

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI HEWAN DAN TUMBUHAN DI LINGKUNGAN RUMAHKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 16 PIDIE

JUNAIDAH

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli
junaidah1989@gmail.com

Abstract : *This study aims to improve the learning outcomes of fourth grade students of MIN 16 Pidie on animal and plant material in my home environment by using animated video media. The type of research is Classroom Action Research. The subjects of the study were grade IV students, totaling 12 students consisting of 7 male students and 5 female students with heterogeneous abilities. This research was conducted in 3 cycles using observation, test, and documentation techniques. The average score of students in the first cycle is 65.8 with 3 students' accuracy or 25% of all students. In the second cycle, the average score of students became 74.16 with student completeness as many as 8 students or 66.7% of the total students. In the third cycle, the average score of students became 90.83 with student completeness as many as 12 students or 100%.*

Keywords : Animated video media, learning outcomes, 4th grade

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 16 Pidie pada materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku dengan menggunakan media video animasi. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 12 siswa/i yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan dengan kemampuan heterogen. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus dengan menggunakan tehnik observasi, tes, dan dokumentasi. Perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 65,8 dengan ketuntasan siswa sebanyak 3 orang atau 25% dari keseluruhan siswa. Pada siklus II perolehan nilai rata-rata siswa menjadi 74,16 dengan ketuntasan siswa sebanyak 8 orang siswa atau 66,7 % dari keseluruhan siswa. Pada siklus III perolehan nilai rata-rata siswa menjadi 90,83 dengan ketuntasan siswa sebanyak 12 orang siswa atau 100%.

Kata kunci: *Media video animasi, hasil belajar, kelas IV*

1. Pendahuluan

Pendidikan berasal dari kata didik artinya memelihara dan memberi latihan. Secara meluas pendidikan adalah sebuah proses dengan metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Menurut Muhibbin, sekolah adalah suatu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk memberikan sejumlah pengetahuan dan bimbingan dari guru kepada siswa sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Media pembelajaran adalah segala sarana atau bentuk komunikasi nonpersonal yang dapat dijadikan sebagai wadah dari informasi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik serta dapat menarik minat serta perhatian, sehingga tujuan dari pada belajar dapat tercapai dengan baik. Media berasal dari kata latin yaitu; *medium* (bentuk jamak), yang berarti perantara.

Menurut Hamidjojo, media pembelajaran adalah media yang di penggunaanya terintegrasi dengan tujuan dan isi pembelajaran yang bermaksud untuk mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu.

Menurut Oemar Hamalik, media pendidikan adalah alat, metode, dan tehnik yang dipergunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada MIN 16 Pidie, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan sumber belajarnya hanya sebatas buku paket, media gambar dalam pembelajaran, dan media papan tulis saja, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam belajar. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Hosnan, media video animasi merupakan media pembelajaran yang direkam menggunakan peralatan video dan disajikan dibawah pengendalian komputer untuk memperlihatkan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus, sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan waktu. Sehingga pembelajaran yang diajarkan pada siswa asyik dan menyenangkan.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Widyanto bahwa pembelajaran melalui pendekatan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa, disebabkan karena mengajar menggunakan video animasi meningkatkan rasa ingin tahu siswa tentang pembelajaran, dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dalam penggunaan animasi sendiri meningkatkan imajinasi siswa tentang *survey* dan simulasi konsep spesial dalam pelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Animasi berasal dari kata "*animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan. Video animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

2. Kajian Pustaka dan pengembangan hipotesis

Menurut *Assosiation For Educational Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk penyaluran informasi. Menurut Blake dan Haralsen, media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan pesan berjalan antara komunikator dengan komunikasi.

Adapun karakteristik media dalam pembelajaran menurut Gerlanck dan Ely terdapat tiga ciri media yang digunakan dalam pembelajaran.

1. *Fixative property* (ciri fiksatif), ciri ini menggambarkan kemampuan mediaperekam, menyimak, melestarikan dan merekontroksi suatu peristiwa atau objek. seperti fotografi, video tape, video animasi, audio tape, disket komputer dan film.
2. *Distributive property* (ciri distributif) memungkinkan suatu objek atau kejadian diangkutasikan melalui ruang dan cara bersamaan disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman relatif sama mengenai kejadian itu.
3. *Manipulative property* (ciri manipulatif), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua tiga menit. Dengan tehnik pengambilan gambar *time-lapse recording*, suatu kejadian dapat dipercepat atau bisa juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil rekam video. Kemampuan media dari manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran, yang tentu saja akan membingungkan bahkan menyesatkan.

Menurut Ibiz Fernandes video animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Menurut Heinich, media video animasi merupakan sistem penyampaian pelajaran yang direkam menggunakan sistem penyampaian pelajaran yang direkam menggunakan peralatan video dan disajikan dibawah pengendalian komputer untuk memperlihatkan gambar-gambar yang tidak hanya bisa dilihat dan didengar tetapi juga membutuhkan tanggapan aktif dan sikap dari pengguna pada setiap langkah dan tingkatan pelajaran.

Menurut Azhar Arsyad video animasi atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.

Menurut Ishak Abdulkhak dan Deni Darmawan video animasi merupakan suatu rangkaian cerita yang disajikan dalam bentuk gambar pada layar putih disertai gerakan-gerakan dari para pelakunya. Keseluruhan bahan informasi disajikan lebih menarik dengan nada dan gaya serta tata warna, sehingga sajiannya lebih merangsang minat dan perhatian penonton atau penerima pesan. Salah satu video dapat dikemas melalui bentuk animasi atau gambar bergerak.

Menurut Ranang, video animasi merupakan suatu teknik visualisasi yang banyak sekali dipakai dalam dunia perfilman dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu *live action*, maupun bersatu dengan *live action*. Sebenarnya dunia film berakar dari dunia fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu gambar ilustrasi dan desain grafis. melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam film *live action* dan animasi.

Menurut Oemar Hamalik, media pendidikan adalah alat, metode, dan tehnik yang dipergunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Heinich media merupakan alat komunikasi. media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a reciver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.

Media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat batas-batas jarak, ruang, dan waktu tertentu. Dengan kemampuan media, batas-batas itu hampir tidak ada.

2.1.Langkah-langkah Penggunaan Media Video Animasi

Dalam penggunaan media video animasi ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan yaitu:

1) Persiapan

Langkah ini dilakukan sebelum menggunakan media. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar penggunaan media video animasi dapat dipersiapkan dengan baik yaitu:

- a) pelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, kemudian ikutilah didalamnya.
- b) siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media yang telah dimaksud
- c) tatapkan apakah media tersebut digunakan secara individual atau kelompok

- d) atur tatanannya, agar peserta dapat melihat dan mendengar pesan-pesan pelajarannya dengan baik dan jelas.
- 2) Pelaksanaan (penyajian dan penerimaan)
Satu hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media pelajaran adalah, hindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian, dan konsentrasi siswa.
- 3) Tindak lanjut
Kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pengajaran yang hendak disampaikan melalui media tersebut. Dalam mempergunakan media pembelajaran harus dilengkapi alat evaluasi. Tujuannya agar kita dapat melihat tercapai atau tidaknya tujuan yang ditetapkan, kegiatan tindak lanjut ini umumnya ditandai dengan kegiatan diskusi, tes, percobaan, observasi, latihan, remediasi, dan pengayaan.

2.2.Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Adapun kelebihan media video animasi menurut Bullard, yaitu sebagai berikut:

- a. Komputer lebih interaktif
- b. Tidak dibatasi waktu, bisa digunakan kapan saja
- c. Dapat didisain untuk kegiatan yang menyenangkan
- d. Berpusat pada peserta didik
- e. Dapat menyesuaikan dengan perkembangan siswa
- f. Dapat dikombinasikan dengan media lain
- g. Dapat memberikan umpan balik
- h. Dapat berkja lebih cepat dan akurat

Kelebihan media video animasi Rudi Sulisiana dan Cepi Riyana adalah:

1. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merarta oleh siswa.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
4. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
5. Memberikan kesan mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kekurangan video animasi menurut Menurut Ronald H. Anderson :

1. Biaya produksi tinggi, dan mereka yang ahli dalam bidang itu masih langka.
2. Memproses vidio membutuhkan waktu sehingga tidak dapat diperoleh umpan balik langsung.
3. Sering kali lembaga-lembaga tidak memiliki sarana produksi video bersuara yang sederhana dan murah.
4. Video yang sudah dipakai tidak dapat dihapus dan digunakan kembali.
5. Harus ditangani dan dirawat dengan hati-hati supaya tidak putus, juga harus dibersihkan secara teratur.

Adapun kekurangan media video animasi Rudi Sulisiana dan Cepi Riyana adalah: harga produksinya cukup mahal, pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga, memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya memerlukan penggelapan ruangan.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa dan siswi kelas IV MIN 16 Pidie dengan jumlah siswa 12 orang, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah penerapan media video animasi pada materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 16 Pidie.

Penafsiran data adalah untuk mempermudah dalam memperoleh data. Maka peneliti menggunakan penggolongan data kedalam data kualitatif dan kuantitatif. Untuk mempermudah dalam mempelajari, menganalisis dan menarik kesimpulan. Data yang bersifat kualitatif penulis nyatakan dalam bentuk pertanyaan untuk menjawab persoalan yang diteliti. Untuk menganalisis data yang didapat, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata (*Mean*)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah Individu

Analisis data ke hasil belajar siswa secara deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan siswa secara sistematis. Analisis data tes hasil belajar siswa secara deskriptif. Maka skor hasil belajar siswa diperoleh dari hasil skor dibagi dengan skor maksimal dikalikan dengan 100%, dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel yang di ambil

100% = Bilangan konstanta (tetap)

Dengan demikian dapat dijelaskan tuntas apabila meperoleh nilai siswa 80% karena kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan di MIN 16 Pidie yaitu 70 maka apabila siswa memperoleh nilai di bawah 70 dikatan tidak tuntas.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil nilai pada siklus I didapat masih rendah, yang ditandai dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80, siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 4 orang, nilai 65 sebanyak 3 orang siswa, sementara yang mendapat nilai 70 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh nilai 75 sebanyak 2 orang, dan nilai 80 sebanyak 1 orang siswa. Dari hasil analisis nilai yang diperoleh siswa secara individu dapat dilihat belum maksimal pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 yang ditabulasi dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil pada Pembelajaran Siklus I

Siklus	Nilai	Frek	Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
I	> 75	3	✓		25 %
	≤ 75	9		✓	75 %
Total		12			100 %

Berdasarkan pengamatan dapat dijelaskan bahwa sejumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 25%. Sedangkan siswa yang masih di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu berjumlah 9 orang dengan persentase 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa belum tercapainya ketuntasan kriteria minimal dan kriteria

ketuntasan secara klasikal. Peroleh pembelajaran siklus I memperoleh nilai kurang baik, karena dalam pembelajaran siklus I siswa belum mampu menjawab semua soal yang diberikan.

Kategori nilai yang diperoleh siswa pada siklus II dapat dilihat dari tercapainya siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal dan ketuntasan klasikal yang ditabulasi dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil pada Pembelajaran Siklus II

Siklus	Nilai	Frek	Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
II	>75	8	✓		66,7 %
	<75	4		✓	33,3 %
Total		12			100 %

Berdasarkan pengamatan dijelaskan bahwa jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan yaitu 8 orang dengan persentase 66,67 %. Sedangkan siswa yang masih di bawah nilai ketuntasan yaitu berjumlah 4 orang dengan persentase 33,3 %. Hal ini menunjukkan bahwa belum tercapainya ketuntasan kriteria minimal dan kriteria ketuntasan secara klasikal. Maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media vidio aniasi pada materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku belum sepenuhnya mencapai ketuntasan yang maksimal pada siklus II.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal itu terlihat dari hasil yang diperoleh siswa pada siklus III, pada siklus II, hanya 8 orang siswa yang mendapat nilai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan siswa lain masih mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal.

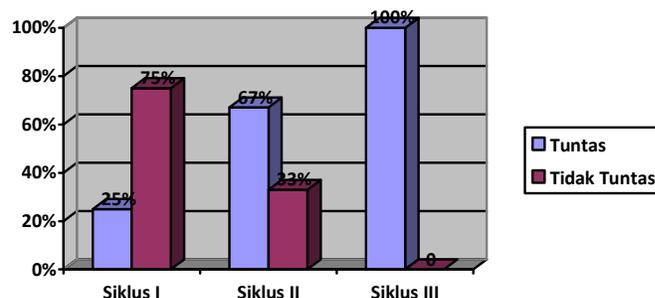
Kategori nilai yang diperoleh siswa pada siklus III dapat dilihat dari tercapainya siswa dengan nilai kreiteria ketuntasan minimal dan ketuntasan klasikal yang ditabulasi dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3. Hasil pada Pembelajaran Siklus III

Siklus	Nilai	Frek	Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
III	> 75	12	✓		100%
	≤ 75	-		✓	0 %
Total		12			100 %

Berdasarkan pengamatan dijelaskan bahwa jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan yaitu 12 orang dengan persentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya ketuntasan kriteria minimal dan kriteria ketuntasan secara klasikal. Maka pelaksanaan media video animasi pada materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku telah mencapai ketuntasan yang maksimal pada siklus III.

Dari hasil belajar siswa kelas IV MIN 16 Pidie berdasarkan KKM pada siklus I, II dan III, dan dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Grafik 4.1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Pada Siklus I, II dan III

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi pada materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 16 Pidie. Hal tersebut berdasarkan perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 65,8 dengan ketuntasan siswa sebanyak 3 orang atau 25% dari keseluruhan siswa. Pada siklus II perolehan nilai rata-rata siswa menjadi 74,16 dengan ketuntasan siswa sebanyak 8 orang siswa atau 66,7 % dari keseluruhan siswa. Pada siklus III perolehan nilai rata-rata siswa menjadi 90,83 dengan ketuntasan siswa sebanyak 12 orang siswa atau 100%.

Referensi

- Ahmad Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* Ed 1. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo
- Angi St. Anggari, dkk. 2017. *Peduli Terhadap Makhluk Hidup*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Pembelajaran
- Ardianto Elvirano. 2004. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Ariyanto, V. 2016. Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa. *Skripsi*. Bandung : Universitas Pasundan
- Arsyad,A. 2013. *Media Pembelajaran* Edisi ke -16. Jakarta:Rajawali Pres
- Beni Ahmad Saebani. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pusaka Setia
- Dedi Sugono. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: Reibeka Cipta
- Djama'an Satori dan Aan Komariah. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Cet. 1*. Yogyakarta: Pusaka Insani Madani
- Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia
- Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar. 2009. *Metode Penelitian Sosial* Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara
- Kusnandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Perkembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Muhibbin Syah. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Logos Wacana Ilmu
- Nana Sudjana. 2019. *Penilaian dan Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nana Syauidih Sukma Dinata. 2010. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: Rosdakarya
- Nur Widyanto, dkk. 2018. Vidio Animasi sebagai Media Pembelajaran Troubleshooting Kelas X SMK Muhammadiyah Sukoharjo. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMNASITIK)* Vol 4 No. 1
- Sri Nengsi, Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. *BioCONCETTA* Vol 1 N0. 2
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- W.J.S. Poerwadaminta. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bintang Indonesia
- Zainal Arifin Abbas. 1999. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Medan: Rahmat