

Improve Sciences Learning Outcomes Using Animation Media in 5th Grade Elementary School Students

Evantina Krisanti

SDN Ketitang Wetan 01
vha.chizt@gmail.com

Article History

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11/2020

Abstract

The purpose of this study was to improve student learning outcomes in science mupel grade V elementary schools with animated media assisted by google meet. The research conducted was a Classroom Action Research (PTK) in three cycles, with each cycle consisting of one meeting. The stages of each cycle are planning, implementing, observing, evaluating, and reflecting. At each meeting, an evaluation is carried out to find out the development of students. In the first cycle, the students' average score was 74.61. In the second cycle, the students' average score was 91.53. In the third cycle, the average value of students was 96.92. These results indicate that animation media can improve student learning outcomes, especially science mupel class V at SDN Ketitang Wetan 01.

Keywords: *learning outcomes, animation, science*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mupel IPA di sekolah dasar kelas V dengan media animasi berbantuan *google meet*. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak tiga siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Tahapan setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Pada setiap pertemuan dilakukan evaluasi untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik sebesar 74,61. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik sebesar 91,53. Pada siklus III nilai rata-rata peserta didik sebesar 96,92. Hasil ini menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mupel IPA kelas V di SDN Ketitang Wetan 01.

Kata kunci: *hasil belajar, animasi, IPA*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang bertujuan perubahan tingkah laku, mencerdaskan dan mendewasakan peserta didik. Masa pandemi Covid 19 ini menuntut guru mengupayakan pembelajaran secara daring karena Surat Edaran No 4 Tahun 2020 mengharuskan untuk pembelajaran dari rumah (BDR) dan membatasi untuk tidak melakukan pembelajaran secara tatap muka. Pembelajaran daring yang dilakukan dapat melalui berbagai *platform* yang tersedia namun guru juga harus memikirkan kondisi peserta didik apakah dapat menggunakan *platform* tersebut kaitan dengan kondisi sinyal dan lain sebagainya. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran guru seringkali menggunakan beberapa media yang bervariasi. Pemilihan berbagai media pembelajaran yang banyak jenisnya tentu harus dipertimbangkan sebelum digunakan. Pemilihan suatu media perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia dan peserta didik serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pemilihan suatu media juga dapat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik.

Salah satu muatan pelajaran yang menuntut penggunaan media pembelajaran yang sesuai adalah muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji sebenarnya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami fenomena-fenomena alam (Fitriyati, dkk, 2017). Pengujian teori yang ada di dalam IPA dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung harus bisa membuat peserta didik mengerti mengenai teori IPA. Pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan siswa untuk mengkonstruksi konsep sendiri, akan memberikan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA dengan memberikan pengalaman langsung dapat menumbuhkan *cognitive thinking skill* (keterampilan berpikir kognitif), *psychomotor skills* (keterampilan psikomotorik) dan *social skills* (keterampilan sosial) (Prabowo, 2015).

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang disampaikan, jika tidak sesuai maka tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak akan tercapai. Hasil belajar IPA juga akan rendah karena peserta didik tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan. Kasus rendahnya pemahaman peserta didik mengenai materi IPA masih banyak terjadi di SD di sekitar kita, seperti halnya di SDN Ketitang Wetan 01. Hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) 1 dimana hanya terdapat 69,23% peserta didik yang sudah dinyatakan tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70.

Menurut Sudjana (2009: 3) hasil belajar peserta didik pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Selain perubahan tingkah laku, jika di sekolah hasil belajar biasanya dinilai dengan angka. Peserta didik akan mendapat nilai yang akan menggambarkan keberhasilan dalam belajar. Pembelajaran IPA pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran animasi. Menurut Gagne (Sadiman, 2010) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga pembelajaran terjadi lebih bermakna. Menurut Sadiman (2010) "animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layar; bola dunia yang memutar; mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak

quicktime dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media.”

Peranan Media Animasi Dalam Pembelajaran Menurut Sadiman (2010) Manfaat secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media animasi, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Proses belajar menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga peserta didiknya. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Harapannya penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gangguan organ peredaran darah peserta didik kelas V SD Negeri Ketitang Wetan 01 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati tahun ajaran 2020/2021.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menerapkan media animasi. Menurut Kurt Lewin dalam Kunandar (2011: 42) penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Analisis penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif kualitatif dimana dalam penelitian ini selain penyajian hasil berupa data maupun angka, peneliti juga menentukan bagaimana cara pengolahan hasil penelitian yakni dengan membuat analisisnya dengan menerapkan media animasi. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Ketitang Wetan 01 Tahun Ajaran 2020/2021 selama tiga siklus secara daring menggunakan aplikasi *Google meet* dengan satu pertemuan disetiap siklusnya. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 November 2020. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 November 2020. Siklus III dilaksanakan pada tanggal 20 November 2020. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi dan tes evaluasi. Observasi meliputi observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi, sikap peserta didik dan keterampilan guru. Untuk hasil belajar menggunakan tes evaluasi melalui *Google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan selama satu pertemuan. Siklus I membahas materi tentang tanda-tanda sirkulasi darah tidak lancar dan factor penyebab gangguan organ peredaran darah. Kemudian dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan peserta didik selama pembelajaran Berikut ini adalah hasil belajar peserta didik pada siklus I yang bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

No	Keterangan	Hasil Evaluasi
1	Jumlah Peserta didik yang mengikuti tes	13
2	Skor total nilai Peserta didik	970
3	Nilai rata-rata	74,61
4	Banyak Peserta didik yang tuntas	11
5	Jumlah Peserta didik tidak tuntas	2
6	Persentase ketuntasan klasikal	84,61%

Berdasarkan refleksi pada siklus I maka diputuskan untuk melanjutkan ke siklus II dikarenakan belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan. Siklus II membahas materi tentang contoh penyakit organ peredaran darah dan cara menjaga kesehatan organ peredaran darah. Kegiatan siklus II tetap sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut ini adalah hasil belajar peserta didik pada siklus II yang bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

No	Keterangan	Hasil Evaluasi
1	Jumlah Peserta didik yang mengikuti tes	13
2	Skor total nilai Peserta didik	1190
3	Nilai rata-rata	91,53
4	Banyak Peserta didik yang tuntas	13
5	Jumlah Peserta didik tidak tuntas	0
6	Persentase ketuntasan klasikal	100%

Berdasarkan table di atas maka terlihat jika terjadi peningkatan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan klasikal antara siklus I dan siklus II. Dimana skor total pada siklus I sebesar 970, pada siklus II menjadi 1190. Dan rata-rata dari 74,61 menjadi 91,53. Kemudian presentase ketuntasan klasikal dari 84,61% menjadi 100%.

Setelah melakukan refleksi pada siklus II, maka diputuskan untuk melanjutkan pada siklus III. Hal ini dilakukan agar mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran media animasi tidak hanya meningkatkan tetapi juga mempertahankan hasil belajar peserta didik. Pada siklus III materi yang diajarkan adalah kesehatan jantung dan berbagai penyakit organ peredaran darah. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari table berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus III

No	Keterangan	Hasil Evaluasi
1	Jumlah Peserta didik yang mengikuti tes	13
2	Skor total nilai Peserta didik	1260
3	Nilai rata-rata	96,92
4	Banyak Peserta didik yang tuntas	13
5	Jumlah Peserta didik tidak tuntas	0
6	Persentase ketuntasan klasikal	100%

Skor total nilai peserta didik mengalami peningkatan. Dari 1190 pada siklus II menjadi 1260 pada siklus III. Yang tentunya berimbas pada peningkatan nilai rata-rata dari siklus II sebesar 91,53 menjadi 96,92 pada siklus III.

Dari tiga siklus yang sudah dilaksanakan selama 3 pertemuan dapat dipastikan bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mupel IPA Kelas V di SDN Ketitang Wetan 01. Memang benar dengan adanya media animasi,

peserta didik dapat membangun pengetahuan tentang gangguan organ peredaran darah. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pernyataan yang diutarakan oleh Macoala (Sadiman, 2010) bahwa Media Animasi dalam pembelajaran mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.

SIMPULAN

Penerapan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V pada mupel IPA materi gangguan organ peredaran darah. Peningkatan yang terjadi karena adanya kesan yang mendalam dari peserta didik terhadap materi yang diajarkan melalui media animasi dan kegiatan pada LKPD yang dikerjakan. Peserta didik akan selalu teringat akan materi yang diajarkan dikarenakan mereka sangat antusias dalam mendalami materi yang diajarkan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, media animasi adalah salah satu media yang cocok digunakan dalam keadaan daring selama masa pandemic seperti ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyati, I, dkk. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tinggi dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 4(1). 27-34.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prabowo, S. A. (2015). The effectiveness of scientific based learning towards science process skill mastery of PGSD students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(1), 15-19.
- Sadiman, Arief (2010). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Cetakan Ketigabelas)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.