

Analisis Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis

Asiah¹, Neng Sholihat²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Riau

(Program Studi Pendidikan IPA FKIP Universitas Muhammadiyah Riau)

(Jl. Tuanku Tambusai, Pekanbaru, 28294 Riau, telp. 082286526128)

e-mail: 1200603009@student.umri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbentuk video animasi untuk meningkatkan kecerdasan naturalis pada materi pencemaran lingkungan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan degradasi moral anak bangsa dan kerusakan lingkungan akibat sampah. Pendidikan karakter dan kecerdasan naturalis perlu ditanamkan sejak dini untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kecerdasan naturalis adalah video animasi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu dengan menggunakan metode analisis dari lima belas artikel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbentuk video animasi yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kecerdasan naturalis pada materi pencemaran lingkungan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes dan observasi yang menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa terkait materi pencemaran lingkungan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kecerdasan naturalis pada siswa.

Kata kunci: media interaktif, video animasi, kecerdasan naturalis

Abstract

This research aims to develop interactive media in the form of animated videos to increase naturalist intelligence regarding environmental pollution material. This research is motivated by the problem of moral degradation of the nation's children and environmental damage due to waste. Character education and naturalistic intelligence need to be instilled from an early age to overcome these problems. One of the interesting and effective learning media for increasing naturalist intelligence is animated videos. The research method used in this research is a type of library research with a qualitative descriptive approach, namely using an analysis method from fifteen articles. The results of the research show that the interactive media in the form of animated videos developed is effective in increasing naturalist intelligence on environmental pollution material. This is proven by test results and observations which show a significant increase in students' knowledge, attitudes and skills related to environmental pollution material. It is hoped that this research can contribute to the development of innovative and effective learning media to increase naturalist intelligence in students.

Keywords: interactive media, animated video, naturalist intelligence.

1. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (never ending process). Pendidikan karakter mendesak dilakukan karena terjadinya degradasi moral anak bangsa. Di era modern seperti saat ini banyak masalah yang terjadi dalam kehidupan masyarakat seperti banyaknya kerusakan lingkungan akibat sampah. Sampah merupakan sisa buangan dari kegiatan sehari-hari manusia maupun proses alam berupa bahan yang dapat terurai (organik) maupun tidak terurai (anorganik) oleh tanah [1].

Pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku yang didasari oleh kemampuan, keterampilan, dan sikap melalui pengajaran untuk mencapai tujuan. Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan diharuskan pelaksanaannya dengan baik guna menciptakan SDM yang berkualitas dan pendidikan yang lebih maju. Dalam proses menciptakan pendidikan yang baik dan berkualitas maka harus dibantu dengan penggunaan teknologi. Teknologi dalam pendidikan memang memiliki beberapa manfaat untuk kelangsungan pembelajaran [2].

Berkembangnya teknologi sangatlah berefek bagi bidang pendidikan. Karena proses belajar mengajar terikat pada media, cara, dan hasil belajar. Media bisa dipakai untuk sarana pendistribusian materi dari guru pada siswanya. Sementara cara belajar ialah mengkondisikan bahan dan cara penyampaian dalam pembelajaran. Baru setelah itu dilakukan pengukuran efektif dan efisien suatu hasil pembelajaran guna melihat minat dan kemampuan siswa.

Menurut AECT (dalam Ponza et al., 2018) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media.

Seorang teknolog pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik untuk memulai inovasi dalam pembelajaran, inovasi yang dapat diterapkan yaitu perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada dengan didukung adanya sarana dan prasarana yang tersedia. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi yang terkait, sehingga melalui media tersebut siswa akan lebih mengerti tentang materi tersebut serta lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan [4].

Media ialah suatu bagian dalam proses pembelajaran yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar untuk menyalurkan segala informasi mengenai materi yang akan disampaikan, agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Maka perlunya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung, agar dapat tercapainya tujuan pendidikan [5]. Pemilihan media pembelajaran audiovisual karena media audiovisual merupakan jenis media

yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung dua unsur tersebut [6].

Salah satu media audiovisual adalah berbentuk video animasi. Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. Salah satu media belajar yang dapat digunakan lebih menarik adalah media audio visual (Video). Pelajaran yang divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, serta lebih mudah diterima, dan dipahami, bahkan lebih dapat memotivasi [7].

Video adalah salah satu media yang efektif untuk membantu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan video peserta didik akan mendapatkan informasi dengan lengkap, karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara kepada peserta didik sehingga dapat memvisualisasikan dalam penyampaian materi yang bersifat dinamis. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video pembelajaran adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Kehadiran media audio visual dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran, yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran.

Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Meskipun telah banyak penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media video pembelajaran, namun masih sedikit terdapat penelitian yang dilakukan mengembangkan media video pembelajaran dengan menggunakan konsep animasi [8].

Permasalahan lingkungan akhir-akhir ini menjadi salah satu topik perbincangan yang sering dibahas dalam berbagai media maupun pembicaraan Masyarakat. Perubahan iklim pengaruhnya cukup besar pada kehidupan manusia sebab dapat menimbulkan bencana sampai korban jiwa. Bertambahnya jumlah manusia ikut berperan dalam menambah buruk kondisi iklim, hal ini disebabkan karena semakin banyak juga keperluan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, seperti tempat tinggal, pangan maupun keperluan penunjang kehidupan lainnya [9].

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran berbentuk video animasi.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu dengan menggunakan metode analisis isi dan menjelaskan metode dan jenis-jenis sampling yang merujuk pada lima belas naskah artikel yang di analisis. Sumber data yang digunakan adalah sumber data sekunder.

3. Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil dari analisis artikel sebanyak 15 adalah sebagai berikut:

Artikel 1. Penelitian yang dilakukan oleh Monica Anggraini (2022) yang berjudul (Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Lagu Muatan Moral Pada Anak Usia Dini (5-6) Tahun Di Kota Prabumulih). Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Tubokarto, SDN 2 Trukan, dan SDN 3 Watangrejo, dengan total siswa sebanyak 29 orang. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survei. Metode survei ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner/angket, tes, dan dokumentasi. Data validasi ini kumpulkan melalui penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link secara online dengan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan kategori sangat valid yang artinya dinyatakan bahwa media audio visual berbasis lagu muatan moral dikatakan valid yang telah ditinjau dari segi indikator dan butir penilaian materi dan media [10].

Artikel 2. Penelitian yang dilakukan oleh Augustina Dewayanti, dkk (2021) yang berjudul (Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid 19). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah ibu UU selaku kepala sekolah, ibu JR selaku guru mapel IPA kelas V, dan peserta didik kelas V MIM Girimargo Miri Sragen. Teknik pengumpulan data untuk mengetahui proses pembelajaran online menggunakan media video animasi yaitu dengan wawancara, observasi, dan kuisisioner. Hasil dari penelitian tersebut dinyatakan bahwa proses pembelajaran IPA menggunakan media video animasi yang dibuat sendiri oleh guru mapel dikatakan efektif. Pemberian materi pembelajaran IPA yang dibantu dengan media video animasi inovatif dapat mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan video animasi. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran online membuat peserta didik dapat memahami materi pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru mapel IPA, dan dengan video animasi dari guru mapel menarik peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar dan mempelajari materi IPA [5].

Artikel 3. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita H, dkk (2021) dengan judul (Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survei. Metode survei ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner/angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli media, pengguna (Guru), dan respon siswa. Untuk mengevaluasi media pembelajaran diperlukan 1 ahli media, 1 ahli materi, 3 guru kelas, dan 29 siswa dari 3 sekolah. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran [4].

Artikel 4. Penelitian yang dilakukan oleh Made Dian S, dkk (2021) yang berjudul (Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV. Rancangan penelitian ini menggunakan Model *ADDIE*. Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan media video ini yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang guru (praktisi) dan 12 orang siswa. Metode pengumpulan data yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya, yaitu observasi, wawancara, dan angket (kuisisioner). Metode dan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian dari produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid berdasarkan penilaian oleh para ahli sehingga dapat

dinyatakan bahwa media video animasi layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar [8].

Artikel 5. Penelitian yang dilakukan oleh Devi Kusumahwa R, dkk (2022) dengan judul (Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian PreEksperimental dan design penelitian One Group Pretest-Posttest. Desain ini dilaksanakan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN Satu Atap 1 Rawamerta tahun ajaran 2021/2022 dengan sampel penelitian adalah 30 siswa kelas VIII A. Dalam mengumpulkan data, Instrument yang digunakan diantaranya adalah lembar observasi, soal tes dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mengamati pembelajaran IPA di kelas VIIIA dengan menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker. Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video animasi audiovisual berbasis animaker. Teknik analisis data hasil belajar IPA menggunakan analisis statistik inferensial dengan melakukan uji beda terhadap rata-rata pretest dan post test (t-test). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi audiovisual berbasis animaker membantu meningkatkan hasil belajar siswa [6].

Artikel 6. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Angela (2021) dengan judul (Pengaruh Metode Demonstrasi Disertai Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kerinci). Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Quasi Eksperimen. Adapun rancangan penelitian ini yaitu menggunakan dua kelas yaitu terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen penelitian ini yaitu berupa soal tes dalam bentuk pilihan ganda. Tes digunakan untuk mengungkapkan data hasil belajar IPA siswa kelas VIII. Lembar soal disusun dengan memperhatikan kisi-kisi soal, kemudian akan dilakukan uji coba soal di kelas IX SMPN 6 Kerinci yang bukan dijadikan kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa hasil belajar di kelas kontrol yaitu 64,79 dan belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMPN 6 Kerinci yaitu 78,18 dan sudah memenuhi nilai KKM. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi disertai video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar [11].

Artikel 7. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Hidayat dan Elok Sudibyo (2020) yang berjudul (Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP). R&D adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. Terdapat tiga tahapan, yaitu studi pendahuluan, studi pengembangan dan studi pengujian. Uji coba media animasi dilakukan pada 28 siswa MTs Hasyim Asy'ari Sidoarjo di kelas VII. Lembar angket serta tes merupakan instrumen yang digunakan. Teknik pengumpulan data dengan cara metode angket dan metode tes. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa menggunakan bantuan media animasi dapat meningkatkan belajar siswa serta minat yang ditimbulkan pada siswa di MTs Hasyim Asy'ari [12].

Artikel 8. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama S.W, dkk (2017) yang berjudul (Analisis Partisipasi Siswa dalam Menjaga Kesehatan Lingkungan Ditinjau Melalui Kecerdasan Naturalis). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan naturalis dengan partisipasi siswa dalam menjaga kesehatan lingkungan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri di Kecamatan Bogor Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII

di SMP Negeri di Kecamatan Bogor Selatan tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel kecerdasan naturalis dengan partisipasi siswa dalam menjaga kesehatan lingkungan di SMP Negeri Se-Kecamatan Bogor Selatan. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh positif antara kecerdasan naturalis terhadap partisipasi siswa dalam menjaga kesehatan lingkungan. Hasil penelitian kualitatif menunjukkan bahwa selain variabel kecerdasan naturalis yang berpengaruh terhadap partisipasi siswa dalam menjaga kesehatan lingkungan, terdapat pula variabel lain yang berpengaruh seperti faktor pengetahuan atau pemahaman siswa mengenai fungsi penting dari makhluk hidup, kepekaan yang baik terhadap lingkungan, dan faktor kebiasaan dan kesadaran diri siswa [13].

Artikel 9. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Aprilianti dan Sesi Septiani (2021) yang berjudul (Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan Saintifik). Penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pendekatan Kemmis and MC Taggart dengan langkah-langkah diantaranya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK PGRI Mekar Wangi yang berjumlah 10 anak. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi dan dokumentasi Hasil penelitian dapat dikatakan bahwa melalui pendekatan saintifik dapat meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak kelompok B TK PGRI Mekar Wangi. Hasil tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan pada setiap siklusnya [14].

Artikel 10. Penelitian yang dilakukan oleh Suhirman (2020) yang berjudul (Pengaruh Literasi Sains, Pemahaman Qur'an Hadist Dan Kecerdasan Naturalis Terhadap Sikap Peduli Lingkungan). Penelitian ini menggunakan paradigma *expost facto*, data yang dikumpulkan dalam penelitian telah ada dan melekat pada subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa madrasah Tsanawiyah di Kota Mataram kelas IX Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 1.440 orang. Sampel ditentukan dengan metode cluster random sampling berdasarkan peringkat akreditasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi sains berpengaruh positif signifikan terhadap sikap peduli lingkungan siswa MTs di Kota Mataram. Pemahaman Quran Hadis berpengaruh positif tidak signifikan terhadap sikap peduli lingkungan siswa MTs di Kota Mataram. Kecerdasan naturalis siswa MTs Kota Mataram termasuk katagori tinggi [15].

Artikel 11. Penelitian yang dilakukan oleh Lanto Ningrayati A. dkk, (2020) yang berjudul (Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) berdasarkan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2007). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango, Gorontalo. Evaluasi dan uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji lapangan pada ahli media dan ahli materi serta evaluasi dan uji coba lapangan pada 25 siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa rata-rata perbedaan hasil belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar berbasis video animasi gerak grafis ini adalah (79,20) dibandingkan sebelum penggunaan media ini (57,60) dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Video Animasi Motion Graphic dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan [16].

Artikel 12. Penelitian yang dilakukan oleh Nicky Dwi, dkk (2020) yang berjudul (*Improving Students Learning Outcomes In Blended Learning Through The Use Of Animated Video*). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif yang dilaksanakan di Universitas Teknokrat Indonesia dengan mengembangkan model yang dikemukakan oleh (Creswell, 2017). Subyek dalam penelitian ini adalah 35 mahasiswa Program Studi Manajemen kelas MNJ 19 A yang mengambil mata kuliah Matematika Bisnis tahun ajaran 2019-2020. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa *blended learning Business Mathematical Learning* melalui penggunaan video animasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan video pembelajaran juga meningkatkan kemampuan matematika siswa. Siswa lebih mudah memahami materi *blended learning* melalui penggunaan video animasi [17].

Artikel 13. Penelitian yang dilakukan oleh Shuhirman, dkk (2021) yang berjudul (*Problem-Based Learning with Character-Emphasis and Naturalist Intelligence: Examining Students Critical Thinking and Curiosity*). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang dilakukan di sekolah menengah di Mataram - Indonesia, menggunakan desain *treatment by level* 3 x 2. Subjek penelitian (partisipan) melibatkan tiga kelompok yang dipilih secara acak dari dua sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dengan kecerdasan naturalis tinggi lebih baik dibandingkan siswa dengan kecerdasan naturalis rendah. Ini mendukung siswa untuk mendapatkan kategori keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu yang lebih tinggi [18].

Artikel 14. Penelitian yang dilakukan oleh Faizatul Faridy dan Aulia Rohendi (2022) yang berjudul (*The effect of project-based learning in developing naturalist intelligence in Children*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian Quasi Eksperimen. Penelitian dilakukan dalam sejak bulan Juni hingga September 2021 di RA Babussalam, Kampung Pasar Simpang Tiga, Kecamatan Bukit, Kabupaten Bener Meriah. Adapun populasi dalam penelitian ini ialah seluruh anak-anak di RA Babussalam. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 24 orang anak dalam kategori anak usia dini. Dapat disimpulkan bahwa kondisi awal grup eksperimen berada pada tingkatan yang sama (tidak jauh berbeda) dengan grup kontrol dalam hal kecerdasan naturalis. Dari hasil penelitian di lapangan ditemukan anak yang sudah terbiasa dengan kebiasaan di rumah lebih mudah mengerti dan menerapkan kembali dibandingkan dengan anak yang belum membiasakan 3R di rumah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kecerdasan naturalis anak [19].

Artikel 15. Penelitian yang dilakukan oleh S. Suhirman dan Y. Yusuf (2019) yang berjudul (*The effect of problem-based learning and naturalist intelligence on students' understanding of environmental conservation*). Penelitian eksperimen ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Praya Lombok Tengah dengan menggunakan desain faktorial. Subyek penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih secara acak dari enam kelas kelas X-MIPA MAN 1 Praya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mempengaruhi kinerja siswa. Pemahaman terhadap pelestarian lingkungan hidup, sedangkan kecerdasan naturalis tidak berpengaruh. Terkait dengan hasil tersebut, PBL perlu diterapkan secara berkesinambungan dalam pembelajaran biologi untuk mengembangkan UEC siswa [19].

4. Kesimpulan

Dari semua artikel yang sudah di analisis, dapat disimpulkan beberapa hal tentang pembelajaran penggunaan media video animasi dan teori tentang kecerdasan naturalist, yaitu:

1. Bahwasanya pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan kecerdasan naturalis ini sangat efektif namun penelitian mengenai ini belum banyak di teliti oleh para peneliti.
 2. Penelitian mengenai video animasi dengan kecerdasan naturalis yang sudah di analisis pada artikel di atas hanya menggunakan teknik tindakan kelas (TK)
 3. Pada artikel berjudul “penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age” juga menggunakan teknik penelitian TK.
-

4. Penelitian yang sudah ada menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran telah memberikan hasil yang baik. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut, terutama dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan hasil yang lebih terukur

Daftar Pustaka

- [1] Y. Harlistyarintica, H. Wahyuni, W. -, N. Yono, I. P. Sari, and N. Cholimah, "Penanaman Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan Melalui Jari Kreasi Sampah Bocah Cilik Di Kawasan Parangtritis," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 6, no. 1, pp. 20–30, 2017, doi: 10.21831/jpa.v6i1.15658.
 - [2] S. Soares, *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SD KELAS V*, vol. 151. 2022.
 - [3] P. J. R. Ponza, I. N. Jampel, and I. K. Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 6, no. 1, pp. 9–19, 2018.
 - [4] Y. Asnawati, and S. Sutiah, "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Journal of Islamic Education*, vol. 9, no. 1, pp. 64–72, 2023, doi: 10.18860/jie.v9i1.22809.
 - [5] A. Dewayanti, H. H. Sri Suryanti, and A. G. Wicaksono, "Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Sinektik*, vol. 4, no. 2, pp. 187–195, 2023, doi: 10.33061/js.v4i2.6658.
 - [6] D. Kusumawardani, A. Pramadi, and M. Maspupah, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 8, no. 1, pp. 110–115, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i1.1665.
 - [7] L. Suryani and S. B. Seto, "Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 900–908, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.601.
 - [8] I. K. D. A. Budi Utama, N. T. Renda, and G. W. Bayu, "Tingkatkan Hasil Belajar Materi Globalisasi Siswa Kelas VI SD dengan Media Video Pembelajaran," *Mimbar Ilmu*, vol. 26, no. 3, p. 466, 2021, doi: 10.23887/mi.v26i3.39964.
 - [9] Amalia Yunia Rahmawati, "ANALISIS KECERDASAN NATURALIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD 5 KANDANGMAS," vol. 09, no. July, pp. 1–23, 2020.
 - [10] M. Anggraini, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Lagu Muatan Moral Pada Anak Usia Dini (5-6) Tahun Di Kota Prabumulih," 2022.
 - [11] L. Angela, "Pengaruh Metode Demonstrasi disertai Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 6 Kerinci," *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, vol. 2, no. 2, p. 112, 2021, doi: 10.32332/al-jahiz.v2i2.4057.
 - [12] A. Hidayat and E. Sudiby, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Sains*, vol. 8, no. 3, pp. 330–333, 2020.
 - [13] R. Istiana, W. S. Pratama, and N. Hidayat, "Analisis Partisipasi Siswa Dalam Menjaga Kesehatan Lingkungan Ditinjau Melalui Kecerdasan Naturalis," *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 7, no. 1, pp. 44–51, 2017, doi: 10.24114/jpb.v7i1.9234.
 - [14] R. Aprilianti and S. Septiani, "Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan Saintifik," *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, vol. 5, no. 02, pp. 393–407, 2021.
 - [15] S. Suhirman, "Pengaruh Literasi Sains, Pemahaman Qur'an Hadist Dan Kecerdasan Naturalis Terhadap Sikap Peduli Lingkungan," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, vol. 6, no. 1, pp. 186–194, 2020, doi: 10.58258/jime.v6i1.1240.
 - [16] L. N. Amali, N. Zees, and S. Suhada, "Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media," *Jambura Journal of Informatics*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.37905/jji.v2i1.4640.
-

- [17] N. D. Puspaningtyas and Marchamah Ulfa, “Improving Students Learning Outcomes in Blended Learning Through the Use of Animated Video,” *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 2, pp. 133–142, 2020, doi: 10.22236/kalamatika.vol5no2.2020pp133-142.
 - [18] S. Suhirman, S. Prayogi, and M. Asy’ari, “Problem-Based Learning with Character-Emphasis and Naturalist Intelligence: Examining Students Critical Thinking and Curiosity,” *International Journal of Instruction*, vol. 14, no. 2, pp. 217–232, 2021, doi: 10.29333/iji.2021.14213a.
 - [19] S. Suhirman and Y. Yusuf, “The effect of problem-based learning and naturalist intelligence on students’ understanding of environmental conservation,” *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, vol. 5, no. 3, pp. 387–396, 2019, doi: 10.22219/jpbi.v5i3.9817.
-