
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas 4 di SDN 4 Sukadana

INFO PENULIS

Nawanto
STKIP Hamzar Lombok Utara
Nawantomarni002@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2963-8933
Vol. 2, No. 3, Oktober 2023
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

© 2023 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Narwanto. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas 4 di SDN 4 Sukadana. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 2(3), 371-375.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media interaktif animasi pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 4 Sukadana Tahun 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Sukadana Desa Sukadana Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara. Sumber data dalam penelitian ini seluruh murid kelas 4 SDN 4 Sukadana yang berjumlah 25 orang siswa. Penelitian ini merupakan tindakan kelas dengan tehnik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes kemampuan membaca. Instrumen pengumpulan data secara kualitatif menggunakan lembar observasi dan secara kuantitatif menggunakan tes kemampuan membaca. Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media interaktif animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 4 Sukadana. Peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan terjadinya peningkatan nilai pada masing-masing siklus. Pada siklus I, siswa yang memenuhi KKM sebanyak 13 siswa dan siswa tidak tuntas sebanyak 12 siswa dengan nilai rata-rata 66.80 dan nilai ketuntasan klasikal 52%. Pada siklus I dinyatakan belum tuntas karena belum mencapai nilai 70%. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yaitu siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dan siswa tidak tuntas sebanyak 7 siswa dengan nilai rata-rata 74.80 dan nilai ketuntasan klasikal 72%. Sehingga pada siklus II ini sudah dinyatakan tuntas dan melebihi target yang telah ditetapkan yaitu 70%.

Kata Kunci : Animasi, Hasil Belajar IPA, Media Interaktif, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This research aims to improve student learning outcomes through the use of animated interactive media in class IV science learning at SDN 4 Sukadana in 2022/2023. This research was conducted at SDN 4 Sukadana, Sukadana Village, Bayan District, North Lombok Regency. The data sources in this research were all 25 grade 4 students at SDN 4 Sukadana. This research is a classroom action with data collection techniques carried out by observation, interviews, documentation, and reading ability tests. The qualitative data collection instrument uses observation sheets and quantitatively uses reading ability tests. From the research results, it is known that the use of animated interactive media can improve science learning outcomes for class IV students at SDN 4 Sukadana. The increase in student learning outcomes is proven by an increase in grades in each cycle. In cycle I, students who fulfilled the KKM were as young as 13 students and students who did not complete were as young as 12 students with an average score of 66.80 and a classical completeness score of 52%. In cycle I it was declared incomplete because it had not reached a score of 70%. Furthermore, in cycle II there was an increase, namely 18 students who completed and 7 students who did not complete with an average score of 74.80 and a classical completion score of 72%. So that in cycle II it was declared complete and exceeded the target that had been set, namely 70%.

Keywords : Animation, Science Study Results, Interactive Media, Elementary School Student

A. Pendahuluan

Guru bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Jika dilihat dari sejarah perkembangan profesi guru, tugas mengajar sebenarnya adalah pelimpahan dari tugas orang tua karena tidak mampu lagi memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap tertentu sesuai dengan perkembangan zaman. Mau tidak mau sebagai guru atau instruktur suatu latihan harus mengakui bahwa bukanlah satu-satunya sumber belajar (Arif & Sadiman, 2012).

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia terlebih di zaman modern pendidikan merupakan sebuah kebutuhan utama bagi manusia. Dunia pendidikan dituntut untuk lebih memberikan kontribusi yang nyata dalam upaya meningkatkan kemajuan bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar memanusiaakan manusia. Atau membudayakan manusia. Pendidikan adalah proses sosialisasi menuju kedewasaan intelektual, sosial, moral sesuai dengan kemampuan dan martabat sebagai manusia. Dengan kata lain, pendidikan diselenggarakan dengan berlandaskan filsafat hidup serta berlandaskan sosio- kultural setiap masyarakat, termasuk di Indonesia. Landasan itu akan membekali setiap tenaga kependidikan dengan wawasan dan pengetahuan yang tepat tentang bidang tugasnya (Ramayulis, 2014).

Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang 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 (Arif & Sadiman, 2012).

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Munir bahwa beberapa keunggulan multimedia interaktif yaitu: (1) sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif; (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang

diinginkan; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Munir, 2012).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada kelas IV SDN 4 Sukadana terlihat bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran, siswa sering mengantuk, berbicara dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi yang diajarkan, guru cenderung hanya menjelaskan materi semata tanpa melakukan interaksi dengan siswa, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan cepat bosan. Hal ini juga yang mempengaruhi nilai kognitif siswa pada mata pelajaran IPA sehingga mengalami penurunan. Dari 25 jumlah siswa, ada 12 orang siswa yang masuk kategori belum tuntas dengan nilai ketuntasan klasikalnya yaitu 52%. Sedangkan KKM di kelas IV ini adalah 70. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru saat mengajar dikelas. Kebanyakan guru saat mengajar hanya menggunakan media berupa buku paket saja tanpa menggunakan media yang lain yang lebih menarik. Sehingga hal ini juga berdampak pada kebosanan siswa untuk belajar dan membuat kemampuan membaca tidak meningkat. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka penulis menoba melakukan sebuah penelitian dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Intraktif Animasi Pada Pembelajaran IPA"

B. Metodologi

Sesuai dengan masalah yang diteliti, Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara Bersama (Arikunto, 2009). Adapun alurnya mengacu pada model Kemmis dalam penelitian tindakan kelas, ada beberapa model yang dapat diterapkan, tetapi dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart (Arikunto, 2009).

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu siswa SDN 4 Sukadana Kecamatan Bayan Kab. Lombok Utara. Dengan jumlah 25 anak terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan. Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka (Putro, 2013). Dalam penelitian tindakan kelas atau PTK ini menggunakan menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yaitu model penelitian yang berbentuk spiral dari siklus ke siklusnya, yang terdiri dari empat langkah ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi (Susanto, 2013).

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan sebuah inovasi dalam pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPA. Salah satu inovasi pembelajaran yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk karakteristik siswa sekolah dasar terutama yang peneliti terapkan di kelas IV SDN 4 Sukadana ini yaitu menggunakan media interaktif animasi. video interaktif animasi dapat memudahkan siswa dalam memahami Video interaktif animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksudkan adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya.materi pembelajaran.

Video interaktif Animasi digunakan untuk menarik perhatian siswa khususnya siswa SD jika digunakan secara tepat, akan tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari isi materi yang disampaikan guru dan mengesampingkan isi dari materi tersebut.

Oleh karena itu, guru harus bisa mengefektifkan penggunaan animasi dalam pembelajaran, dan mengolah media tersebut agar siswa lebih terfokus pada isi materi daripada animasinya (Haris Alam, 2016) Penelitian yang dilakukan oleh Alannasir (2016), menyatakan bahwa media interaktif animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Alannasir, 2016).

Penelitian penggunaan media interaktif animasi efektif ditandai dengan peningkatan hasil belajar yang berarti pada ranah kognitif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa animasi dapat meningkatkan minat serta memudahkan siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat (Kasih, 2017). Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dilakukan secara individu dikelas namun pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media intraktif animasi pada tahap siklus I. mengalami kenaikan dari prasiklus. Hal ini terbukti dan persentase siswa yang belum mencapai KKM pada siklus I yaitu 52% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 72%. Dari hasil persentase berikut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Sukadana mengalami peningkatan melalui penggunaan media interaktif animasi pada pembelajaran IPA. Hasil tes belajar siswa pada prasiklus menunjukkan ada 10 siswa yang belum tuntas dengan rata-rata nilai 54%. Sedangkan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dimana terdapat 13 siswa yang mencapai KKM dimana perolehan nilai rata-rata 66,8%. Sedangkan pada siklus II terdapat 18 siswa yang mencapai KKM dengan persentase nilai ketuntasan 72%.

E. Referensi

- Ahmadi, A., dkk. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Alam, H. (2016). Media Animasi Pembelajaran kelas IV SD. *Jurnal Sains Kreatif-Inovatif*, 10(1).
- Alannasir, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Multipressindo
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Media Animasi dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Palopo Utara. *Journal of Educational Science and Technology*, 2(2), 81-90.
- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Yrama Widya
- Arikunto, (2013). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2004). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Dimiyati. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Iskandar, A. (2006). *Daur Ulang Sampah*. Jakarta: Azka Mulia Media.
- Jannah, N. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana Di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara*.
- Kasih, F. R. 2017. Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1).
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya
- Putro, E. W. (2013). *Tehnik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Kalam Mulia.

Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.