

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nur Afhrija Zahra¹, Ersi Mutia Sari², Amelia Andini³, Wenda Audina⁴, Husnul Khotimah⁵,
Nurbaiti Fitri⁶

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

nurafhrijazahra5164@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran IPA pada materi organ pencernaan. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 12 orang siswa kelas V MI Ash-Sholihin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media animasi dalam proses pembelajaran IPA materi organ pencernaan pada anak kelas V di MI Ash-Sholihin. Hasil penelitian ini didapatkan dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi yang menunjukkan bahwa keefektifan media animasi pada proses pembelajaran IPA materi organ pencernaan di kelas V berada di kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa media animasi dikatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA kelas V di MI Ash-Sholihin.

Kata Kunci : Media Animasi, Efektifitas

ABSTRAK

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the use of animation media in the science learning process on digestive organ material. The method used is quantitative methods. The subjects in this study consisted of 12 students of class V MI Ash-Sholihin. This study aims to determine the effectiveness level of animation media in the science learning process of digestive organ material in V grade children at MI Ash-Sholihin. The results of this study were obtained from student learning outcomes after using animated media which showed that the effectiveness of animated media in the science learning process of digestive organ material in class V was in the moderate category. This shows that the animation media is said to be effective for use in the V grade science learning process at MI Ash-Sholihin.

KeyWords : Animation Media; effectiveness

PENDAHULUAN

Wabah *corona virus disease*(Covid-19) telah menyebar di Indonesia sejak awal bulan maret tahun 2020 hingga saat ini. Covid-19 membawa banyak dampak bagi semua kalangan terutama pendidikan. Pada tanggal 24 Maret 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) membuat kebijakan tentang aturan pendidikan nasional di era pandemi Covid-19, dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh.

Pembelajaran daring pun juga diterapkan di jenjang sekolah dasar. Namun, banyak ditemui beberapa kendala bagi siswa sekolah dasar pada saat pembelajaran daring. Karena mereka terbiasa belajar di sekolah dan berinteraksi langsung dengan guru serta teman-temannya. Selain itu, guru juga dituntut untuk tetap bisa menyampaikan materi secara efektif dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Efektivitas dalam pembelajaran menjadi standar keberhasilan dari seorang guru. Kegiatan pembelajaran dinilai efektif ketika para siswa mampu terlibat secara aktif selama proses pembelajaran..

Untuk dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka perlu diperhatikan beberapa aspek, salah satu diantaranya : (1) guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis. (2) proses belajar mengajar (pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak. (3) waktu selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan secara efektif. (4) motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi. apabila aspek tersebut dapat terlaksana dengan baik, maka akan terwujud sebuah pembelajaran yang efektif.

Di masa pandemi saat ini yang bisa dilakukan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi untuk menjaga keefektifan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia.

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011 : 63). Menurut Munir (2013 : 340) animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti menghidupkan Jadi, animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam.

Wahyullah Alannasir (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang diberikan penerapan media animasi dan kelompok siswa yang diberikan media buku dengan bantuan DLP (Display Light Proyektor) terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih tinggi daripada menggunakan media buku dengan bantuan DLP (Display Light Proyektor).

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media animasi dalam proses pembelajaran IPA materi organ pencernaan pada anak kelas 5 di MI Ash-Sholihin.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, menggunakan dua cara yaitu observasi dan wawancara. Dimana observasi melakukan pengamatan langsung. Semua kegiatan yang dilakukan untuk mengamati, merekam dan mendokumentasikan setiap

indicator dari proses dan hasil yang ingin dicapai, sedangkan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang aktivitas kegiatan pembelajaran di sekolah juga pembicaraan yang dilakukan mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan yang bersifat informal. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Desa Tumpatan Nibung Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang bulan Januari 2021.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V semester dua tahun pelajaran 2021 yang berjumlah 20 peserta didik. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara bersamaan dengan tindakan observasi dan wawancara. Namun dalam pengamatan ini, peserta didik di minta untuk mengamati proses pembelajaran, juga hasil angket setelah melakukan tes Pre Test – Post Tes berupa pilihan ganda.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data deskriptif kuantitatif. Pengelolaan data ini dilakukan setelah seluruh hasil penelitian seperti observasi, wawancara dan angket Pre Test - Post Test terkumpul. Penelitian ini menggunakan variable bebas, seperti (X) penggunaan multimedia untuk mengajarkan materi dengan indicator seperti pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sedangkan variabel (Y) yaitu hasil belajar IPA pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Sedangkan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik, penelitian ini akan menggunakan teknik perhitungan N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada siswa/ikelas V MI Ash-Sholihin, terjadi perbedaan kegiatan pembelajaran sesuai kebijakan pemerintah. Pada masa pandemi pembelajaran dilakukan secara daring dan visit home. Daring dilakukan melalui whatsapp sedangkan visit home dilakukan seminggu 3 kali dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

Untuk jenjang sekolah dasar dinilai masih belum efektif jika hanya mengandalkan pembelajaran daring melalui whatsapp. Oleh karena itu, pihak sekolah juga melakukan visit home agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan siswa/I tidak kesulitan dalam memahami materi.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan yaitu berupa angket berjumlah dua puluh lima pertanyaan yang diberikan kepada siswa/I secara bertahap agar dapat memperoleh hasil keefektifan dari media animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti membagi menjadi 2 tahap, tahap pertama pada saat sebelum menggunakan media animasi (Pretest) dan tahap kedua setelah menggunakan media animasi (Postest). Sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Hasil Pretest dan Postest

Siswa	Pretest		Postest	
	Nilai	KET	Nilai	KET
1	64	Cukup	96	Sangat Baik
2	68	Cukup	80	Sangat Baik
3	60	Cukup	76	Baik
4	64	Cukup	72	Baik
5	60	Cukup	84	Sangat Baik
6	64	Cukup	80	Sangat Baik
7	68	Cukup	84	Sangat Baik
8	60	Cukup	76	Baik
9	56	Sangat Kurang	72	Baik
10	60	Cukup	64	Cukup
11	54	Sangat Kurang	72	Baik
12	64	Cukup	76	Baik
Jumlah	742		932	
Rata-Rata	61.83		77.67	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada saat sebelum menggunakan media animasi, nilai yang diperoleh siswa hanya berada di kategori cukup dan ada juga yang berada di kategori sangat kurang. Sedangkan pada saat setelah menggunakan media animasi terjadi peningkatan nilai yang diperoleh oleh siswa. Hal tersebut dilihat dari banyaknya siswa yang berada di kategori baik, sangat baik dan hanya 1 orang siswa yang berada di kategori cukup.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa pada saat menjawab pertanyaan setelah menggunakan media animasi dibandingkan pada saat sebelum menggunakan media animasi.

Dan dari hasil perhitungan N-Gein Score diperoleh hasil sebagaimana pada tabel 1.2 dibawah ini :

Tabel 1.2 Hasil Perhitungan N-Gein Score

Postest-Pretest	Skor Ideal-Pretest 100	N-Gain Score
32	36	0.89
12	32	0.38
16	40	0.40
8	36	0.22
24	40	0.60
16	36	0.44
16	32	0.50
16	40	0.40
16	44	0.36
4	40	0.10
18	46	0.39
12	36	0.33
Rata-Rata		0,42
Kategori		Sedang

Menurut Atika Ulya, dkk (2020) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dari hasil perhitungan N-Gein tersebut menunjukkan bahwa keefektifan media animasi pada hasil pembelajaran IPA materi organ pencernaan di kelas V berada di kategori sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media animasi efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

Sebagaimana menurut Nining (2014) kelebihan media animasi yaitu : (1) memudahkan guru untuk menyajikan informasi yang cukup kompleks dalam kehidupan; (2) memperkecil objek yang cukup besar; (3) memotivasi siswa untuk memperhatikan karena media animasi dilengkapi dengan gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, media animasi mampu memaparkan sesuatu yang

rumit maupun kompleks untuk dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata saja. Oleh karena itu, media animasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi seperti saat ini untuk memudahkan guru menyampaikan materi.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pada bab ini disajikan kesimpulan sebagai implikasi dari hasil yang diperoleh. Adapun kesimpulan sebagai berikut. Penerapan media animasi pada Pembelajaran IPA kelas VMI Ash-Sholihin dimasa pandemic ini sangat efektif. Hasil perhitungan N-Gain Score juga termasuk dalam kategori Sedang.

Bahasa yang diucapkan juga jelas dan sederhana sehingga masuk dalam kategori baik, selain itu media animasi ini menampilkan berbagai macam gambar-gambar karekter yang lucu-lucu, sehingga siswa dapat merasa senang dalam menyaksikan video tersebut. Untuk itu penerapan media animasi ini bisa jadi alternative dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala, karena kehendak dan ridha-Nya peneliti dapat menyelesaikan Jurnal ini. Peneliti sadari Jurnal ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Nirwana Anas, S.Pd, M.pd. selaku dosen pembimbing I
2. Lenny Gusti Anggrain, S.Pd. selaku dosen pembimbing II.

Terimakasih juga kepada Ibu Adhelia Fareza selaku guru MI Misash-Sholihin Desa Tumpatan Nibung Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Sedang, juga siswasiswi MI Misash-Sholihin, yang telah memberikan banyak bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motoifasi Belajar Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar. 01 : 2620-6307.
- Santoso, S, Chotibuddin. 2019. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan, Jawa Timur : CV. Penerbit Qiara Media.
- Gusti S, dkk. 2020. *Pembelajaran Daring di Tengah Covid-19*. Medan Tuntungan : Yayasan Kita Menulis.
- Akma, A, dkk. 2020. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Metode Ekspositori Pada Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Pasar Baru Bayang Pesisir Selatan*. Jurnal Mutiara Pendidikan. 05 : 2541-0253.
- Suntasno, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Tamara, M, dkk. 2019. *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SD*. Jurnal Teknik Informatika : 2685-6131.
- Jundu, R, dkk. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19*. Jurnal Pendidikan IPA. 10 : 2301-5071.