

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Melalui Penggunaan Media Animasi Di kelas V SD GKST TARIPA

Aglesius Bamolele¹, Yun Ratna Lagandesa², Ryan Andika Pratama³, Kadek Hariana⁴
^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia
ageagles9@gmail.com

Abstract

Learning media is an integral component of the learning system. This means that learning media cannot be separated from the learning process. Without learning media, the teaching and learning process cannot occur and there are no good learning outcomes. Animation is basically a series of images that form a movement that has advantages over other media such as static images or text. Animation to attract students' attention and strengthen motivation is usually in the form of writing or moving images. This study aims to improve student learning outcomes in the subject of Arts and Culture in class V of GKST Taripa Elementary School through animation media. The type of research used is PTK using two cycles. Which aims to measure the extent to which student learning outcomes in the subject of Arts and Culture Using Animation Media in Class V of GKST TARIPA Elementary School. Based on the results of the study, applying animation media can improve the learning outcomes of Arts and Culture of class V students of GKST TARIPA Elementary School. The results of the pre-action showed an average value of student learning outcomes of 18.38% and classical learning completeness of 38.71%. The results of the first cycle of action showed an average value of student learning outcomes of 65.16% and classical learning completeness reached 74.19%. The results of cycle II actions showed an average value of student learning outcomes of 82.90% and classical learning completion of 93.55%.

Keywords

Learning Outcomes, Learning Media, Animation.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD GKST Taripa melalui media animasi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK dengan menggunakan dua siklus. Yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP Menggunakan Media Animasi di Kelas V SD GKST TARIPA. Berdasarkan Hasil Penelitian dengan menerapkan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar SBdP siswa kelas V SD GKST TARIPA. Hasil Pra tindakan menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa 18,38% dan ketuntasan belajar klasikal 38,71%. Hasil tindakan siklus I menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa 65,16% dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 74,19%. Hasil tindakan siklus II menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa 82,90% dan ketuntasan belajar klasikal 93,55%.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan aktivitas pembelajaran dengan media animasi dapat memainkan banyak peran dalam pengajaran sehingga pembelajaran dengan media animasi memanfaatkan kecenderungan siswa berintegrasi, selain itu memberikan motivasi terhadap siswa dengan hasil belajar yang rendah

Kata Kunci

Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Animasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter bangsa demi mencerdaskan kehidupan, dan menciptakan individu yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, serta berpengetahuan dan bertanggung jawab. Dalam hal pembelajaran, seorang guru pasti dihadapkan dengan berbagai masalah, baik mengenai siswa maupun metode pembelajaran. Menurut Rizal, (2020) pendidikan adalah sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Lebih lanjut pelatihan digambarkan sebagai peperangan yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi orang lain sehingga akan muncul seseorang atau mencapai derajat eksistensi atau penghidupan yang lebih baik dalam ilmu mental Ahdar Djamaluddin (2014). Secara sederhana, pendidikan sering kali diartikan sebagai upaya manusia untuk menampilkan kepribadiannya agar selaras dengan nilai-nilai kemanusiaan dan cara hidupnya.

Guru sebagai sutradara pembelajaran tidak hanya menyampaikan isi buku atau referensi lain akan tetapi, guru juga harus dapat merencanakan pembelajaran dengan baik dari metode yang digunakan, pengelolaan kelas, pendekatan yang digunakan

hingga media pembelajaran dan alat peraga yang akan membantu jalannya pembelajaran yang tentunya akan membuat anak senang, aktif atau dengan kata lain kelas menjadi hidup. Kustandi dan Bambang Sucipto (2013) mengatakan pembelajaran merupakan usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang dikelola memperhatikan aspek perkembangan Ilmu pengetahuan teknologi. Dikatakan Krilviai dan Pusparini (2016) bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi dalam proses pembelajaran yang dapat mendukung keefektifan dan keefisienan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Hal ini sesuai dengan pendapat Bettencourt (Suparno, 2012: 61) yang menuliskan bahwa, "Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya".

Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar

dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Fakta di lapangan masih ada beberapa guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya pasif saja. Sebagai guru dan contoh teladan bagi siswa-siswa, seorang pendidik memainkan beberapa peran penting dalam proses pembelajaran siswa seperti merancang dan menyiapkan program pembelajaran yang baik serta mampu membimbing peserta didik secara tepat sehingga kemampuan siswa dapat berkembang (Pratiwi dkk, 2022). Trend yang berkembang sekarang ini siswa harus belajar melalui kegiatan mereka sendiri dengan memasukkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, di mana mereka harus di dorong untuk mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen dan membiarkan mereka menemukan prinsip-prinsip bagi mereka sendiri. Kristin, Firoalia (2016)

Menurut Ratna, Lagandesa Yun (2020) menyatakan bahwa “Seni merupakan hal yang tak terpisahkan dari dunia pendidikan karena seni merupakan salah satu bagian mata pelajaran, namun kadang kalah mata pelajaran seni disepelihkan, banyak yang beranggapan kalau mata pelajaran seni tidak terlalu penting salah satunya adalah penyajian musik vocal yang terdiri dari 15 orang atau lebih yang memadukan berbagai warna suara menjadi kesatuan yang

utuh dan dapat menampilkan jiwa lagu yang dibawahkan.

Pendapat diatas bersamaan dengan pernyataan dari (Oktara, 2011). Maka dari itu salah satu ide yang terlintas dari pikiran saya sebagai peneliti adalah mengajak dan melatih siswa bagaimana cara belajar bernyanyi dengan benar yang sesuai dengan kriteria paduan suara, karena dengan bernyanyi membuat siswa menjadi senang dan sangat berpengaruh dalam pengembangan rasa percaya diri siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak.

Kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran dapat menurunkan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan hasil belajar, siswa akan cenderung merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media seadanya, terutama untuk siswa SD, karena untuk siswa SD pembelajaran itu harus menggunakan media yang konkret, dan yang bervariasi. Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan mudah untuk memahami materi pelajaran dan hal ini diduga akan

berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran dikondisikan dengan peserta yang akan belajar, karena tidak semua media pembelajaran dapat digunakan dalam mengajar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu perkembangan peserta didik, pengetahuan prasyarat peserta didik, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran serta kemudahan dalam mendapatkan media yang dimaksud. Melalui penggunaan media animasi diharapkan, guru dapat mengubah suasana pembelajaran yang membosankan bagi siswa menjadi lebih menarik, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar, dan penuh perhatian menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga dengan suasana pembelajaran yang menarik ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah.

Pemilihan media pembelajaran dikondisikan dengan peserta yang akan belajar, karena tidak semua media pembelajaran dapat digunakan dalam mengajar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu perkembangan peserta didik, pengetahuan prasyarat peserta didik, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran serta kemudahan dalam mendapatkan media yang dimaksud. Melalui penggunaan media animasi diharapkan, guru dapat mengubah suasana pembelajaran yang membosankan bagi siswa menjadi lebih menarik, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar,

dan penuh perhatian menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga dengan suasana pembelajaran yang menarik ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan perolehan data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD GKST TARIPA, ditemukan masalah yaitu belum tercapai hasil belajar secara optimal. Dalam proses pembelajaran siswa hanya terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang bersemangat, sering keluar masuk ruangan, jarang bertanya, Dengan permasalahan yang digambarkan di atas, salah satu metode belajar mengajar yang dianggap dapat melibatkan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar SBdP di antaranya adalah metode kerja berkelompok. Sebab dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar SBdP akan dirasakan berkesan dan bermakna sekaligus dapat mendorong siswa belajar lebih lanjut, melalui belajar secara berkelompok siswa dapat belajar untuk lebih kreatif dalam memecahkan masalah secara bergotong royong bahu membahu dalam mencapai tujuan.

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD GKST Taripa melalui media animasi.

KAJIAN TEORI

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian,

tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya. Prayitno tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar tersebut merupakan puncak dari proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. Selanjutnya menurut Hamalik (2009) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan penampilan. Perubahan dapat juga diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. Dampak pembelajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam raport, angka dalam ijazah. Selanjutnya dalam kaitannya dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar, masih ada asumsi dari peserta didik bahwa pelajaran SBdP itu sangat sulit dan rumit dipahami, sehingga guru yang mengajarkannya harus memiliki kreativitas yang tinggi. Agar asumsi yang mengatakan bahwa pembelajaran SBdP itu sangat sulit dan rumit yang hanya mampu dijawab dengan kreativitas yang dinamis oleh guru pembelajaran SBdP itu sendiri. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis. Guru yang langsung berhadapan dengan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan melalui bimbingan dan keteladanan. Kreativitas dalam hal ini merupakan

kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Terkait tentang mata pelajaran SBdP, Tidak terkecuali dalam hal ini pada jenjang atau tingkat pendidikan yang ditempuh oleh peserta didik dari dasar, yang di Indonesia dikenal dengan nama Sekolah Dasar (SD), di mana mata pelajaran SBdP ini masih kadang bermasalah baik dari segi tujuannya, proses pembelajarannya, sampai pada evaluasinya. Siswanti, Argi Eko (2022).

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa suatu proses belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Dalam arti bahwa perubahan kemampuan merupakan indicator untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa. Dan dari beberapa pendapat diatas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah ia menerima suatu pengetahuan yang berupa angka (nilai).

Hasil belajar siswa di sekolah adalah suatu akibat yang dilakukan dari aktivitas yang dapat mengakibatkan berubahnya masukan secara fungsional. Belajar yang memiliki arti sebagai perubahan menjadi lebih baik dalam diri seseorang setelah mendapatkan pembelajaran. Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Siti, Rania Adelista (2024).

Dengan kata lain pencapaian hasil belajar peserta didik tidak sama dengan yang dicapai sebelumnya. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar ditandai dengan kemampuan sosial dalam belajar yang menurun. Keberhasilan dalam belajar didukung dari rekan kelas atau hubungan sosial peserta didik. Penyebab kesulitan belajar itu dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pelajar (faktor internal) yang meliputi: kemampuan intelektual, afeksi seperti perasaan dan percaya diri, motivasi, kematangan untuk belajar, usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan penginderaan seperti melihat, mendengarkan, dan merasakan. Salsabila, Azza and Puspitasari (2020).

Suprijono (2018) menyatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Jihad dan Haris (2015) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Pengertian SBdP

Mata pelajaran seni budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni seni estetis, kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada dasarnya merupakan pendidikan yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama dan sebagainya.

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya diberikan disekolah karena keunikan, kebermaknaan, kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan pada siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni”, dan “belajar dengan seni” sehingga peran ini tidak bisa diberikan oleh mata pelajaran lain. Menurut pendapat Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa: pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan seni dapat dijadikan dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia. Oleh sebab itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sangat penting keberadaannya di sekolah karena mata pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

Pendidikan seni, berbagai bagian dari mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan untuk membentuk manusia berkualitas, khususnya dalam belajar SBdP dengan tujuan merangsang daya imajinasi dan kreativitas dalam berfikir serta membentuk jiwa melalui pengalaman emosi, imajinasi dan ungkapan kreatif. Menyadari besarnya manfaat pembelajaran seni maka perlu diterapkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan kreativitas belajar siswa sehingga tidak membosankan. Ditambah lagi dengan kurikulum yang dijadikan acuan dalam proses pembelajaran, yang selalu

mengalami perubahan (Suherman & Shafira, 2019), sehingga terkadang membuat para tenaga atau guru dituntut agar kreatif menyesuaikan. Permasalahan tersebut dalam dunia pendidikan, terutama dalam dunia pendidikan formal, memang masih kerap ditemukan dalam proses pembelajaran, baik mata pembelajaran SBdP maupun mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, sangatlah wajar jika guru dalam pengelolaan kelas harus cerdas dan kreatif agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Apalagi untuk saat ini di mana kurikulum yang berlaku adalah kurikulum 2013, yang notabene di dalamnya guru diuntut agar profesional dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, bermakna dan menyenangkan, mengorganisasikan pembelajaran. Menentukan pendekatan yang tepat, dan menentukan kriteria keberhasilan (Mulyasa.2013:99).

Media

Kata “media” berawal dari bahasa Latin yakni “medius” yang secara harfiah dapat diartikan tengah, perantara, atau pengantar. sehingga secara bahasa media berarti suatu pengantar pesan dari sipengirim kepada sipenerima pesan. Media pembelajaran sangat penting dan membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan guru dalam mencontohkan atau mempraktekan materi pembelajaran (Fajri et al., 2021). Dalam konteks ini, media pembelajaran telah menjadi fokus utama sebagai alternatif yang menjanjikan. Nurul Audie (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran, baik

dalam formal digital maupun konvensional, menawarkan peluang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan baik. berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media adalah suatu proses belajar dan mengajar yang sering diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang visual atau verbal .

Pengertian Animasi

Kata Animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Pada masyarakat kuno, *animisme* adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (hidup). Dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*) atau *animation* berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Kemudian animasi dipahami juga membuat film karton (*the making of cartoons*). Lazimnya istilah *animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup (Ranang, 2014).

Animasi diartikan sebagai gerakan image atau video, musik sama halnya dengan gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Konsep animasi ini menggambarkan tentang sulitnya untuk menyajikan informasi dengan suatu bentuk gambar,

maupun sekumpulan gambar (Sutopo, 2019). Sedangkan menurut Agus Suheri (2017) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau static dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter gerakan transisi. Suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK dengan menggunakan dua siklus. Yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP Menggunakan Media Animasi di Kelas V Sd Gkst Taripa. Pelaksanaan tindakan terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu : 1. perencanaan tindakan, 2. pelaksanaan tindakan, 3. observasi, dan 4. refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Pemberian tes awal dan tes pada setiap akhir tindakan.

Tes awal diberikan sebelum tindakan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman awal siswa pada pengenalan materi pelajaran SBdP sedangkan tes pada akhir tindakan dilakukan untuk memperoleh data tentang peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Tujuannya untuk mengamati aktifitas guru (peneliti) dan siswa, yang melakukan observasi atau observer adalah teman sejawat.

3. Catatan Lapangan

Catatan ini bersifat lebih umum, yang menyangkut tempat penelitian, baik dari jumlah siswa, guru, sarana dan prasarana yang tersedia pada lokasi penelitian dan hal-hal lain yang terjadi dalam proses pelaksanaan tindakan.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari tes awal dan tes akhir Data tersebut kemudian diolah dan dinyatakan dalam bentuk persentase yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Suryanto, 2009). Data yang dikumpulkan kemudian diolah, dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari hasil observasi catatan lapangan dan pemberian tes, Adapun tahap-tahap analisis data menurut Miles dan Huberman *dalam*

(Muslich 2010) adalah sebagai berikut:

1. Mereduksi Data

Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh, mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan menyusun data secara sederhana ke dalam tabel dan diberi nama kualitatif. Sehingga memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

3. Verifikasi/Penyimpulan

Penyimpulan adalah proses penampilan intisari, dari sajian yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau informasi yang singkat dan jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengawali pelaksanaan kegiatan tindakan siklus I dan siklus II peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada mata pelajaran SBdP khususnya materi dengan media animasi menggunakan lagu dengan Pola Irama melodis dan ritmis. Adapun hasil analisis tes awal pra tindakan di tampilkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil Analisis Tes Awal Pra Tindakan

Aspek Perolehan	Hasil
Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	0
Jumlah siswa	31 orang
Jumlah siswa yang tuntas	12 orang
Presentase Ketuntasan Klasikal	38,71%
Presentase Daya	18,38%

Serap Klasikal

Dilihat dari hasil nilai rata-rata maka peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan sehingga peneliti membentuk kelompok untuk melaksanakan tindakan penelitian pada siklus I. Dalam pembentukan kelompok ini siswa dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuan yang tinggi, sedang dan rendah. Pada tahap selanjutnya peneliti akan melakukan tindakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa kelas V tersebut dengan media animasi.

Hasil Observasi Guru Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari hasil observasi guru dalam proses belajar mengajar, dari awal sampai akhir pembelajaran, meliputi aspek-aspek: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup dan suasana kelas dalam proses pembelajaran berlangsung, dan memiliki skor penilaian berbeda-beda dari setiap aspek yang diamati. Dalam pelaksanaan tindakan data hasil observasi guru siklus I diperoleh 70,83%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil observasi terhadap guru masuk dalam kategori baik. Sehingga proses pembelajaran guru perlu lagi diperbaiki pada tindakan selanjutnya untuk mencapai kategori cukup.

Hasil Observasi Siswa Siklus I

Pada hasil observasi siswa ini sasaran utamanya yaitu melihat aktivitas-aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Ada 11 aspek yang diamati dalam pembelajaran ini yang bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa

dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir tindakan pembelajaran melalui tes dengan bentuk uraian siklus I, diperoleh hasil ketuntasan siswa secara individu 23 orang dari jumlah seluruh siswa 31 orang. Jika dipresentasikan, maka ketuntasan klasikal 74,19%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal karena masih terdapat siswa yang belum tuntas individu dan ketuntasan secara klasikal dengan standar ketuntasan klasikal yaitu 80%, sehingga penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus II.

Hasil Observasi Guru Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari hasil observasi guru dalam proses belajar mengajar, dari awal sampai akhir pembelajaran, meliputi aspek-aspek: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup dan suasana kelas dalam proses pembelajaran berlangsung, dan memiliki skor penilaian berbeda-beda dari setiap aspek yang diamati. Dalam pelaksanaan tindakan data hasil observasi guru siklus II diperoleh 85,42%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil observasi terhadap guru sudah berada dalam kategori sangat baik.

Hasil Observasi Siswa Siklus II

Pada hasil observasi siswa ini sasaran utamanya yaitu melihat aktivitas-aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Ada 11 aspek yang diamati dalam pembelajaran ini yang bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil yang didapatkan siklus II yaitu 84,09%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah berada dalam kategori sangat baik disebabkan

semua aspek yang dinilai berada dalam kategori baik dan sangat baik. Dalam hal ini proses pembelajaran siswa pada siklus II tidak perlu lagi dilakukan pengamatan.

Pada siklus I, pembelajaran telah dilaksanakan dengan mengacu pada skenario pembelajaran dan rencana pembelajaran, namun terjadi kekurangan di dalamnya. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam KBM. Guru kurang memotivasi siswa sehingga siswa kurang antusias dalam belajar. Adanya kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran, berdampak langsung pada aktivitas siswa, dimana siswa kurang bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran, kurang memperhatikan informasi yang disampaikan oleh guru, kurang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, demikian pula pada saat dilaksanakannya diskusi, kemampuan siswa mengajukan dan menyanggah pertanyaan dinilai masih kurang bahkan kurang aktif dalam mengerjakan tugas. Siswa yang mengerjakan tugas kelompok mungkin akan menunjukkan hasil belajar yang rendah karena hanya beberapa siswa saja yang bekerja keras dalam menyelesaikan materi tugas sedangkan siswa yang lain bersikap pasif.

Kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I, yang telah diuraikan diatas, mengakibatkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Dari hasil tes pada siklus ini, nilai tertinggi 80, sedangkan nilai terendahnya 0. Pada siklus I ada 8 orang siswa yang nilainya tidak memenuhi standar ketuntasan minimal yaitu 65 dengan

demikian pada siklus ini ada 8 orang siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Sebagian siswa yang tidak tuntas secara tidak langsung mempengaruhi presentase ketuntasan belajar klasikal 74,19% yang masuk dalam kategori cukup, namun peneliti tidak hanya berhenti sampai disitu saja, meskipun pada siklus 1 masuk dalam kategori cukup peneliti harus tetap melakukan perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi. Sehingga dilakukan refleksi tindakan yang kemudian menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan siklus II.

Pada siklus II, guru lebih meningkatkan kinerjanya, memperbaiki segala kekurangan pada siklus I, seperti mengaitkan pelajaran sekarang dengan yang terdahulu dengan jelas. Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat membuka cakrawala berpikir siswa, sehingga pada siklus ini siswa lebih siap menerima pelajaran, semakin memperhatikan informasi yang disampaikan, dan intensitas menjawab pertanyaan guru serta kemampuan siswa menjawab dan menyanggah pertanyaan pada saat diskusi meningkat, sehingga semua siswa aktif dalam diskusi dan mengerjakan tugas kelompok. Adanya peningkatan kinerja guru dan aktivitas siswa pada siklus ini berpengaruh langsung pada hasil belajar siswa, dimana skor tertinggi mencapai nilai 100 dan skor terendah 50. Meskipun masih ada 2 orang siswa yang belum tuntas tetapi secara klasikal hasil yang diperoleh telah mencapai standar ketuntasan belajar klasikal yang berada dalam kategori sangat baik yaitu 93,55%.

Pada siklus II semua aspek kegiatan guru dan kegiatan aktivitas siswa dinilai baik bahkan ada yang dinilai sangat baik dengan perolehan skor total pada aktivitas siswa diperoleh presentase 84,09% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan presentase yang diperoleh guru yaitu 85,42%.

Hasil penelitian dengan menerapkan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar SBdP siswa kelas V SD GKST TARIPA. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan aktivitas pembelajaran dengan media animasi dapat memainkan banyak peran dalam pengajaran sehingga pembelajaran dengan media animasi memanfaatkan kecenderungan siswa berintegrasi, selain itu memberikan motivasi terhadap siswa dengan hasil belajar yang rendah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada Siklus I, diperoleh skor sebesar 70,83%. Skor ini menunjukkan bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran berada dalam kategori baik. Observasi mencakup empat aspek penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Meskipun masuk kategori baik, proses pembelajaran oleh guru masih perlu diperbaiki pada tindakan selanjutnya untuk mencapai kategori cukup, dalam hal ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran menuju hasil yang lebih optimal.

Menurut Sardiman (2011), guru memegang peran penting sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola kelas yang mampu

menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru yang aktif dan mampu menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi akan mendorong aktivitas dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, peningkatan kualitas kinerja guru dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa.

Sejalan dengan penelitian oleh Susanto (2013) yang menyatakan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka, maka hasil observasi ini menunjukkan perlunya tindak lanjut pada siklus berikutnya untuk mencapai kategori sangat baik.

Sejalan dengan penelitian oleh Susanto (2013) yang menyatakan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka, maka hasil observasi ini menunjukkan perlunya tindak lanjut pada siklus berikutnya untuk mencapai kategori sangat baik.

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa partisipasi siswa selama proses pembelajaran belum merata. Meskipun beberapa siswa aktif, masih terdapat siswa yang pasif atau kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil evaluasi pembelajaran di akhir siklus, yang menunjukkan bahwa dari 31 siswa, hanya 23 siswa yang tuntas belajar. Ini berarti ketuntasan klasikal baru mencapai 74,19%, sedangkan standar ketuntasan klasikal yang diharapkan adalah 80%. Menurut teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978),

pembelajaran yang efektif harus melibatkan partisipasi aktif siswa, baik secara individu maupun kelompok. Siswa perlu diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan membangun pengetahuannya sendiri. Ketika aktivitas siswa dalam pembelajaran rendah, maka pencapaian hasil belajar juga cenderung rendah.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, diperoleh skor sebesar 85,42%, yang menunjukkan bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran telah mencapai kategori sangat baik. Aspek yang diamati meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan hasil observasi pada Siklus I yang hanya mencapai 70,83%.

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa guru telah berhasil memperbaiki strategi dan pendekatan pembelajaran, termasuk pengelolaan kelas, komunikasi pembelajaran, dan keterlibatan siswa. Guru menunjukkan kemajuan dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran, sesuai dengan teori peran guru menurut Mulyasa (2013), yang menyatakan bahwa guru profesional harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Perbaikan ini sejalan dengan teori belajar behavioristik yang menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam mendorong perubahan perilaku. Dalam konteks ini, perubahan strategi guru dan

penguatan aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran telah memicu peningkatan kinerja guru ke arah yang lebih baik.

Penelitian oleh Susanto (2013) juga mendukung temuan ini, bahwa pelatihan dan refleksi terhadap proses pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru, yang pada akhirnya berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran di kelas.

Hasil observasi siswa pada Siklus II menunjukkan angka 84,09%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Observasi ini didasarkan pada 11 aspek aktivitas siswa selama proses pembelajaran, yang semuanya menunjukkan peningkatan dan berada dalam kategori baik hingga sangat baik. Peningkatan ini menjadi indikator bahwa siswa telah terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa ini merupakan hasil dari perbaikan strategi pembelajaran oleh guru, seperti penggunaan metode yang lebih interaktif, pemberian motivasi, serta pendekatan yang melibatkan siswa secara langsung. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar langsung.

Selain itu, menurut Trianto (2010), pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar (*student centered learning*) akan meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri, sehingga

berdampak positif terhadap hasil belajar.

Hasil ini juga menunjukkan adanya hubungan erat antara peningkatan kualitas pembelajaran oleh guru dan aktivitas belajar siswa. Ketika guru mampu mengelola pembelajaran secara maksimal, maka siswa pun akan lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan capaian ini, pengamatan terhadap proses pembelajaran siswa tidak perlu lagi dilakukan pada siklus berikutnya, karena tujuan tindakan sudah tercapai, yaitu aktivitas belajar siswa telah optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil di atas setiap tindakan menunjukkan peningkatan hasil belajar dan pada tindakan siklus II telah mencapai indikator kinerja yakni minimal 65 untuk nilai rata-rata hasil belajar dan minimal 80 untuk ketuntasan belajar klasik sehingga dapat disimpulkan bahwa upaya perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD GKST TARIPA.

Hasil Pra tindakan menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa 18,38% dan ketuntasan belajar klasikal 38,71%. Hasil tindakan siklus I menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa 65,16% dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 74,19%. Hasil tindakan siklus II menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa 82,90% dan ketuntasan belajar klasikal 93,55%.

DAFTAR PUSTAKA

- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 586–595.
- Axel, A., & Rizal, R. (2021). Analysis of SBDP learning for class V students at SDN 9 Mamboro in the COVID-19 pandemic period. *Elementary School of Education Journal*, 1(2), 129–135.
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat pendidikan. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare*, 1, 129–135.
- Erik, J. (2010). *Guru super dan teaching*. Jakarta: PT Indeks.
- Fajri, G., Priyono, & Kusumohadi, C. S. (2021). Mengembangkan media pembelajaran: Analisis kebutuhan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 365–371.
- Hamalik, O. (2009). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lagandesa Yun, R. (2020). Improving the singing skills with the guided training method in class III SDN 3 Kota Rindau. *Education Journal*, 1(1), 43–49.
- Lutfiah, L. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III pelajaran. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 1(1), 16–30.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, I., Azizah, M., Akbar, S. Z., Pratama, R. A., & Sitepu, M. S. (2022). Pengembangan e-modul DISCON berbasis Android (e-modul DISROID). *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(2), 209–222.
- Pusparini, K. (2016). Pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA. [Nama jurnal tidak dicantumkan].
- Setyawan, B., Widiyanti, S., & Agustin, T. (2024, Oktober). Pengenalan struktur tumbuhan dan fungsi tumbuhan berbasis. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2), 239–248.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A., & Radiallahunha, D. (2021). Pengaruh media poster terhadap kreativitas dan inovasi anak. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024).

Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.

Widyasari, T., & Mukayati, L. (2021). Pemanfaatan media bimbingan dan konseling berbasis teknologi. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 119–130.