkan item berubah dalam ukuran, bentuk, dan warna. Media ini memiliki kekuatan untuk menarik minat orang, yaitu keinginan untuk memperhatikan materi. Setelah mengumpulkan perhatian, siswa mungkin menjadi penasaran untuk melihat dan

memeriksa film animasi dan melihat kenaikan nilai mereka dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar adalah hasil akhir yang menunjukkan penguasaan topik yang diajarkan dan pencapaian semua komponen yang ditunjukkan pada penelitian terdapat peningkatan hasil belajar. (Kasmir, 2021)

Siswa dapat melihat gambar sketsa dari banyak organisme hidup yang ada di pencernaan yang berada di luar jangkauan dengan menggunakan media gambar. Salah satu nama yang paling umum untuk alat ajar adalah media pengajaran atau alat peraga. Tujuannya adalah untuk membantu guru memfasilitasi proses pengajaran dan membantu siswa lebih memahami informasi yang mereka pelajari, itulah sebabnya disebut alat. Dengan bantuan, topik dapat disajikan melalui contoh. Media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan dari guru kepada penerima. Hal ini memungkinkannya untuk berhasil membangkitkan ide, emosi, perhatian, dan minat siswa sambil juga memfasilitasi proses belajar mengajar. (Ardianto, 2021)

Penyerapan informasi secara simultan dari pendengaran dan penglihatan, video adalah jenis alat pembelajaran yang unik. Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmiah akan meningkat dengan menonton film atau video secara berulang. Untuk menunjukkan kepada siswa kelayakan media pembelajaran, media video mencakup informasi tentang bentuk dan fungsi bagian pencernaan yang telah diubah untuk membuat presentasi produk yang menarik. Sketsa dianggap sedang naik daun ketika ada alat pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi siswa, menarik dan tidak monoton, dan hadir dalam bentuk dasar atau dengan teknologi mutakhir. Hal ini dianggap sebagai sarana untuk menjembatani kesenjangan antara guru dan siswa ketika datang ke penyampaian kurikulum. (Pratiwi, 2022)

KESIMPULAN

Pendekatan pembelajaran menggunakan media menarik digunakan untuk mengajarkan pelajaran berdasarkan temuan pengamatan, dan siswa didorong untuk menonton film dengan konten yang menarik dan grafik yang menarik. Siswa ditampilkan bergerak menyusuri setiap lorong system pencernaan diskusi apa pun mulai dari mulut mereka hingga anus mereka hingga Feses. Mendidik menggunakan alat peraga video dapat mendorong percakapan yang menarik di antara siswa. Membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan membantu siswa merasa dipahami dan mendapatkan pengetahuan tentang sistem pencernaan. Pembelajaran harus menarik sehingga pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Anisyah, R. H. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 Sekolah Dadar Swasta Salsabila Di Young Panah Hijau. *Pendalas: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-145.

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Andira, P. A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (2022). Analisis minat siswa terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran ipa. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Ardianto, B. (2021). Analisis Aktivitas Belajar Ipa Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas 4 Sdit Al Amaanah Bekasi. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(4), 314-322.
- Arikunto, Suharsini. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.
- Darmiyati. (2020). Penilaian Unjuk Kerja Dalam Pengembangan Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 74-85.
- Dewi, R. S. (2020). Penggunaan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbantuan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Ipa-Biologi Pada Pokok Bahasan Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Di Mts N 5 Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 4(2).
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Tingkat Kecemasan Seseorang Terhadap Pemberlakuan New Normal dan Pengetahuan Terhadap Imunitas Tubuh. *Sport Science And Education Journal*, 1(2).
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22-29.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Nurgiansah, T. H., & Pringgowijoyo, Y. (2020). Pelatihan Penggunaan Model Pembelajaran Jurisprudensial Pada Guru Di KB TK Surya Marta Yogyakarta. *KUAT: Keuangan Umum Dan Akuntansi Terapan*. PKNSTAN, 2(1)
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26-32.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa)*, 6(1), 311-319.

- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257-7264.
- Ramadhani, A. A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Vidio Animasi dengan Menggunakan Model Discovery Learning pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SD. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 54-66.
- Raharjo, E. B. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui penerapan model Discovery Learning menggunakan media video pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kaliori tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 19-29.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256.
- Unton, A. R., Rizal, R., Sudiah, L., & Harni, H. (2024). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Bergerak Dengan Media Gambar Diam Pada Mata Pelajaran IPA Konsep Penyesuaian Diri Hewan dan Tumbuhan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8467-8478.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452-461.