

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DI SDN-1 BUKIT TUNGGAL

Oleh

Yandi Prayuda¹, Miftahurrizqi²

Email: miftahurizqi@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of science learning outcomes and describe the activities of students after using learning with animation media in fourth grade students of SDN-1 Bukit Tunggul. This study uses classroom action research methods that are used to obtain results from efforts to improve learning outcomes of science through the use of animation media at SDN-1 Bukit Tunggul. Data collection techniques use observation, documentation, and test techniques. While for data analysis using the formula for class average values, classical percentage completeness, and N-Gain. The results of this study indicate that: there is an increase in science learning outcomes through the use of animation media in grade IV students of SDN-1 Bukit Tunggul with subject matter recognizing human skeletons with an average grade value of 84.83 and classical completeness of 96.66% , and increased learning outcomes by 0.67.

© Muhammadiyah University of Palangkaraya

Keywords: Science learning outcomes, animation media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA dan mendeskripsikan aktivitas peserta didik setelah menggunakan pembelajaran dengan media animasi pada peserta didik kelas IV SDN-1 Bukit Tunggul. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang digunakan untuk mendapatkan hasil dari upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media animasi di SDN-1 Bukit Tunggul. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan tes. Sedangkan untuk analisis data menggunakan rumus nilai rata-rata kelas, presentase ketuntasan secara klasikal, dan N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : ada peningkatan hasil belajar IPA melalui penggunaan media animasi pada peserta didik kelas IV SDN-1 Bukit Tunggul dengan materi pelajaran mengenal rangka manusia dengan nilai rata-rata kelas sebesar 84,83 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 96,66%, serta peningkatan hasil belajar sebesar 0,67.

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Kata Kunci: Hasil belajar IPA, media animasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan di SD sangatlah penting agar terlaksananya fungsi dari Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang berdemokrasi serta bertanggung jawab.

Pendidikan di SD adalah awal pembentukan karakter peserta didik, jadi haruslah benar-benar terlaksana dengan baik agar kelak dapat terciptanya penerus bangsa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta cerdas. Berkaitan dengan usaha untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, juga dipengaruhi oleh berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran juga tergantung pada komponen-komponen pendidikan itu sendiri seperti sarana, prasarana, media, metode, guru, dan peserta didik itu sendiri. Agar tujuan dari pendidikan itu dapat tercapai dengan baik, guru juga dituntut untuk pandai dan terampil untuk menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

IPA adalah salah satu cabang ilmu yang sangat penting, maka dari itu pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA juga harus selalu ditingkatkan. Pada proses pembelajaran IPA hampir keseluruhan penyampaian materinya haruslah menggunakan media agar peserta didik tidak meraba-raba dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Guru berperan penting dalam mengatur jalannya proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru tentunya menggunakan metode tertentu untuk menarik perhatian peserta didik. Demi memperkuat dan mempermudah penyampaian materi pelajaran guru juga membutuhkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah hal mutlak yang mestinya tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, akan tetapi terkadang media pembelajaran sering diabaikan dan hanya dibuat sebagai pajangan saja. Hal serupa juga peneliti temukan di SDN-1 Bukit Tunggal, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang fenomena tersebut terutama dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian terhadap peserta didik di SDN -1 Bukit Tunggal, peneliti melihat keberhasilan peserta didik dalam mata pelajaran IPA masih belum memuaskan terutama dalam materi pelajaran mengenal rangka manusia, hal itu dibuktikan 14 dari 30 peserta didik di kelas IV masih belum mencapai keberhasilan dengan skor dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Jadi dapat dikatakan tingkat pemahaman peserta didik terhadap mata

pelajaran IPA masih perlu ditingkatkan lagi. Peserta didik dapat dikatakan belum sepenuhnya paham dengan materi yang diajarkan oleh guru secara lisan.

Jadi pembelajaran dengan animasi yang berguna untuk menampilkan rangka-rangka manusia dan peserta didik diharapkan dapat lebih mudah dalam menyerap dan memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Animasi di SDN -1 Bukit Tunggul”.

Menurut Arief S. Sadiman, (2010:2) mengatakan bahwa : Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah-satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Menurut Rusman, dkk (2012:60) menyatakan bahwa : Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakaian untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Rodhatul Jennah, (2009:2-3) ada beberapa ciri umum media pembelajaran :

- a. Media pembelajaran memiliki fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- e. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar (pesan, orang) material, diveci, teknik, dan lingkungan.
- f. Sikap, perubahan, organisasi strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penetapan suatu ilmu.

Menurut Arief S. Sadiman, (2010:17-18) mengatakan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru mengalami banyak kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang guru dengan siswa juga berbeda.

Menurut Rodhatul Jennah, (2009:30) mengatakan bahwa : Memilih media dalam kegiatannya dikelas atas dasar pertimbangan (1) sudah akrab dengan media itu, (2) media yang dipilih dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada pembelajar, (3) media yang dipilih dapat menarik minat dan perhatian pebelajar, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih baik terstruktur dan terorganisasi.

Menurut Horfsteter (Rusman, dkk, 2012:296-297) mengemukakan bahwa : Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Menurut Andi Sunyoto (2010:47) mengatakan animasi adalah sebagai berikut: Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan, atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second (fps)*.

Menurut Azhar A. (Rodhatul Jennah, 2009:117) mengemukakan bahwa, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :

1. Mengevaluasi siswa (tes)
2. Mengumpulkan data mengenai siswa.
3. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
4. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Menurut Ahmadi, dkk, (2004:19) mengemukakan bahwa hasil belajar melalui tes adalah : Hasil belajar merupakan hasil dari usaha belajar. Hasil belajar berhubungan dengan suatu nilai yang menunjukkan hasil tertinggi dalam belajar yang dicapai menurut kemampuan siswa dalam mengerjakan sesuatu pada saat tertentu pula.

Dalam penelitian tentu menggunakan hipotesis. Sugiyono (2010:96) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Menurut Wardani, dkk (2006:1-4), mengemukakan bahwa : Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki

kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Model kerja yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model proses dalam bentuk dua (2) siklus menurut Kemmis dan Mc Tanggart (dalam Osinia Lorenty, 2009:30). Sudjana (2005:6) mengemukakan bahwa “sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi”. Variabel merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian. Hal tersebut dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Depdikbut yang dikutip Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, (2007:118).

Menurut Cholid Narbuko dan Achmadi (2008:129) mengatakan bahwa: Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau dapat diobservasi adalah hal yang sangat penting, karena hal yang diamati itu, selain peneliti itu untuk dilakukan, juga agar orang lain dapat melakukan hasil yang serupa, sehingga yang dilakukan peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain.

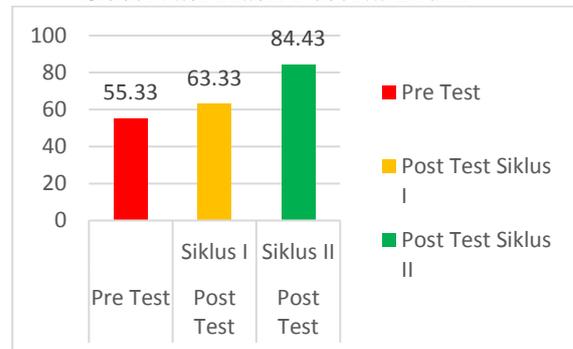
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada 2 yaitu menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah hasil tes, sedangkan data kualitatif adalah hasil pengamatan *observer* pada peneliti dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran pada mata pelajaran IPA melalui penggunaan media *Animasi* pada peserta

didik di SDN-1 Bukit Tunggul. Pengamatan peningkatan hasil penelitian menggunakan media animasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Gambar 1
Observasi Hasil Peserta Didik



Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan hasil pengelolaan pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2. Dapat dikatakan bahwa pengelolaan pembelajaran siklus 2 lebih baik dari pada siklus 1, dengan adanya peningkatan hasil ini pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Aktivitas peserta didik kelas IV B SDN-1 Bukit Tunggul pada saat proses pembelajaran dengan media animasi rangka manusia dilakukan, dengan proleh skor aktivitas peserta didik siklus 1 dengan skor rata-rata 2,85 dan siklus 2 memperoleh skor 3,42.

Adanya peningkatan hasil belajar IPA mengenal rangka manusia pada peserta didik kelas IV B SDN-1 Bukit Tunggul, hal ini dibuktikan dari hasil siklus 1 dengan perolehan skor rata-rata 66,33 dan ketuntasan secara klasikal 56,66%, kemudian mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus 2 yaitu dengan perolehan skor rata-rata 84,83 dan ketuntasan secara klasikal

sebesar 96,66%. Dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV B SDN-1 Bukit Tunggal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Supriyanto Widodo, (2004) , *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka
- Andi Sunyoto, (2010), *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, Yogyakarta: ANDI.
- Arief S. Sadiman, (2010), *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers. Cipta.
- Depdiknas, (2003), *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Setjen Depdiknas.
- Rodhatul Jennah, (2009), *Media Pembelajaran*, Palangka Raya: Antasari Press.
- Rusman, dkk, (2012), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sudjana, (2005), *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Wardanie, dkk, (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: CV Diponegoro.