http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/prosa
https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.4133

PROSA
Jurnal Penelitian
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

E - ISSN : 3025 –1486
P - ISSN : xxxx - xxxx
Vol.3 No.1
Tahun 2025

Diterima: 11 Oktober 2024 Disetujui: 12 Oktober 2024 Dipublikasikan: 1 Januari 2025

Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar

Wa Ode Suharfia[1], Muhammad Yusnan[2]
[1,2]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: waodesuharfia@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran animasi. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Subyek yang digunakan siswa kelas III di SD Negeri 1 Katilombu sebanyak 20 orang peserta didik, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan tindakan siklus I jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 11 orang dan 9 orang yang tidak tuntas dengan presentasi ketuntasan 55% serta rata-rata yang diperoleh yaitu 66,5. Sedangkan pada pelaksanaan tindakan siklus II jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas yaitu 20 orang atau semua siswa memperoleh nilai tuntas dengan presentase ketuntasan 100% serta nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 85. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA tema I siswa kelas III. A di SDN 1 Katilombu.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Animasi

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in science learning using animation learning media. This type of research is classroom action research. The subjects used were 20 students in grade III at SDN 1 Katilombu, consisting of 12 male students and 8 female students. The instruments used in this study were observation sheets and tests. The results obtained in the implementation of this study indicate that there is an increase in students' learning outcomes from cycle I to cycle II. In the implementation of cycle I actions, the number of students who obtained a passing grade was 11 people and 9 people who did not complete it with a completion percentage of 55% and an average value obtained of 66.5. While in the implementation of cycle II actions, the number of students who obtained a passing grade was 20 people or all students obtained a passing grade with a completion percentage of 100% and an average value obtained by students was 85. Based on the results of the research obtained in this study, it can be concluded that using animation learning media can improve the learning outcomes of science theme I for grade III students. A at SDN 1 Katilombu.

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Media, Animation*

© 2025 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0

1. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Belajar juga merupakan suatu proses yang terjadi pada diri setiap orang semasa hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Secara formal belajar dilakukan dalam ranah Pendidikan yang diselengarakan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat sekolah dasar sampai ketingkat perguruan tinggi. Semua itu tidak terlepas dari seorang tenaga pendidik atau guru yang termaksuk dalam salah satu system yang melibatkan berbagai komponen dalam proses pembelajaran.

Pendidikan khususunya pada jenjang pendidikan sekolah dasar media pembelajaran sangatlah dibutuhkan, sehingga membuat pembelajaran bisa lebih aktif dan menyenangkan bagi pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran dalam pembelajaran di SD khususnya mata pelajaran IPA sangatlah di butuhkan sehingga membuat hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Proses pembelajaran, guru perlu menciptkan proses pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa adalah media pembelajaran animasi.

Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi, yakni menurut (Lee & Owens, 2004) bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi, namun kenyataannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus.

Hasil wawancara dan observasi peneliti pada tanggal 28 Aguatus 2024 di SDN 1 Katilombu, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung, seperti siswa kurang menangkap pembelajaran yang dijelaskan oleh guru, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa saling menggangu sesama mereka saat pembelajaran berlangsung, siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut dan banyak siswa yang berkeliaran saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut terbutkti bahwa dari 20 siswa yang nilainya mencapai KKM 70 sebanyak 16 orang dan yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 4 orang. Hal ini perlunya ada perubahan atau perobakan yang dilakukan oleh peneliti kedepanya agar kekurangan dalam kegiatan pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan bersama bisa tercapai dengan menyenangkan. Sehubung dengan permasalahan tersebut maka upaya yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar adalah dengan menggunakan media yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak melelahkan, karena variasi dalam mengajar dengan memanfaatkan berbagai macam strategi dan media pembelajaran. Media animasi yang merupakan bagaian dari multimedia tersebut adalah media yang mengandung suara, tulisan dan gambar yang dapat bergerak. Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupah hingga menjadi sebuah gambar yang bergerak.

2. Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) dilakukan berupa cara dalam mencari solusi. Dalam PTK ini terbagi kedalam 4 proses sebagai berikut perencanaan (planning), tindakan (action) dan observasi (observe), serta refleksi (reflect). Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 1 Katilombu, pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 dengan subyek penelitian siswa kelas III sebanyak 20 orang siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral Kemmis & Taggar, karena menggunakan model ini apabila dalam awal pelaksanaan tindakan di temukan adanya kekurangan maka perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai mencapai target yang diinginkan. Instrument penelitian yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengelompokkan dan mengevaluasi aktivitas siswa serta hasil pembelajaran dengan media pembelajaran animasi.

Rata-rata hasil belajar siswa ditentukan dengan rumus:

$$M = \frac{\sum f_x}{N}$$

Keterangan:
M = Mean
Fx = Jumlah skor hasil belajar
N = Banyak siswa

Hasil kegiatan peserta didik secara klasikal dengan menerapkan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:
NP = Nilai dalam persen (%)
R = Jumlah skor dicapai
SM = Jumlah skor maksimal / ideal

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus dideksripsikan sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai yang Diperoleh Siswa pada Prasiklus

No	Nama Siswa	Nilai	KKM (70)	Ketuntasan	
				Ya	Tidak

1	LAR	50	70		✔
2	AEA	70	70	✔	
3	AR	60	70		✔
4	AAA	40	70		✔
5	ADS	40	70		✔
6	AA	60	70		✔
7	FST	60	70		✔
8	GGA	60	70		✔
9	LAY	40	70		✔
10	LAF	60	70		✔
11	LAM	50	70		✔
12	AIA	70	70	✔	
13	JART	70	70	✔	
14	AZP	50	70		✔
15	AM	30	70		✔
16	MAR	30	70		✔
17	NA	30	70		✔
18	WBAIA	20	70		
19	WFAS	40	70		✔
20	WKS	70	70	✔	
Jumlah		**1,060**		**4**	**16**
Rata-Rata		**53%**			
KetuntasanBelajar Klasikal				**20%**	**80%**

Tabel diatas menunjukan bahwa nilai hasil belajar siswa pada prasiklus jumlah siswa tuntas sebanyak 4 siswa (20%) dan jumlah yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa (80%) dalam hal ini tingkat ketuntasan hasil belajar siswa adalah 20%. Hal ini menunjukan bahwa hasil belajar siswa masih kurang, sehingga peneliti akan melaksanakan perbaikan di siklus I.

Tabel 2. Nilai Siswa Yang Diperoleh Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	KKM (70)	Ketuntasan	
				Ya	Tidak
1	LAR	70	70	✔	
2	AEA	80	70	✔	
3	AR	70	70	✔	
4	AAA	60	70		✔
5	ADS	60	70		✔
6	AA	70	70	✔	
7	FST	70	70	✔	
8	GGA	60	70		✔
9	LAY	60	70		✔
10	LAF	70	70	✔	
11	LAM	60	70	✔	✔
12	AIA	70	70	✔	
13	JART	70	70	✔	
14	AZP	70	70	✔	

15	AM	70	70	✔	
16	NAR	60	70		✔
17	NA	60	70		✔
18	WBAIS	60	70		✔
19	WFAS	60	70		✔
20	WKS	80	70	✔	
Jumlah		**1.330**	**-**	**11**	**9**
Rata-rata		**66,5%**			
Ketuntasan Belajar Klasikal				**55%**	**45%**

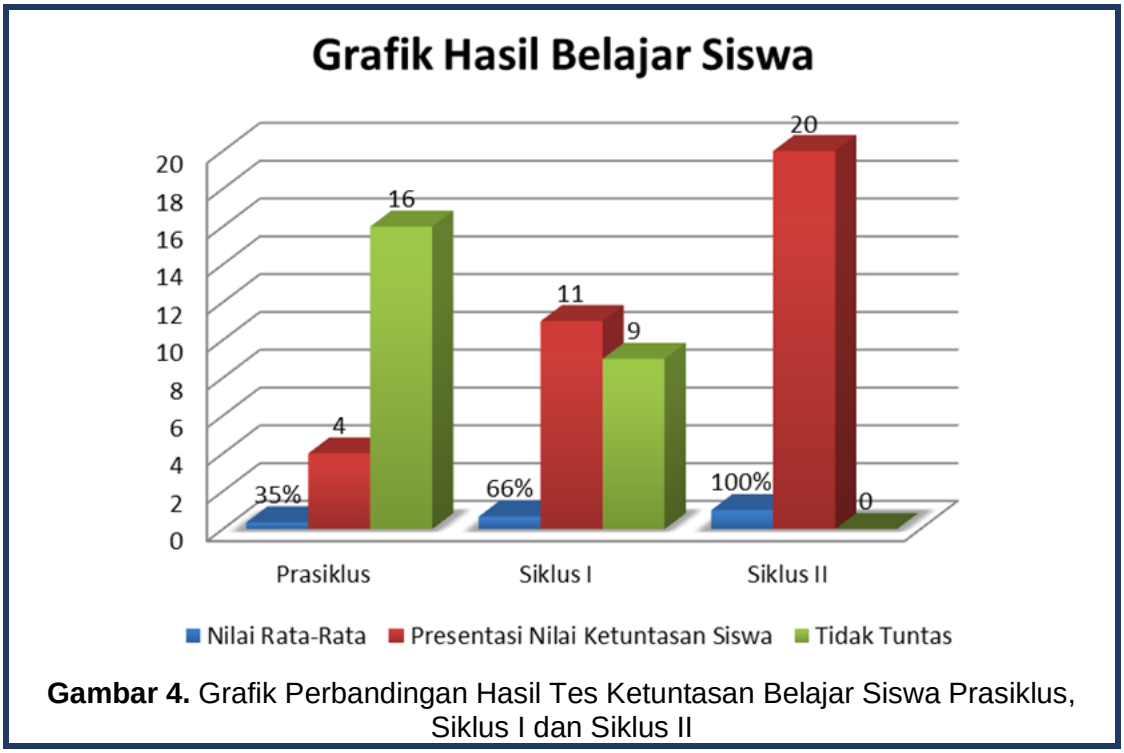
Tabel diatas menunjukan nilai hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,5%. Sendangkan ketuntasan presentase ketuntasan belajar siswa mencapai 55% atau 11 siswa yang tuntas dari 20 jumlah mengikuti tes dan 45% atau 9 siswa yang belum tuntas. Hal ini menujukan bahwa siklus I secara klasikal siswa belum tuntas, karena siswa yang memperoleh nilai sebesar 55% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Sehingga peneliti berkeinginan untuk melaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Tabel 3. Nilai Siswa yang Diperoleh pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	KKM (70)	Ketuntasan	
				Ya	Tidak
1	LAR	80	70	✔	
2	AEA	100	70	✔	
3	AR	80	70	✔	
4	AAA	70	70	✔	
5	ADS	90	70	✔	
6	AA	100	70	✔	
7	FST	70	70	✔	
8	GGA	70	70	✔	
9	LAY	70	70	✔	
10	LAF	70	70	✔	
11	LAM	90	70	✔	
12	AIA	100	70	✔	
13	JART	100	70	✔	
14	AZP	100	70	✔	
15	AM	100	70	✔	
16	NAR	90	70	✔	
17	NA	70	70	✔	
18	WBAIA	70	70	✔	
19	WFAS	70	70	✔	
20	WKS	100	70	✔	
Jumlah		**1.690**	**-**	**20**	**0**
Rata-rata		**84,5%**			
Ketuntasan Belajar Klasikal				**100%**	

Tabel diatas menunjukan nilai hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar oleh siswa adalah 84,5%. Sendangkan nilai presentase

ketuntasan belajar siswa mencapai 100% atau 20 siswa yang tuntas dari 20 jumlah siswa yang mengikuti tes dan 0% atau tidak ada siswa yang belum tuntas. Hal tersebut menunjukan bahwa siklus II secara klasikal siswa telah mencapai keberhasilan karena siswa memperoleh nilai sebesar 100% lebih dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar ≥80% sehingga penelitian ini dapat dihentikan.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Tes Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran animasi pada siswa kelas III A SD Negeri 1 Katilombu. Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa pelaksaan tindakan dalam penelitian ini berakhir pada siklus II, karena pada saat pelaksanaan tindakan siklus I tujuan penelitian ini belum tercapai, sehingga dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II bertujuan untuk memperbaiki segala kekurangan selama pelaksanaan tindakkan siklus I. pada saat pelaksanaan tindakan siklus II tujuan penelitian ini telah tercapai.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Tes Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan	PraSiklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tuntas	4	20%	11	55%	20	100%
Tidak tuntas	16	80%	9	45%	0	0%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%

Tabel diatas menunjukan bahwa penelitian ini yang pertama itu ialah prasiklus agar mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik tersebut. Dalam tes awal membuktikan bahwa, kemampuan peserta didik rata-rata 53% pada

jumlah siswa tuntas berjumlah 4 siswa (20%) sebaliknya 16 (80%) siswa dikatakan tidak tuntas dari keseluruhan siwa yang berjumlah 20 orang. Hal ini kegiatan beajar mengajar hanya monoton pada buku semata. Selanjutnya dalam siklus 1 belum mencapai target sipeneliti sebab presentasi keseluruhan dari akumulai snilai siswa belum mencapai 85 % dengan membuktikan bahwa nilai siswa pada siklus 1 yaitu 11 orang yang lulus dan yang lainnya 9 orang dinyatakan tidak lulus dengan nilai di bawah KKM yang sudah ditentukan. Kemudian dilanjutkan Pada siklus II yang terbukti ampuh dengan cara kekurangan yang terdapat dalam siklus sebelumnya diperbaiki dan dijadikan sebuah dorongan dan motifasi bagi peneltii untuk mencapai target ketuntasan minimal. Dan tebukti bahwa nilai siwa dalam siklus 2 yaitu terdapat 20 siswa yang.

Pelaksanaan tindakan siklus I hanya hanya 10 aspek yang terlaksana dari 14 aspek yang diamati dan 4 aspek yang tidak dilaksanakan guru dalam selama proses belajar mengajar berlangsung, karena pada siklus ini guru belum beradaptasi dengan siswa sehingga aktivitas mengajar guru belum mengalami maksimal. Presentase hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar mengajar sebesar 71,42%. Ketika tindakan siklus II presentase hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar mengajar megalami peningkatan 100% dimana pada siklus II semua aspek yang diamati terlaksana. Aspek-aspek yang tidak terlaksana pada pelaksanaan tindakan siklus I diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus II. Dengan diperbaikinya aktivitas guru selama proses belajar mengajar, membuat proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan tujuan dari penelitian ini untuk dapat tercapai.

Pelaksanaan tindakan siklus I persentase hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran animasi berlangsung yaitu 71,42% yang dimana dari 14 aspek yang diamati hanya 10 yang terlaksana dan 4 aspek yang tidak terlaksana selama proses belajar berlangsung. Aspek-aspek yang belum terlaksana selama pelaksanaan tindakan siklus I dituntaskan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Ketika pelaksanaan tindakan siklus II persentase hasil obesrvasi aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yaitu 100%, yang dimana dari 14 aspek yang diamati terlaksanakan semua.

4. Kesimpulan

Penerapan media animasi sangatlah membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik terbukti dengan melihat nilai ketuntasan siswa yang dari prasiklus ke siklus 1 itu terjadi peningkatan yang dimana pada prasiklus belum menerapkan media pembelajaran kemudian pada siklus 1 menerapkan media animasi dan terbukti bahwa nilai siswa terjadi peningkakatan akan tetapi masih dibawah target presentasi ketuntasan yang ada yaitu 85% maka dilanjutkanlah pada siklus 2 yang mana siklus inilah memperbaiki kekurangan yang ada dalam siklus sebelumnya dan terbukti bahwa nilai siswa banyak yang diatas KKM dan presentasi ketuntsan yangsduan ditetapkan menjadi dtercapaian melebihi dari 85% Maka penelitian dihentikan.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta*: Matahari Pustaka.

Arsyad. (2013). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo

Azhar Arsyad. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

El Khuluqo Ihsana. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Elpira, Nira. Anik Gufron. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 2, No 1

Hamalik, Oemar. (2010). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Kurniawan, Deni. (2014). Pembelajaran Terpadu Tematik Teori, Praktik, dan Penilaian

Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, *2*(2), 143-148.

Masrinawatie, Siti Hawa, J. K. (2016). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 87 Palembang Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang. Universitas Sriwijaya, 3, 1

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Diklat

Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Sadiman Arief. (2008), Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sa'diah, H. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta* (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan).

Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.* Jakarta: PT Indeks.

Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. JEC (Jurnal Edukasi Cendekia), 5(1), 61-71.

Sudjana, (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru

Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.