

PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI *FLASH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATA PELAJARAN IPA DI SDN LEBO SIDOARJO

*Ima Mala Hayati

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Diterima: 13 Desember 2017. Disetujui: 20 Januari 2018. Dipublikasikan: Januari 2018

Abstrak

Pembelajaran IPA di kelas V SDN Lebo Sidoarjo belum optimal. Ketika peneliti melakukan kegiatan observasi awal, guru melaksanakan pembelajaran IPA menggunakan media gambar dua dimensi tanpa gerak, sehingga gambar tersebut hanya dapat dibayangkan dapat bergerak oleh siswa. Sehingga, siswa merasa kesulitan dalam penggalan ide dan tidak mampu mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu, ditawarkan solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan memanfaatkan media animasi *flash*.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Lebo Sidoarjo yang berjumlah 41 siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes, dan catatan lapangan. Data observasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dianalisis dalam bentuk persentase dan nilai pencapaian kegiatan pembelajaran. Data tes hasil belajar siswa dianalisis dengan menjumlahkan nilai dan berdasarkan persentase ketuntasan belajar klasikal. Data catatan lapangan yang berisi berbagai kendala dianalisis kemudian dicari solusinya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan media animasi *flash* mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II, yakni siswa lebih aktif dan dapat mengoperasikan animasi *flash* yang diberikan guru. Sedangkan aktivitas guru selama memanfaatkan media animasi *flash* mengalami peningkatan khususnya dalam mengajar mata pelajaran IPA.

Kata kunci : media animasi *flash*, IPA, pesawat sederhana

*Alamat Korespondensi

Abstract

The learning of saints in the fifth grade in SDN Lebo Sidoarjo has not been optimal. When the researcher did the first observation, the teacher taught saints by using visual media two dimension without movement, so that the student felt difficult in creating opinion and they could not achieve the standard that had been decided. So, it is given the solution by using the animation flash media to solve the low result of the learning in studying saints.

The research method is Classroom action research that consists two cycles. The subject of this research is the student of SDN LEBO SDA that are 41 students. The data is collected from observation, test and field note. The data of teacher and students observation in the class are analyzed in the percentage score and the score of learning objective. The data is analyzed by taking the total the score and based on the percentage classical learning completion. The fieldnote that is contained the problem in the field and the solution after analyzing the problem.

The result of research shows that in the first cycle has 75% and the score is 58. The first cycle in the second meeting is 81% and the score is 70. The second cycle in the first meeting has 95% and the score is 100. In the second meeting has 100% and the score is 98. The percentage of the students' activities in the first cycle and the first meeting has 83% and the score is 55. Then in the second meeting has 92% and the score is 71. The second cycle and the first meeting has 100% and the score is 92 and in the second meeting has 100% and the score is 97. The learning result of the students can improve 58% that is from 39% in the first cycle becomes 97% in the second cycle.

Keywords: *animation flash media, IPA, a simple machine*

I. PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa

tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik (Daryanto, 2010: 2).

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika melakukan kegiatan observasi pada tanggal 7 Februari 2012, kenyataan di lapangan

khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SDN Lebo Sidoarjo. Kurang optimalnya dalam pemanfaatan maupun pemberdayaan sumber belajar menggunakan benda-benda multimedia, seperti jumlah LCD yang hanya terdapat 1 unit saja, sehingga pemanfaatannya kurang maksimal apabila digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

KKM yang ditentukan sekolah adalah 70 sedangkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditentukan. Siswa hanya mendapat nilai yang berkisar antara 60-65. Sehingga siswa yang tuntas hanya sekitar 35%, sedangkan suatu proses standar ketuntasan minimal yaitu 35% dan standar yang ditentukan yaitu 65%. Pada dasarnya suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%. Sehingga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran di SDN Lebo Sidoarjo masih menggunakan proses pembelajaran yang tradisional.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SDN Lebo 1 Sidoarjo cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered*), *text book centered* dan media yang bersifat kurang menarik, sehingga

dalam suatu kegiatan belajar mengajar guru lebih banyak berperan daripada siswa yang mengakibatkan siswa menjadi pasif, hanya duduk dan diam, dan merasa kurang tertarik dengan media yang digunakan guru. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi kurang maksimal Atmojo, S. E. (2013).

Media animasi *flash* digunakan pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana karena pada materi tersebut memerlukan gambar-gambar yang dapat bergerak untuk dapat mengetahui cara kerja contoh alat-alat pesawat sederhana. Fasilitas komputer di SDN Lebo Sidoarjo sebenarnya cukup baik, tetapi komputer-komputer tersebut hanya digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran komputer saja dan tidak dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran yang lainnya, misalnya IPA. Sehingga apabila dilihat dari segi pemanfaatannya kurang maksimal.

Sesuai dengan keadaan yang telah disebutkan di atas tentang rendahnya hasil belajar dan siswa yang pasif atau bosan dalam menerima materi dalam pembelajaran IPA. Juga minimnya penggunaan

media pembelajaran di sekolah pada waktu proses belajar mengajar, mendorong penulis untuk melakukan penulisan ilmiah mengenai pemanfaatan media dengan menggunakan *software Macromedia Flash* untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa mengenai pokok bahasan yang dipelajari Atmojo, S. E., & Kurniawati, W. (2015).

Berdasarkan latar belakang masalah dan pemikiran di atas, maka peneliti mengangkat judul “Pemanfaatan Media Animasi *Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA di SDN Lebo Sidoarjo”. Rumusan permasalahan penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V dalam penggunaan media animasi *Flash* mata pelajaran IPA pada materi pesawat sederhana di SDN Lebo Sidoarjo
2. Bagaimana aktivitas guru dan siswa kelas V dalam penggunaan media animasi *Flash* pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana di SDN Lebo Sidoarjo
3. Bagaimana kendala yang muncul dalam menerapkan media animasi *Flash* pada siswa kelas V mata

pelajaran IPA pada materi pesawat sederhana di SDN Lebo Sidoarjo

4. Bagaimana cara mengatasi kendala yang muncul pada saat menerapkan media animasi *Flash* pada siswa kelas V mata pelajaran IPA pada materi pesawat sederhana di SDN Lebo Sidoarjo.

MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (dalam Asyhar, 2011), memiliki cakupan yang sangat luas, termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Menurut Utami (2007), animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Macromedia Flash adalah *software* untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai

keperluan di internet. *Flash* merupakan salah satu jenis program animasi *vector* yang dikembangkan oleh perusahaan *Macromedia Inc.*, untuk digunakan pada halaman web, sehingga dapat ditampilkan di internet (Putra D., 2011: 120 dan 158).

Peneliti akan menggunakan media animasi *Flash* dalam pembelajaran IPA. Pada tahap pertama guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran, lalu guru melakukan kegiatan *ice breaking*. Selanjutnya guru memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan. Guru menyampaikan isi materi melalui media yang telah disediakan guru yaitu dengan menggunakan animasi *Flash*.

HASIL BELAJAR

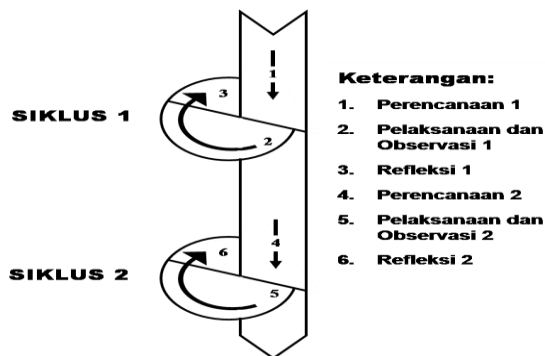
Menurut Suprijono (dalam Thobroni dan Mustofa, 2011), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, dan sikap (Thobroni dan Mustofa, 2011: 23-24).

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2011), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul yang ada, penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupaya sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto dkk, 2009: 3). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam satu siklus terdapat 4 tahap yang telah disebutkan.

Subjek penelitian sebanyak 41 siswa pada anak kelas V, SDN Lebo Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus.



Gambar 1 Siklus PTK dimodifikasi dari Kemmis dan McTaggart (dalam Hopkins, 2011: 92)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 61% dengan nilai rata-rata 72. Tetapi hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75%. Sebagian besar siswa telah menunjukkan hasil belajarnya dengan mendapat nilai yang baik namun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh peneliti. Untuk mengatasi hal tersebut guru membimbing siswa dengan baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang memanfaatkan media animasi *flash*. Pada siklus II telah mengalami peningkatan, dengan ketuntasan klasikal sebesar 95% dan nilai rata-rata siswa kelas V sebesar 83. Dengan demikian indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti telah tercapai yaitu 75%.

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan hasil persentase sebesar 75% dan meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 81%. Pada siklus II pertemuan I dan pertemuan 2 masing-masing mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung telah mencapai target yang ditentukan yakni sebesar 75%.

Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan hasil persentase sebesar 83% dan meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 92%. Pada siklus II pertemuan I dan pertemuan 2 masing-masing mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung telah mencapai target yang ditentukan yakni sebesar 75%.

Terdapat kendala-kendala dalam kegiatan pembelajaran yang terrekam dalam catatan lapangan. Pada siklus I kegiatan yang seharusnya dilakukan di laboratorium komputer tidak dapat dilakukan karena laboratorium masih dalam perbaikan. Siswa juga masih gaduh dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga solusi yang diberikan adalah ketika tidak menggunakan laboratorium komputer,

maka digunakan beberapa unit *laptop* yang diberikan kepada setiap kelompok, sehingga siswa bisa mengoperasikannya sendiri. Ketika siswa tidak dapat diam, maka guru harus bisa mengkondisikan siswa dan membuat siswa kembali berkonsentrasi. Guru juga tidak boleh monoton ketika menyampaikan informasi atau materi, agar siswa tidak pasif dan menjadi sangat aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan tentang pemanfaatan media animasi *flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN Lebo Sidoarjo, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan media animasi *flash* dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa selama II siklus. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 61% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 95%.
2. Aktivitas guru selama memanfaatkan media animasi

flash mengalami peningkatan khususnya dalam mengajar mata pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I yang mencapai 75% dan 81% dan siklus II mencapai 100%.

3. Aktivitas siswa pada saat memanfaatkan media animasi *flash* telah mengalami peningkatan dalam siklus I sampai siklus II, yakni siswa lebih aktif dan dapat mengoperasikan animasi *flash* yang diberikan guru. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas siswa pada siklus I yang mencapai 83% dan 92% dan siklus II mencapai 100%.
4. kendala-kendala yang muncul tersebut dapat diatasi oleh guru dengan baik pada siklus II.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriyanto, Bambang. 2009. *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Conten Jardiknas Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash* 8. <http://widyو.staff.gunadarma.ac.id/.../files/.../Modul+3+Pemb+Animasi.doc>. Diakses pada tanggal 27 Februari 2012.

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Atmojo, S. E. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Peningkatan Hasil Belajar Pengelolaan Lingkungan. *Jurnal Kependidikan*, 43(2).
- Atmojo, S. E., & Kurniawati, W. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Berbasis Inkuiri Terintegrasi Kelompok Mata Pelajaran Perekat Bangsa Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Dan Karakter Ilmiah Siswa. *Elementary School (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an)*, 2(1).
- Azmiyawati, Choiril, dkk. 2008. *Buku Sekolah Elektronik Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD dan MI*. Jakarta: JP Books.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Model Silabus Kelas V*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (peranannya sangat penting dalam tujuan pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar Edisi II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harmi, Sri. 2011. *Smart in Science for Grade V of Elementary School and Islamic Elementary School*. Solo: Tiga Serangkai.
- Harun dan Zaidatun. 2004. *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. <http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/mm/elemenMM.pdf>. Diakses pada tanggal 3 Maret 2012.
- Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- Hopkins, David. 2011. *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas Edisi Ke-4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- HR, Widada. 2010. *Mudah membuat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Guru dan Profesional*. Jakarta: Pustaka Widyatama. Jogjakarta: Diva Press.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.

- Kunandar, S.Pd, M.Si. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhadi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media.
- Purwanto, M. Ngalim. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Putra, Raja D,. 2011. *Kamus Super Lengkap Istilah Komputer dan Internet*. Yogyakarta: Surya Media.
- Samatowa, Usman: 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi, Edi. 2009. *Kreasi dengan Adobe Flash Profesional*. Bandung: Yrama Widya.
- Sutopo, Ariesto Hadi.____. *Teknologi Flash Interaktif*. <http://widyo.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/flashinteraktif.pdf>. Diakses pada tanggal 23 Februari 2012.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Utami, Dina. 2007. *Animasi dalam Pembelajaran*.
http://www.scribd.com/doc/7988195/22212421201-12032007111113-Efektifitas-Animasi-Dalam-Pembelajaran#outer_page_4. Diakses pada tanggal 3 Maret 2012.
- Wibisono, Yudi. 2010. *Pengantar Macromedia Flash*.
http://file.upi.edu/Direktori/...ILMU.../Tutorial_Flash_Bag_1_ver4_1.doc. Diakses pada tanggal 23 Februari 2012.