

The Use of Animated Image Media in Science Lessons in Elementary Schools

Fitriyaningrum

SD N 1 Kemiriombo
fitriyaningrumrehan88@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Teaching science in elementary schools often uses intangible concepts and the process often cannot be seen or touched. By developing applications, and web based allows teachers and educators to present an interesting animation indescribing natural events that occur in everyday life. We evaluate film animationbased studies into Science lessons in Elementary Schools. The aim is to integrate film animation into their view of the role of animation in improving students' thinking skills. We also aim to investigate the effect of animated films on students especially 'learning outcomes'. Using qualitative and quantitative research, we conducted informal discussions with the Natural Sciences Teacher and the Teacher gave before and after questions to the students and divided them into a control group and an experimental group. The experimental group students learn science by using animated films in additional activities at least once a week. Meanwhile, the control group students only used books in the lesson and pictures in the books to learn science. The findings show that animated films support the use of diverse teaching strategies and learning methods, and can promote thinking skills among students. The findings also identify that animation can increase scientific curiosity, scientific language, and encourage scientific thinking.

Keywords: *animated images in science lesson*

Abstrak

Mengajar Sains di SD sering menggunakan konsep tidak secara nyata dan prosesnya sering tidak dapat dilihat atau disentuh. Dengan mengembangkan aplikasi, dan berbasis web memungkinkan guru dan pendidik untuk menyajikan sebuah animasi yang menarik dalam menggambarkan peristiwa alami yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kami mengevaluasi studi berbasis animasi film ke dalam pelajaran Sains di Sekolah Dasar. Tujuan nya adalah untuk mengintegrasikan animasi film terhadap pandangan mereka tentang peran animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Kami juga bertujuan untuk menyelidiki pengaruh film animasi pada siswa terutama 'hasil belajar'. Menggunakan penelitian kualitatif dan kuantitatif, kami melakukan diskusi informal dengan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Guru memberikan pertanyaan sebelum dan sesudah terhadap siswa dan dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Para siswa kelompok eksperimen mempelajari ilmu dengan menggunakan film animasi dalam kegiatan tambahan setidaknya sekali seminggu. Sedangkan, siswa kelompok kontrol menggunakan buku saja dalam pelajaran dan gambar yang ada dibuku untuk belajar ilmu pengetahuan. Temuan menunjukkan bahwa film animasi mendukung penggunaan beragam strategi pengajaran dan metode pembelajaran, dan dapat mempromosikan keterampilan berpikir di kalangan siswa. Temuan ini juga mengidentifikasi bahwa animasi dapat meningkatkan keingintahuan ilmiah, bahasa ilmiah, dan mendorong berpikir ilmiah.

Kata kunci: gambar animasi pada pelajaran sains



PENDAHULUAN

Penelitian menekankan apakah animasi menghasilkan dampak positif dan negatif dalam membantu siswa memahami fenomena dinamis (Ainsworth 2008 ; Schnotz dan Rasch 2005). Salah satu alasan berbagai hasil menyatakan bahwa animasi adalah istilah umum yang mengacu berbagai bentuk representasi. Sementara penyelidikan penggunaan animasi, beberapa peneliti menunjukkan efek positif pada siswa dalam proses pembelajaran (Najjar 1998 ; Rieber 1990 ; Williamson berpikir (Schnotz dan Kurschner 2008). Peneliti lain mengklaim animasi dapat memberikan potensi kesalahpahaman dari fenomena dalam sebagian permasalahan (Schnotz dan Rasch 2005). Dalam ilmu pendidikan, media komputer dan animasi dapat digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memprediksi proses ilmiah. Dalam rangka untuk menguji pernyataan ini, penelitian kami menyelidiki efek animasi film terhadap hasil belajar siswa (SD) dengan pengarahan dari guru. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut: 1. Bagaimana pengaruh animasi film terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. 2. Bagaimana penerapan guru dalam metode mengintegrasikan animasi film 3. Bagaimana tanggapan Guru SD tentang peran animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan : 1. Mengetahui pengaruh animasi film terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. 2. Mengetahui cara penerapan guru dalam metode mengintegrasikan animasi film 3. Mengetahui bagaimana tanggapan Guru SD tentang peran animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa Manfaat penelitian ini adalah untuk menghasilkan pembelajaran guru yang efektif, modern dan menyenangkan terhadap siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu model 'metode campuran' (Johnston dan Onwuegbuzie 2004) telah digunakan dalam analisis dan interpretasi data dengan menggunakan methodologi-baik kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan melalui 2 tahapan, yaitu : 1. Penelitian percobaan (pendahuluan) tujuannya untuk menetapkan reliabilitas, validitas penelitian, 2. Penelitian utama, yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kelompok siswa eksperimen berjumlah 72 siswa dari satu Sekolah Dasar. Kelompok siswa kontrol berjumlah 72 siswa (siswa perempuan berjumlah 45 dan laki-laki berjumlah 27). Dari jumlah siswa menyatakan bahwa pekerjaan orang tua mereka berprofesi sebagai Guru, Polisi, TNI dan Sebagian besar sebagai buruh dan petani

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan model 'metode campuran' (Johnston dan Onwuegbuzie 2004) telah digunakan dalam analisis dan interpretasi data dengan menggunakan methodologi-baik kuantitatif dan kualitatif. Informasi diskusi dilakukan berdasarkan pengalaman guru sebelum dan sesudah mengisi kuesioner yang diberikan kepada siswa. Informasi dilaksanakan dengan pengetahuan guru selama di kelas. Dalam meneliti pengetahuan keterampilan berpikir, kuesioner yang dibagikan memiliki dua jenis, satu untuk siswa kelas rendah dan satu untuk siswa kelas tinggi, Kedua kuesioner memiliki dua bagian. Pertama, bagian pemahaman siswa tentang konsep-konsep sains melalui delapan pertanyaan pilihan ganda. Bagian kedua kemampuan penalaran siswa melalui empat pertanyaan pengecoh. Masing-masing dari kuesioner dari kelas rendah dan kelas tinggi memiliki dua jenis yang termasuk pertanyaan yang sama tetapi dalam urutan yang berbeda. Siswa yang menerima jenis A untuk pra-kuesioner yang jenis B diberikan untuk mereka pasca-kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Pada kesempatan ini saya akan membahas sedikit tentang Jurnal Penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Gambar Animasi Pada Pelajaran SAINS di Sekolah Dasar". Bahwa dalam penelitian ini, penulis memiliki tujuan utama untuk

mengetahui seberapa besar pengaruh media film animasi terhadap prestasi belajar SAINS SD kelas rendah dan kelas tinggi yang di bagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Sekolah Dasar. Dengan menggunakan Anacova yaitu mengetahui seberapa besar pengaruh treatment (gambar animasi) yang dilakukan guru terhadap siswa kelompok eksperimen, bahwasanya hasil yang diperoleh memberikan dampak yang cukup besar terhadap pemahaman dan kemampuan siswa meningkat. Menurut (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002) Yang artinya "Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Menurut Utami (2007) animasi adalah serangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan yang memberikan keunggulan dalam menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap perubahan waktu. Menurut Harun dan Zaidatun (2004) animasi memiliki peranan tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut merupakan kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan: 1. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. 2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. 3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. 4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan.

SIMPULAN

Pendidikan Sains di Sekolah Dasar dengan menggunakan Gambar Animasi dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Gambar Animasi Pada Pelajaran SAINS di Sekolah Dasar mendukung penggunaan beragam strategi pengajaran dan metode pembelajaran, dan dapat mempromosikan keterampilan berpikir di kalangan siswa. Media film animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, motivasi belajar, dan kemampuan belajar. Penelitian mengindikasikan bahwa animasi dapat meningkatkan keingintahuan ilmiah, akuisisi bahasa ilmiah, dan mendorong berpikir ilmiah. Hasil ini menggembirakan karena dapat menjelaskan fakta bahwa siswa memanfaatkan baik animasi visual (bergambar) dan auditori- (lisan) sambil menentukan animasi film dalam beragaman gaya belajar dan strategi pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriani, Corry. "Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran ipa kelas V sekolah dasar." *Jurnal Prima Edukasia* 5.1 (2017): 11-21.
- Khomaidah, Siti, and Nyoto Harjono. "Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar ipa." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2.2 (2019): 143-148.
- Kusumawati, Naniek. "Pengembangan media pembelajaran IPA Dengan animasi macromedia flash berbasis model pengajaran langsung (direct instruction) di Sekolah Dasar." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 5.02 (2016).
- Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 5.4 (2021): 1940-1945.

- Sukarini, Komang, and Ida Bagus Surya Manuaba. "Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha 9.1* (2021): 48-56.
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. "Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 2.1* (2020): 23-27.