



PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL UPIN & IPIN EPISODE EKOSISTEM DALAM MEMBANTU PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR

*Salfina Damayanti¹, Naila Bintang Titania Putri Riyadi², Dea Amelia³,
Wahyu Kurniawati⁴, Anisya Al Husna⁵*

¹PGSD FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta. E-mail: salfinadamayanti16@gmail.com

²PGSD FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta. E-mail: nailabintang07@gmail.com

³PGSD FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta. E-mail: amelia.dea083@gmail.com

⁴PGSD FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta. E-mail: wahyunaura84@gmail.com

⁵PGSD FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta. E-mail: anisyaalhusna@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2025-03-04

Review : 2025-03-12

Accepted : 2025-08-29

Published : 2025-12-30

KEYWORDS

Audio Visual, Media, Student
Comprehension

Audio Visual, Media, Pemahaman
Peserta didik

KORESPONDENSI

Phone: +6285889776847

E-mail: nailabintang07@gmail.com

A B S T R A C T

This study aims to determine the benefits of audio-visual media Upin and Ipin ecosystem episode in helping the understanding of 6th grade elementary school students. The sample in this study were 6th grade students as many as 5 students. The method used is using a qualitative approach descriptive method, with research data collection methods through pre-test and post-test. Students are given a spectacle in the form of Upin and Ipin audio-visual media about ecosystems that are in accordance with the learning subjects taken. Comparing the results of student research before and after giving the spectacle of Upin and Ipin audio-visual media on ecosystem episodes. The pre-test and post-test assessment leads to a basic understanding of the ecosystem which includes: 1) students are able to know the basic understanding of ecosystems, 2) students can distinguish inanimate objects and living objects, 3) students can identify the relationship between living and inanimate objects in the surrounding environment. Based on the results of the pre-test and post-test, it shows that the audio-visual media Upin and Ipin ecosystem episode has benefits in helping 6th grade elementary school students' understanding of basic knowledge of ecosystem material.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem dalam membantu pemahaman peserta didik kelas VI sekolah dasar. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI sebanyak 5 peserta didik. Metode yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif, dengan metode pengumpulan data penelitian melalui pre-test dan post-test. Peserta didik diberikan tontonan berupa media audio-visual Upin dan Ipin mengenai ekosistem yang

sesuai dengan mata pembelajaran yang ditempuh. Membandingkan hasil penelitian peserta didik sebelum dan sesudah pemberian tontonan media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem. Penilaian pre-test dan post-test mengarah pada pemahaman dasar mengenai ekosistem yang meliputi: 1) peserta didik mampu mengetahui pemahaman dasar mengenai ekosistem, 2) peserta didik dapat membedakan benda mati dan benda hidup, 3) peserta didik dapat mengidentifikasi keterhubungan antara benda hidup dan benda mati yang ada di lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem memiliki manfaat dalam membantu pemahaman peserta didik kelas VI sekolah dasar mengenai pengetahuan dasar materi ekosistem.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah tahapan interaksi, yaitu penyampaian informasi dari pengirim pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan (Riadi et al., 2024). Komponen-komponen dalam tahapan interaksi meliputi pesan, pengirim pesan, saluran atau media, dan penerima pesan. Isi yang disampaikan dalam interaksi tersebut adalah materi ajar atau Pendidikan yang terdapat dalam kurikulum. Pengirim pesan dapat melalui peserta didik, guru, penulis buku, dan orang lain, sementara saluran interaksinya adalah media pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar atau KBM, guru dan peserta didik melakukan interaksi atau proses pengiriman pesan yang juga dapat menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi alat dan sarana penting dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan alat fisik untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik (Yaumi & Yaumi, 2017). Alat fisik tersebut akan terus berkembang seiring perkembangan teknologi, misalnya papan tulis, buku, rekaman video, dan media mutakhir lainnya. Media pembelajaran harus memuat dua unsur, yaitu software dan hardware (Pagarra et al., 2022). Unsur software dalam media pembelajaran memiliki arti bahwa media pembelajaran merupakan pesan yang ada didalam media pembelajaran itu sendiri, sementara unsur hardware diartikan sebagai alat atau peralatan yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan. Berdasarkan penjelasan diatas, maka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai semua perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang fungsinya digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim (guru) kepada penerima pesan (peserta didik). Media pembelajaran tersebut mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Berdasarkan sejarah perkembangannya fungsi media pembelajaran adalah Fungsi AVA (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*) maksudnya mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik dan fungsi komunikasi (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran memiliki banyak jenis, salah satu media pembelajaran yang umum difungsikan dalam ranah Pendidikan ialah media audio visual.

Media audio visual secara umum adalah media yang secara langsung tampak dan dapat didengar. Media audio visual Menurut (Winkel, 2009), mengatakan bahwa media audio visual merupakan media gabungan antara audio dan visual yang dibentuk seperti *slide* yang digabungkan dengan kaset audio. Sedangkan menurut (Hartanti, 2017)

mengungkapkan bahwa media audio visual adalah suatu kombinasi antara audio dan visual atau secara umum disebut dengan media pandang dan dengar. Berdasarkan pendapat tersebut dapat menggambarkan bahwasanya media audio visual ini sebenarnya dapat diamati kapan pun dan didengar di mana saja, baik itu didengar di kelas, rumah, atau bahkan di tempat umum. Media audio visual yang disajikan dalam televisi, *gadget* dan sejenisnya sering menjadi tontonan anak-anak seperti peserta didik sekolah dasar, salah satunya adalah film animasi.

Setiap peserta didik mempunyai tingkat pemahaman yang bervariasi terhadap materi ajar. Pengamatan yang telah dilakukan sampai saat ini, rata-rata peserta didik masih kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, mereka selalu mengandalkan penjelasan guru yang membuat pembelajaran terkesan berpusat satu arah yaitu hanya pada guru (Eja, 2023). Salah satunya pada pembelajaran IPA, rata-rata peserta didik menganggap pembelajaran IPA adalah muatan pembelajaran yang monoton dan sulit dikarenakan materi yang kompleks (Raharjo & Kristin, 2019). Berdasarkan (Efendi, 2022), hambatan dalam belajar peserta didik disebabkan oleh faktor internal, seperti minat, motivasi, kepercayaan diri, dan kebiasaan belajar, dan juga faktor eksternal, seperti banyaknya materi, penggunaan media pembelajaran yang sedikit, dan metode pengajaran guru yang tidak *variative*. Dengan demikian, diperlukan metode pembelajaran yang lebih beragam dan kreatif agar peserta didik mudah dalam memahami materi.

Kemajuan IPTEK yang pesat telah membawa banyak perubahan, terutama dalam dunia pendidikan. Menurut (Khodijah et al., 2020), dunia pendidikan tidak boleh mengabaikan dampak dari perkembangan teknologi dan informasi, tetapi harus merespon dengan sikap antusias, dinamis, imajinatif, serta produktif. Teknologi informasi dan komunikasi tidak boleh dibiarkan berkembang tanpa keterlibatan pendidikan, karena tanpa arahan yang jelas, hal tersebut bisa menimbulkan dampak negative. Perkembangan ini juga memengaruhi media pembelajaran, yang kini hadir dalam berbagai jenis dan karakteristik. Sangat banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah video (Nurmasari et al., 2023). Video adalah salah satu bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan dapat disampaikan secara langsung kepada peserta didik (Setyaningtyas et al., 2019).

Saat ini banyak peserta didik yang mengonsumsi tontonan video. Salah satunya yang sering dilihat adalah video animasi yang banyak ditayangkan di televisi dan dapat diakses di dalam aplikasi youtube dan sejenisnya. Menurut (Silitonga & Rosyida, 2015) mendefinisikan Animasi sebagai gambar bergerak yang dibentuk dengan kumpulan-kumpulan gambar yang penyusunannya beruntun mengikuti alur gerak yang sudah ditetapkan di setiap pertambahan waktu yang terjadi. Kelebihan yang dimiliki animasi adalah memikat perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik, serta karena animasi dapat menjelaskan sesuatu secara sistematis, sehingga dapat terbantu dalam menjelaskan sesuatu dan meningkatkan rasa tertarik peserta didik (Ramdani, 2021). Maka dari itu, peserta didik yang banyak mengonsumsi tontonan animasi pun juga memiliki manfaat untuk menambah pengetahuan dasar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Fransisca & MintoHari, 2018) juga mengungkapkan bahwa penelitian menggunakan media pembelajaran video atau media audio visual pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada berbagai materi terbukti sangat efektif dalam memperhatikan hasil belajar peserta didik. Selain itu, berdasarkan penelitian sebelumnya yang meneliti topik yang sama, yaitu animasi Upin dan Ipin pada episode ekosistem yang merupakan salah satu karakter kartun yang familiar di kalangan anak-anak khususnya anak sekolah dasar. Animasi Upin dan Ipin dipilih karena tontonan

ini ditayangkan di stasiun TV Nasional dan sering ditayangkan setiap hari serta mudah dijangkau di seluruh Indonesia.

Penelitian sebelumnya, meneliti jalannya pembelajaran ekosistem di dalam animasi upin dan ipin yang menghasilkan data jika proses belajar mengajar yang terjadi pada animasi upin-ipin baik dari segi representasi dan pengaplikasian proses pembelajarannya (Daniarsih, 2021). Sehingga berdasarkan penelitian tersebut, proses pembelajaran yang terjadi dalam animasi upin dan ipin yang dijadikan contoh pengaplikasian pembelajaran tatap muka, salah satunya dalam mata pelajaran IPA materi ekosistem. Tayangan animasi Upin dan Ipin dalam episode tersebut sangat menarik dan memicu pengetahuan peserta didik mengenai pengetahuan dasar dalam materi ekosistem di kelas VI sekolah dasar.

Objek penelitian animasi Upin dan Ipin yang dipilih masih sedikit yang menghubungkannya dengan mata pelajaran IPA khususnya pada materi terkait ekosistem. Kebanyakan penelitian dengan objek penelitian ini dihubungkan dengan pendidikan karakter, nilai, bahasa, bahkan nilai keagamaan. Oleh karena itu, objek penelitian animasi dalam episode ekosistem yang dihubungkan dengan mata pelajaran IPA menjadi suatu penelitian yang inovatif dan berbeda dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penelitian dilakukan dengan judul *Pemanfaatan Media Audio Visual Upin & Ipin Episode Ekosistem dalam Membantu Pemahaman Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar*. Penelitian ini mencari apakah media audio visual Upin dan Ipin bermanfaat dalam pembelajaran IPA materi ekosistem. Serta apakah media audio visual Upin dan Ipin yang dijadikan media pembelajaran ini dapat membantu pemahaman peserta didik kelas VI sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem dalam membantu pemahaman peserta didik kelas VI sekolah dasar mengenai pengetahuan dasar materi ekosistem. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media yang interaktif dalam strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Sehingga, hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode deskriptif. Variabel bebas penelitian ini adalah memanfaatkan media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem, sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman peserta didik tentang materi ekosistem. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VI sekolah dasar sebagai populasi penelitian. Maka, Teknik *purposive sampling* digunakan pada proses penentuan sampel. Terdapat 10 peserta didik kelas VI sekolah dasar yang menjadi sampel penelitian dengan waktu penelitian yang berbeda. Penelitian pertama dilakukan pada 11 Mei 2024 dengan jumlah 5 responden dan kedua dilakukan pada 25 Juni 2025 dengan penambahan 5 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan melakukan *pre-test* dan *post-test* dengan durasi masing-masing 10 menit, dengan setiap soal diberi waktu pengerjaan 2 menit. Sebelum peserta didik menonton media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem. Pertama-tama peserta didik diberikan *pre-test* berupa 5 soal *essay* tentang ekosistem, jika telah selesai mengerjakan kertas dikumpulkan dan dilanjutkan menonton media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem yang berdurasi 18 menit. Setelah menonton media audio visual, peserta didik diberikan *post-test* yang terdiri dari 5 soal *essay* yang sama seperti *pre-test*. Pelaksanaannya dipengaruhi faktor yang dapat mempengaruhi hasil *pre-test* dan *post-test* seperti durasi menonton media audio visual,

serta guru yang tidak memberikan bantuan langsung agar hasil *pre-test* dan *post-test* adalah hasil pemahaman peserta didik sendiri. Hal ini bertujuan untuk membandingkan pemahaman peserta didik sebelum dan setelah menonton media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem.

Untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang ekosistem, digunakan instrumen penilaian kognitif yang terdiri dari lima item soal *essay*. Penilaian dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perkembangan pemahaman peserta didik. Hasil penilaian tersebut dihitung menggunakan rumus yang ditampilkan pada Gambar 1.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Gambar 1. Rumus penilaian *pre-test* dan *post-test*

Setiap pertanyaan mempunyai nilai maksimal 20 poin. Skor peserta didik dihitung dengan membagi skor maksimal 100 yang kemudian dikalikan dengan 100. Dengan demikian, jika semua peserta didik menjawab dengan benar, maka akan mencapai skor 100. Perumusan item-item soal tersebut didasarkan pada materi ekosistem. Soal *essay* dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang konsep dasar ekosistem, termasuk definisi ekosistem dan hubungannya dengan komponen-komponennya. Soal *essay* telah diuji coba kebenarannya dengan mengacu pada data dari soal ujian tahun sebelumnya dan isi dari media audio visual Upin dan Ipin pada episode ekosistem, ini dilakukan untuk memastikan validitas.

Data hasil penelitian yang dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test design* kemudian data dibandingkan, dianalisis, dan dijabarkan secara deskriptif oleh peneliti. Analisis melibatkan penilaian langsung oleh peneliti. Lembar jawab peserta didik dianalisis sesuai ketentuan yang disampaikan di bagian prosedur pengumpulan data, kemudian dapat diketahui bahwa ada atau tidaknya manfaat yang diberikan dari media audio visual Upin dan Ipin dalam membantu pemahaman materi ekosistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan kepada 10 peserta didik kelas VI sekolah dasar yang dijadikan *sampling* dalam waktu yang berbeda, selama kegiatan penelitian peserta didik diberikan *pre-test* dan *post-test* dengan memperhatikan penilaian kognitif. Dalam penilaian *pre-test* dan *post-test*, peserta didik diberikan serangkaian pertanyaan yang dirancang guna mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar ekosistem. Setiap soal disusun untuk menguji pemahaman peserta didik tentang berbagai aspek ekosistem, termasuk deskripsi ekosistem, konsep benda hidup dan benda mati, mekanisme kehidupan, pertumbuhan tumbuhan, dan hubungan antara benda hidup dan benda mati.

Berikut ini merupakan jawaban peserta didik dalam *pre-test* yang dilakukan sebelum peserta didik diberikan tontonan media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem. *Pre-test* ini bertujuan untuk menilai pemahaman awal peserta didik mengenai materi ekosistem. Data hasil jawaban *pre-test* peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1, dan hasil penilaian *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Data hasil jawaban *pre-test* peserta didik

No	Inisial Peserta Didik	Soal dan Jawaban				
		(1) Apa itu ekosistem?	(2) Sebutkan yang termasuk benda hidup dan benda mati?	(3) Mengapa manusia, hewan, dan tumbuhan dapat hidup?	(4) Bagaimana tumbuhan dapat hidup dan tumbuh subur?	(5) Berikan dan jelaskan satu contoh hubungan benda hidup dan benda mati yang ada di sekitar kita?
1	AF	Ekosistem adalah hubungan benda mati dan benda hidup	Benda hidup = lampu benda mati = kursi	Karena bernyawa	Karena dikasih air dan terdapat cahaya matahari	Manusia dan oksigen
2	AN	Makhluk hidup dan makhluk mati	Benda hidup mesin cuci dan kipas angin, benda mati kursi, meja	Karena makan nasi	Karena diberi air	Manusia dan oksigen
3	CR	Ekosistem adalah suatu kehidupan bagi makhluk hidup	Benda hidup = manusia, tumbuhan, hewan Benda mati = kursi, meja, lampu	Karena makan dan minum	Karena adanya sinar matahari dan air dan pupuk	Tumbuhan dan air serta cahaya matahari
4	SW	Jendela	Benda hidup = listrik Benda mati = pohon, helm	Karena ada makanan, oksigen, dan air	Karena disiram, tumbuhan mendapat matahari	Manusia dan oksigen
5	ML	Sistem alam	Benda hidup adalah benda yang ada Namanya seperti kipas dan benda mati adalah seperti boneka	Karena ada oksigen	Karna disiram air, ada sinar matahari, dan dipupuk	Tanaman, benda, listrik
6	NB	Ekosistem itu makanan	Benda hidup seperti hewan dan benda mati seperti sekolah.	Karena punya rumah	Karena tumbuh di pinggir jalan	Kucing yang tinggal di kandang
7	TP	Ekosistem kumpulan makhluk hidup yang tinggal bersama	Benda hidup itu manusia, hewan, dan tumbuhan sedangkan benda mati air dan tanah.	Karena adanya oksigen dan makanan	Diberi air setiap saat	Pohon ditanam di tanah
8	DA	Ekosistem adalah lingkungan alami seperti hutan	Benda hidup itu seperti TV, Hp dan benda mati itu benda yang sudah rusak	Karena bisa berjalan dan makan	Diberi pupuk dan disiram air dengan teratur	Burung mandi di air

9	SD	Ekosistem itu makanan dan tumbuhan	Benda hidup kaya listrik dan benda mati tidak ada	Karena ada makanan untuk makan	Ditanam di tempat yang sejuk	Sapi minum air
10	RE	Ekosistem adalah hubungan antara makhluk hidup dan benda mati	Benda hidup itu radio dan benda mati seperti radio yang rusak	Karena ada listrik dan makanan	Ditanam di atas tanah	Cacing hidup di tanah

Tabel 2. Data hasil penilaian *pre-test*

		Butir Soal					
Nomor	Nama	1	2	3	4	5	Skor
1	AF	20	0	0	20	20	60
2	AN	0	0	0	0	20	20
3	CR	0	20	0	20	20	60
4	SW	0	0	20	20	20	60
5	ML	0	0	0	20	0	20
6	NB	0	20	0	0	0	20
7	TP	0	0	20	0	20	40
8	DA	0	0	0	20	20	40
9	SD	0	20	0	0	20	40
10	RE	20	0	0	0	20	40
Total Skor							400
Nilai Rata-rata							40

Berdasarkan hasil *pre-test* pada Tabel 2 diketahui peserta didik mendapatkan nilai tertinggi dengan skor 60 dan skor terendah 20. Dari hasil tersebut masih banyak yang kesulitan dalam memahami materi mengenai ekosistem, dari 10 sampling hanya ada 2 peserta didik yang dapat mendeskripsikan ekosistem. Contoh jawaban peserta didik yang menunjukkan miskonsepsi terkait dengan deskripsi ekosistem adalah seperti berikut “ekosistem adalah suatu kehidupan bagi makhluk hidup,” yang belum mencerminkan tentang konsep ekosistem yang melibatkan interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan mereka.

Dalam soal nomor 2, terdapat peserta didik yang menunjukkan miskonsepsi dalam membedakan benda hidup dan benda mati. Contoh jawaban mengenai miskonsepsi untuk benda mati mencakup benda seperti kursi, meja, dan lampu. Jawaban tersebut tentu tidak relevan dengan konsep ekosistem. Sedangkan, mayoritas jawaban peserta didik menunjukkan pemahaman komprehensif untuk benda hidup, hal ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam kategori ini.

Pada pertanyaan nomor 3 tentang alasan manusia, hewan, dan tumbuhan dapat hidup, beberapa peserta didik memberikan jawaban dengan menunjukkan pemahaman parsial, seperti "karena ada oksigen." Jawaban tersebut belum mencakup semua faktor penting yang mendukung kehidupan, karena selain oksigen, makhluk hidup juga memerlukan makanan dan air. Maka dari itu, penting untuk peserta didik memahami bahwa kelangsungan hidup bergantung pada berbagai faktor yang saling berkaitan.

Sementara itu, dalam soal nomor 4 mengenai faktor yang mempengaruhi pertumbuhan tumbuhan, masih ada peserta didik yang menjawab dengan pemahaman parsial dengan menyebutkan “karena disiram.” Padahal, agar tumbuhan dapat tumbuh dengan baik, tidak hanya air yang dibutuhkan, tetapi juga cahaya matahari serta unsur

hara dalam tanah. Selain itu, organisme tanah seperti cacing turut berperan dalam menjaga kesuburan tanah dan mendukung pertumbuhan tanaman.

Soal terakhir terkait dengan hubungan antara benda hidup dan benda mati, meskipun ada peserta didik yang memberikan jawaban dengan pemahaman parsial seperti “manusia dan oksigen,” tetapi jawaban semua peserta didik kurang menjelaskan hubungan yang sebenarnya. Sebagai contoh, mereka tidak menjelaskan bahwa manusia membutuhkan oksigen untuk bernafas, sehingga jawaban tersebut tidak sepenuhnya memahami konsep hubungan antara benda hidup dan benda mati. Pada data ini, disimpulkan beberapa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami beberapa aspek konsep dasar ekosistem atau menunjukkan miskonsepsi.

Setelah semua peserta didik menyelesaikan penilaian *pre-test*, peserta didik diberikan kegiatan menonton media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem. Tayangan media audio visual Upin dan Ipin dalam episode ekosistem seperti yang ada pada Gambar 1, menceritakan tentang Cikgu Melati atau dalam Bahasa Indonesia adalah Guru Melati yang mengajak Upin dan Ipin serta peserta didik yang lain untuk belajar tentang memelihara alam sekitar dan ekosistem di luar kelas. Kemudian Upin dan Ipin serta peserta didik lain menyebutkan apa saja yang mereka lihat, lalu Upin bertanya apa itu ekosistem. Kemudian Guru Melati menjelaskan tentang ekosistem yang ada di sekitarnya kepada Upin dan Ipin serta peserta didik lainnya. Salah satu yang diajarkannya adalah ketika Ipin menceritakan perkataan Guru Melati kepada Kak Ros. Dimana Ipin menerangkan bahwa Guru Melati mengatakan bahwa semua tumbuhan dan hewan adalah benda hidup, sementara benda mati diantaranya adalah air, udara, dan cahaya matahari. Hewan dan tumbuhan butuh air dan cahaya untuk hidup, lalu terbentuklah ekosistem alam lingkungan sekitar. Setelah itu Guru Melati memberikan tugas kepada Upin dan Ipin serta peserta didik lain untuk membuat ekosistem. Lebih lengkapnya media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem dapat diakses melalui link berikut <https://youtu.be/U7bmcEiWZrs?si=IGp8P8LoSTnxQHFJ>.



Gambar 1. Media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem

Setelah menonton media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem. Selanjutnya dilakukan penilaian *post-test* dengan soal yang sama seperti *pre-test*. Berikut hasil jawaban peserta didik yang terdapat pada Tabel 3, dan hasil penilaian *post-test* yang terdapat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 3. Data hasil jawaban *post-test* peserta didik

No	Inisial Peserta Didik	Soal dan Jawaban				
		(1) Apa itu ekosistem?	(2) Sebutkan yang termasuk benda hidup dan benda mati?	(3) Mengapa manusia, hewan, dan tumbuhan dapat hidup?	(4) Bagaimana tumbuhan dapat hidup dan tumbuh subur?	(5) Berikan dan jelaskan satu contoh hubungan benda hidup dan benda mati yang ada di sekitar kita?
1	AF	Ekosistem adalah hubungan benda mati dan hidup	Makhluk hidup = manusia Makhluk mati = air	Terdapat makanan dan oksigen	Karena ada air, cahaya matahari dan pupuk	Hewan dan oksigen, manusia dan air untuk minum
2	AN	Hubungan benda mati dan benda hidup	Makhluk hidup = Manusia, hewan Benda mati = matahari	Karena oksigen, matahari dan air	Air dan pupuk	Manusia dan oksigen, cacing dan tanah
3	CR	Interaksi antara makhluk hidup dan mati	Hidup = tumbuhan, hewan, manusia Mati = cahaya matahari, air, oksigen, tanah	Karena adanya oksigen, makanan, air	Karena disiram air mendapat cahaya matahari, diberi pupuk	Manusia dan oksigen, tumbuhan dan air
4	SW	Hubungan antara makhluk hidup dan mati	Makhluk hidup = belalang, cacing Makhluk mati = tumbuhan dan tanah	Karena adanya makanan, air, oksigen	Karena di siram, adanya cahaya matahari dan diberipupuk	Manusia membutuhkan oksigen untuk bernafas, tumbuhan membutuhkan air
5	ML	Hubungan makhluk hidup dan benda mati	Benda hidup = manusia, hewan dan tumbuhan Benda mati = matahari, air, tanah	Karena terdapat oksigen dan makanan, dan air	Karena terdapat matahari dan air untuk makanan bagi tanaman untuk subur	Tanaman ,manusia, hewan
6	NB	Tempat makhluk hidup dan benda mati tinggal di bumi	Benda hidup = kucing, pohon Benda mati = meja, batu	Karena ada makanan	Karena disiram air dan diberi pupuk	Manusia butuh air untuk minum dan berkegiatan sehari-hari

7	TP	Kumpulan makhluk hidup dan benda mati	Benda hidup= ayam, manusia Benda mati= motor, tanah	Karena bernafas	Karena ada cahaya matahari	Hewan minum air
8	DA	Hubungan antara manusia, hewan, tumbuhan	Benda hidup = ikan, bunga Benda mati = sepeda, hp	Karena ada air dan cahaya	Karena ada pupuk dan air	Tumbuhan butuh cahaya matahari
9	SD	Lingkungan tempat hidup manusia, hewan dan tumbuhan	Benda hidup = anjing, burung Benda mati = rumah, kursi	Karena ada oksigen dan matahari	Karena diberi air dan sinar matahari	Manusia butuh tumbuhan untuk sumber makanan dan juga air
10	RE	Hubungan makhluk hidup dan benda mati yang saling terkait	Benda hidup = manusia, sapi Benda mati = papan tulis, bola	Karena makan, minum, Cahaya dan matahari	Karena di tanah subur dan dirawat dengan air dan juga pupuk	Ikan hidup di air

Tabel 4. Data hasil penilaian *post-test*

		Butir Soal					
Nomor	Nama	1	2	3	4	5	Skor
1	AF	20	20	20	20	20	100
2	AN	20	20	0	20	20	80
3	CR	20	20	20	20	20	100
4	SW	20	20	20	20	20	100
5	ML	20	20	20	20	0	80
6	NB	20	20	0	20	20	80
7	TP	20	20	0	20	20	80
8	DA	20	20	20	20	20	100
9	SD	20	20	20	20	20	100
10	RE	20	20	20	20	20	100
						Total Skor	920
						Nilai Rata-rata	92

Setelah menonton media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem, hasil *post-test* pada Tabel 4 menghasilkan peningkatan signifikan pada pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar ekosistem. Berdasarkan hasil *post-test* pada Tabel 4, diketahui bahwa peserta didik memperoleh skor tertinggi 100 dan skor terendah 80. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik mengenai konsep ekosistem setelah menonton media audio-visual Upin dan Ipin episode ekosistem. Jika pada *pre-test* masih banyak peserta didik masih mengalami miskonsepsi dalam mendeskripsikan ekosistem, setelah *post-test* semua peserta didik dapat menjawab dengan pemahaman komprehensif bahwa “ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup dan benda mati.” Jawaban ini menunjukkan pemahaman komprehensif dibandingkan jawaban pada *pre-test*,

seperti “ekosistem adalah suatu kehidupan bagi makhluk hidup,” yang kurang menggambarkan konsep ekosistem secara menyeluruh.

Pada soal nomor 2, peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman dalam membedakan benda hidup dan benda mati. Jika pada *pre-test* masih ada peserta didik yang menunjukkan pemahaman parsial dalam mengidentifikasi benda mati, setelah *post-test* mereka dapat memberikan jawaban yang lebih lengkap. Jawaban yang diberikan peserta didik untuk benda hidup meliputi “tumbuhan, hewan, manusia,” sedangkan untuk benda mati mereka menjawab “cahaya matahari, air, oksigen, tanah.” Jawaban ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami secara komprehensif perbedaan antara benda hidup dan benda mati dalam ekosistem dengan lebih baik dibandingkan *pre-test*, di mana beberapa peserta didik masih menyebutkan benda mati seperti kursi, meja, dan lampu.

Pada pertanyaan nomor 3 mengenai faktor yang memungkinkan manusia, hewan, dan tumbuhan dapat hidup, peserta didik kini dapat menjawab dengan pemahaman komprehensif. Jika sebelumnya masih ada peserta didik yang hanya menjawab “karena ada oksigen,” setelah *post-test* mereka dapat memberikan jawaban yang lebih rinci, seperti “karena adanya oksigen/CO₂, makanan, dan air.” Jawaban ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami bahwa kehidupan makhluk hidup bergantung pada berbagai faktor, bukan hanya oksigen saja. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan membantu peserta didik memahami keterkaitan antara makhluk hidup dan lingkungan dalam ekosistem.

Dalam soal nomor 4 tentang bagaimana tumbuhan dapat hidup dan tumbuh subur, peserta didik juga mengalami peningkatan pemahaman yang lebih baik dibandingkan *pre-test*. Jika sebelumnya sebagian besar peserta didik hanya menjawab “karena disiram,” setelah *post-test* mereka dapat memberikan jawaban dengan pemahaman yang lebih komprehensif, seperti “karena disiram air, mendapat cahaya matahari, dan diberi pupuk.” Jawaban ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami bahwa pertumbuhan tumbuhan tidak hanya bergantung pada penyiraman, tetapi juga pada faktor lain seperti cahaya matahari dan unsur hara dari pupuk. Hal ini mencerminkan peningkatan pemahaman peserta didik tentang faktor-faktor yang berperan dalam pertumbuhan tanaman.

Soal terakhir yang membahas hubungan antara benda hidup serta benda mati juga menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik. Jika pada *pre-test* jawaban peserta didik masih parsial dalam menjelaskan hubungan yang sebenarnya, maka dalam *post-test* mereka dapat memberikan contoh yang lebih komprehensif. Jawaban yang diberikan oleh peserta didik antara lain “manusia membutuhkan oksigen untuk bernapas” dan “tumbuhan membutuhkan air untuk tumbuh.” Jawaban ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami konsep keterkaitan antara makhluk hidup dan benda mati dalam ekosistem, serta bagaimana hubungan tersebut saling mempengaruhi. Artinya media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem yang dipertontonkan dapat membantu pemahaman peserta didik melalui visual serta memberikan penjelasan tentang contoh hubungan benda hidup dan mati melalui visual dan audio.

Tabel 5. Data peningkatan persentase nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*



$$\text{Persentase peningkatan} = \frac{92 - 40}{40} \times 100\% = 130\%$$

Gambar 2. Persentase peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 5, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 40, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 92. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 130% dari kondisi awal, seperti yang terlihat pada Gambar 2. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media audio visual dapat membantu peserta didik memperbaiki miskonsepsi dan memperdalam pemahaman konsep dasar IPA pada materi ekosistem. Ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang juga mengaitkan media audio visual dalam pembelajaran sains khususnya IPA. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Fuji Kirani dan Mochamad Guntur yang dilakukan di SDN 2 Walahar dengan artikel yang berjudul ‘Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual pada Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Walahar’ penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA melalui *pre-test* dan *post-test*, terbukti efektif. Hasil penelitian menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh perolehan nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test* yang mengalami kenaikan (Kirani & Guntur, 2023). Penelitian ini membuktikan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran audio visual, peserta didik lebih mudah menerima serta memahami pembelajaran IPA dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa media audio visual Upin dan Ipin episode ekosistem terbukti bermanfaat dalam membantu pemahaman peserta didik kelas VI sekolah dasar mengenai ekosistem. Melalui media audio visual ini, peserta didik akan lebih memahami interaksi antara makhluk hidup dan benda mati, mekanisme kehidupan, serta faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan juga kelangsungan hidup dalam ekosistem. Selain itu, hal tersebut juga telah digambarkan dari adanya peningkatan nilai antara *pre-test* yang menghasilkan nilai rata-rata 40 dengan skor tertinggi 60 dan setelah dilakukan *post-test* menghasilkan nilai rata-rata 92 dengan skor tertinggi 100.

Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya jumlah sampel yang digunakan masih terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara menyeluruh. Selain itu, penilaian yang dilakukan hanya menggunakan model sederhana, sehingga belum sepenuhnya mampu menangkap kompleksitas fenomena yang diteliti.

Waktu penelitian yang relatif singkat menjadi salah satu keterbatasan, sehingga hasil yang diperoleh hanya merefleksikan kondisi pada periode tertentu.

Media audio visual Upin dan Ipin sangat disarankan untuk guru agar digunakan sebagai media dalam pembelajaran, sebab dalam penggunaannya yang mudah, praktis, dan dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dengan suasana belajar yang menyenangkan. Bagi peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pemahamannya melalui media audio visual yang mendorong kemampuan berpikir imajinatif. Peneliti menyarankan penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan materi yang lebih luas dan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih beragam sehingga menyajikan penelitian yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniarsih, I. (2021). The analysis of ecosystem learning process of the scope living creatures at tadika mesra kindergarten on upin and ipin film. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 429–438.
- Efendi, N. (2022). Studi Literature Kesulitan Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13084–13089.
- Eja, M. E. (2023). P Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii A Smp Negeri 16 Pontianak. *Satya Widya*, 39(1), 76–86. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i1.p76-86>
- Fransisca, I., & Mintohari, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada pelajaran IPA dalam materi tata surya kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 1916–1927.
- Hartanti, N. (2017). Implementation and Learning Outcomes: The Application of Citizen Project Through Visual Audio Media to Increase Grade 4 Students PKN Learning Outcomes State Elementary School 2 Gambirmanis Wonogiri. *IJPE: International Journal of Primary Education*, 1(1).
- Khodijah, S., Kamal, M., & Sahal, Y. F. D. (2020). Analisis nilai-nilai pendidikan islam dalam film serial anak upin & ipin season ke 10. *Tarbiyat Al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Kirani, F., & Guntur, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Walahar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 56–63.
- Nurmasari, I., Faradita, M. N., & Setiawan, F. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Satya Widya*, 39(1), 21–31. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i1.p21-30>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan hasil belajar ipa peserta didik menggunakan model pembelajaran make a match pada kelas 4 sd. *Satya Widya*, 35(2), 168–175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>

- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- Riadi, B., Prayogi, R., & Setyawati, C. N. (2024). *Media Animasi Berbasis Artificial Intelligence: Teori & Praktik*. Selat Media.
- Setyaningtyas, E. W., Janah, F. N. M., & Sulasmono, B. S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret*, 7(1), 475837. <https://doi.org/10.20961/jpd.v7i1.29002>
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi interaktif sebagai media sosialisasi indonesia tsunami early warning system (inatews). *Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 107–200.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran Yogyakarta: Media Abadi, Cet. Ke-10*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yaumi, M., & Yaumi, M. (2017). *Media pembelajaran. Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah*.