



Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1 Nomor 4 Tahun 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DI SDI PACCERAKANG

Enjelin Sinar¹, Siti Raihan², Mardiana ³

¹Instansi /email: sinarenjelin@gmail.com

²Instansi /email: sitiraihan@unm.ac.id

³Instansi /email: mardiana094@guru.sd.belajar.id

Artikel info

Received: 05-01-2024

Revised: 10-01-2024

Accepted: 2-2-2024

Published, 5-2-2024

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui media animasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Kumala, sebanyak 25 anak terdiri dari 11 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa hasil belajar siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap pada media animasi. Instrumen penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, hasil tes belajar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II yaitu pada hasil pra tindakan mencapai 40 %, hasil siklus I mencapai 60% dan hasil siklus II mencapai 90 %.

Keywords:

Media animasi, Hasil belajar siswa

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena selain digunakan sebagai alat komunikasi secara langsung berbentuk lisan, bahasa yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diajarkan dari tingkat pendidikan dasar. Bahasa Indonesia sebagai bahan pengajaran secara garis besar yang terdiri atas beberapa komponen penting di dalamnya yaitu menyimak, berbicara, menulis dan membaca.

Menurut peneliti, kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dipengaruhi oleh komponen-komponen pendidikan yaitu antara lain pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana serta lingkungan. Pendidik merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena pendidik berinteraksi langsung dengan peserta didik. Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa "Hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan oleh suatu atau dapat juga berarti pendapatan atau pemeroleha. Nilai hasil belajar adalah salah satu indikator yang bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan seseorang. Hasil belajar merupakan salah satu hasil nyata yang dicapai oleh peserta di dalam menguasai materi pada saat melakukan pembelajaran baik itu dari sisi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena, hasil belajar itu penting untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki peserta didik dan sebagai alat untuk mengetahui informasi dan pengetahuan lainnya. Pendidik juga dituntut memiliki kreativitas dalam pengembangan desain dengan mengimplementasikan. Salah satu dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Munandi (dalam Fillanio, 2013: 3) mengemukakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Proses pembelajaran memberikan manfaat media animasi sehingga siswa semangat dalam belajar.

Meningkatkan hasil belajar siswa, harus menciptakan kesenangan siswa dengan menggunakan media animasi ternyata lebih efektif dalam memberikan pembelajaran untuk mendapatkan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Sejak tahun 1993 penggunaanya dalam ensiklopedia dan alat-alat di sekolah telah begitu meluas. Sejak tahun 1993 penggunaannya dalam ensiklopedia dan alat-alat di sekolah telah begitu meluas hingga mencapai 45%. Bentuk animasi-animasi ini lebih banyak dimanfaatkan oleh pendidik, murid, membuat *review* dan tim pemasaran (Tri Margono dalam illinoi, 2013: 6). Sehubungan dengan itu, media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Rieber (dalam Arsyad, 2007) menggunakan media animasi memiliki kemampuan untuk mempermudah sesuatu yang sulit dalam menjelaskan sehingga bias menggunakan media animasi. Dengan kemampuan ini maka animasi dibuat dengan berbagai bentuk animasi. Bagi anak yang sulit memahami pembelajaran, bisa dengan mudah memahami materi yang diberikan pendidik. Pada media animasi terdapat banyak warna dan gambar yang akan memotivasi siswa dalam belajar. Siswa lebih menyukai sesuatu yang bergambar dan berwarna. Karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup sehingga media animasi dapat diupayakan menjadi solusi dalam pembelajaran di SD.

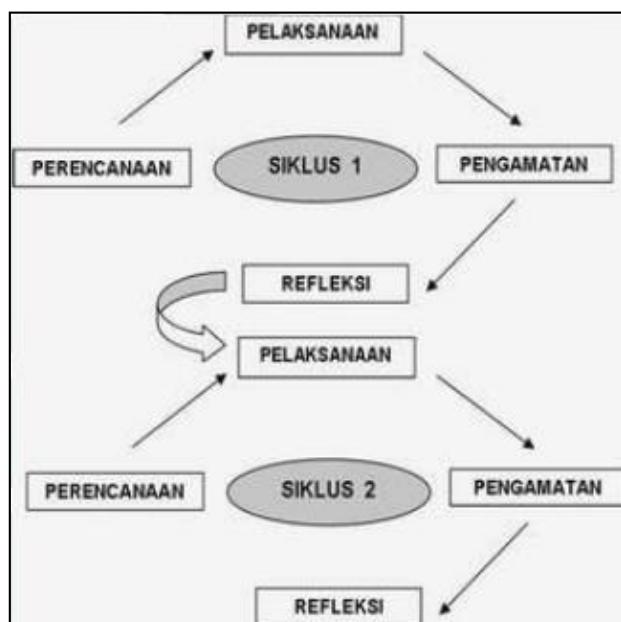
Usaha yang terjadi saat ini dalam dunia pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD), yaitu dalam proses pembelajaran guru masih sangat minim dalam hal penggunaan media yang inovatif seperti halnya pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan

peneliti terhadap kepala sekolah dan guru kelas III SDI Paccerakkang. Dalam proses pembelajaran banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran yang masih kurang variatif, yang dimana siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar, dikarenakan penggunaan media tidak sesuai dengan karakteristik materinya. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti yaitu banyaknya guru yang kurang mampu untuk mengoperasikan penggunaan media animasi.

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media interaktif yaitu media animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia . Animasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah media animasi yang sudah jadi. Media animasi dapat menambah variasi penyajian materi, sehingga mendorong siswa bergairah dan tidak membosankan untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini digunakan demi meningkatnya hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai sebuah upaya dengan menggunakan media nteraktif yaitu media animasi. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas III-A UPT SPF SD Negeri Kumala tahun 2023/2024 yang berjumlah 25 siswa, yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian pada Hari Selasa, 12 Maret 2024 dan Hari Sabtu, 16 Maret 2024. Peneliti melakukan kegiatan penelitian didampingi dan dibantu oleh seorang temat sejawat yang berperan sebagai pengamat atau observer terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian.

Kegiatan pertama peneliti menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pokok, selain itu peneliti juga menyiapkan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam bentuk essay. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian meningkatkan hasil siswa adalah sebagai berikut. Metode pertama observasi, pada teknik ini peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Objek yang diamati adalah aktivitas guru melakukan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran. Metode kedua peneliti memberikan tes kepada digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Selain itu, peneliti juga bersama observer melakukan analisis terhadap semua data yang sudah terkumpul baik itu penilaian proses maupun penilaian hasil observasi untuk dijadikan dasar pelaksanaan siklus berikutnya. Metode ketiga teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama observasi dan memberikan gambaran secara konkret mengenai partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa, dari 25 siswa kelas III A UPT SPF SD Negeri Kumala, ada 10 siswa yang memperoleh nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu , 10 siswa dengan 75-100 dengan kategori tuntas, 15 siswa dengan kategori tidak tuntas. Hasil menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas III A UPT SPF SD Negeri Kumala adalah 40% dan ketidaktuntasan hasil belajar peserta didik adalah 60%. Hal ini menunjukkan bahwa siklus I ketuntasan hasil belajar belum sepenuhnya berhasil karena indikator keberhasilan yang ditetapkan mengisyaratkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dikategorikan berhasil jika setiap peserta didik mendapat nilai rata-rata 75 minimal mencapai 85% dari jumlah peserta didik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran belum tercapai dan pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

Untuk meningkatkan hasil belajar pada siklus II dengan cara mengubah desain dan pendekatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media animasi agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka guru harus melakukan refleksi dimana guru harus menguasai langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan dan melakukan semua kegiatan yang direncanakan.

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa, dari 25 siswa kelas III A UPT SPF SD Negeri Kumala, ada 23 siswa memperoleh nilai kisaran 75-100 atau kategori tuntas dan 3 orang siswa yang belum mencapai nilai KKM atau kategori tidak tuntas.

Adapun persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas III A UPT SPF SD Negeri Kumala setelah menggunakan media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa pada Tema 3 Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku. Pembelajaran 1 sampai pembelajaran 4 yaitu terdapat 3 siswa yang dikategorikan belum tuntas dan 22 siswa yang dikategorikan tuntas. Dari hasil yang diperoleh, dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan siklus II telah berhasil karena telah mencapai kriteria indikator keberhasilan hasil belajar siswa yaitu 90% siswa yang tuntas.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, dengan mengacu pada indikator keberhasilan penelitian ini, dapat diketahui bahwa penggunaan media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III-A UPT SPF SD Negeri Kumala. Dengan

demikian, pelaksanaan tindakan kelas tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya dengan kata lain, pelaksanaan tindakan siklus berakhir pada siklus II karena telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian ini.

Pembahasan

Bagian ini akan membahas tentang temuan peneliti yang diperoleh di lapangan baik dari data-data hasil observasi dan hasil belajar peserta didik, sesuai dengan rumusan permasalahan yang diangkat peneliti yaitu peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui media animasi pada peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri Kumala.

Pada siklus I yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 12 Maret 2024, diperolah data dari rata-rata 40% dan ketidakuntasan hasil belajar peserta didik adalah 60%. Hal ini menunjukkan bahwa siklus I ketuntasan hasil belajar belum sepenuhnya berhasil karena indikator keberhasilan yang ditetapkan mengisyaratkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dikategorikan berhasil jika setiap peserta didik mendapat nilai rata-rata 75 minimal mencapai 85% dari jumlah peserta didik. Melalui pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I maka pada siklus II akan diadakan tindakan perbaikan. Sebelum memulai pembelajaran guru memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I yakni menerapkan media barang bekas dalam pembelajaran dengan pengelolaan kelas yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti yang diungkapkan Hamalik (2007:30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pada tindakan siklus II dilaksanakan dalam I kali pertemuan yang berlangsung selama 2x25 menit dengan menggunakan media animasi menunjukkan keaktifan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas peserta didik 90 dengan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik 90% yang sudah melampaui indikator keberhasilan. Peningkatan ini terjadi karena pada siklus II peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, tampak bahwa penggunaan media animasi memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas III A UPT SPF Negeri Kumala. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hamalik dalam Arsyad (2007:19) mengemukakan bahwa pemakain media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan minat kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Penggunaan media animasi yang maksimal dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia, karena media animasi merupakan media yang membantu dalam memberikan motivasi, keaktifan, kreatifitas bagi peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar BI melalui media animasi pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar menunjukan terjadi peningkatan. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa dalam pembelajaran BI terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar melalui media animasi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar

Bahasa Indonesia melalui media animasi pada peserta didik kelas III-A UPT SPF SD Negeri Kumala menunjukkan terjadi peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus mengalami peningkatan yakni pada tindakan siklus I nilai rata-rata kelas adalah 76, dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik 40% dan ketidaktuntasan belajar peserta didik 56%. Dari hasil analisis tersebut belum mencapai KKM karena nilai rata-rata minimal yaitu 75 atau dengan kata lain kurang 85% dari jumlah peserta didik. Atas dasar itu penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dimana nilai rata-rata kelas adalah 90 dan persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 90% yang sudah melampaui indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asdar. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Azkiya Publishing.
- Asdam, Muhammad. 2019. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*. Makassar: LIPa.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*”. Jurnal Lingkar Widya Iswara, 4(1), 104-117.
- Ghozali, Imam, 2011. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Purwanto. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi *Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018, 98 – 107.