

EFEKTIFITAS MEDIA ANIMASI DALAM PENCAPAIAN NILAI KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

Alfiati Syafrina¹⁾, Ahmad Farhan²⁾, Ropisa³⁾

¹⁾ (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Unsyiah)

²⁾ (Dosen Program Studi Fisika FKIP Unsyiah)

³⁾ (Alumni FKIP Unsyiah)

ABSTRACT

A proportion of science subjects matter in elementary school are abstract concept; object of discussion away from the student environment, they can not be touched and felt, or even seen directly by eye. Instructional media is needed for learning the materials; one of media is animation which is designed specifically for learning in elementary level. This paper focuses on to discuss the use of animation media whether effective in achieving the KKM fourth grade students of Sekolah Dasar Negeri 2 Lambhe. Quasi-experimental design and Pre-Experimental of one-shot case study used in this research. The number of subjects for this studi was 31 students. The result based on formative test: 80.65% of students had score $\geq$ KKM. Based on pre-defined criteria, it can be conclude that the use of animation media effectively reach KKM students of Sekolah Dasar Negeri 2 Lambhe, for the material of Appearance of the Earth and Sky Objects.

Keywords: media animation, effectiveness, value

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang memungkinkan terjadi interaksi antara siswa dengan guru yang direncana berlangsung dalam suatu ruang. Proses pembelajaran dewasa ini diarahkan mengadopsi sistem belajar aktif. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses transfer ilmu pengetahuan, perbaikan dan pembentukan tingkah laku, sehingga terciptanya iklim yang mampu memaksimalkan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa (Hamdani, 2011:71). Pencapaian hasil belajar; salah satu indikatornya adalah nilai, akan lebih baik apabila proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran (Sadiman, dkk 2006:6). Media pembelajaran mampu merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga akan lebih memahami pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi *urgent* apabila materi pembelajaran bersifat abstrak, seperti konsep ilmiah yang jauh dari lingkungan kehidupannya atau yang tidak tampak secara langsung dilihat, diraba dan dirasakan.

Media animasi merupakan perangkat alat elektronik yang dapat memproses informasi masukan menjadi gambar-gambar bergerak (Hamdani, 2011:73). Pemanfaatan media animasi mampu memperbaiki proses pembelajaran; pembelajaran berlangsung lebih menarik, memperjelas atau memperdetil pemahaman-pemahaman yang bersifat abstrak dari materi pelajaran; pencapaian hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan demikian pemanfaatan media animasi diharapkan efektif mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Efektifitas media dalam pembelajaran dapat ditinjau dari tercapai atau tidaknya Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dicanangkan (Depdiknas, 2006:284). Pencapaian KD dan TP mencerminkan kuantitas penyerapan materi pelajaran oleh siswa, sehingga proporsi penyerapan materi dan proporsi siswa yang mencapai suatu nilai tertentu ditetapkan sebagai standar keberhasilan pembelajaran (Johar dkk, 2006:184).

Efektifitas pemanfaatan media animasi untuk materi pembelajaran yang sifatnya abstrak dari rumpun Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terhadap pencapaian nilai KKM dikaji di tingkat Sekolah Dasar (SD). Penelitian dilaksanakan untuk menjawab permasalahan, apakah media animasi yang digunakan dalam pembelajaran materi IPA SD efektif untuk mencapai nilai KKM?. Hasil pengkajian secara tidak langsung diharapkan memperkaya referensi ilmiah berkaitan dengan pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran IPA SD. Manfaat praktis diharapkan secara langsung memberi masukan dan pengalaman ilmiah kepada guru-guru SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Lambhe kecamatan Baiturrahman, kabupaten Aceh Besar; berlangsung November - Agustus 2014. 31 orang siswa siswa kelas IV; seluruhnya berpartisipasi sebagai subjek penelitian (penelitian

populasi). Keterbatasan populasi penelitian, menyebabkan percobaan dilaksanakan tanpa kelompok kontrol dan sampel tidak diacak; tergolong jenis penelitian semu (Purwanto, 2008:91). Rancangan percobaan *Pre-Experimental* jenis *one-shot case study* digunakan dalam proses pengambilan data dari penelitian ini (Sugiyono, 2010:74). Interpretasi data dilakukan secara deskriptif kualitatif (Arikunto, 2004:21). Statistik non-parametrik digunakan untuk menghitung proporsi siswa yang nilai sumatifnya mencapai/tidak nilai KKM. Berdasarkan Sudijono (2010:43), perhitungan proporsi dapat digunakan persamaan:

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

Keterangan simbol : P = Poporsi siswa yang nilai sumatif $\geq$ KKM (%)
F = Frekwensi siswa yang nilai sumatif $\geq$ KKM
N = Jumlah total subjek

Pembelajaran menggunakan media animasi dilaksanakan pada materi Kenampakan Bumi dan Benda Langit. Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes formatif, yang diberikan setelah materi dari pokok bahasan selesai dibelajarkan. Kisi-kisi soal disesuaikan dengan TP, sehingga nilai yang diperoleh siswa mencerminkan pencapaian TP yang berkaitan dengan kajian efektifitas penggunaan media animasi.

Media animasi yang digunakan adalah perangkat lunak audio visual yang memperagakan bentuk dan pergerakan benda-benda angkasa. Visualisasi gambar bergerak dan suara diselingi antara penjelasan materi dan musik yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa (Hamdani, 2011).

Media animasi diputuskan efektif penggunaannya dalam pembelajaran, apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. 75 % siswa mampu mencapai nilai standar yang telah ditetapkan (KKM) setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi dilakukan (Djariah dan Zain, 2010:108). Nilai KKM materi Kenampakan Bumi dan Benda-Benda Langit di kelas IV SD Negeri 2 Lambhe ditetapkan sebesar 70.

- b. Kriteria efektifitas pembelajaran sesuai dengan pedoman Tabel 1.

Tabel 1. Proporsi Nilai dan Kriteria Efektif Pemanfaatan Media Animasi dalam Proses Belajar

No.	Score (%)	Kriteria
1.	00 - 20	tidak efektif
2.	21 - 50	kurang efektif
3.	51 - 75	Efektif
4.	76 - 100	Sangat efektif

Sumber: Arikunto (2010:269)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Akhir dari proses pembelajaran materi Kenampakan Muka Bumi dan Benda- Benda Langit untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Lambheu dengan menggunakan media animasi, dilakukan tes formatif. Tabel 2 menyajikan informasi rekapitulasi hasil tes formatif tersebut. 25 siswa (80,65%) memperoleh nilai tes sumatif lebih besar dari nilai KKM. Sisanya, 6 siswa (19,35%) belum mampu mencapai nilai KKM.

Proporsi siswa yang nilai formatifnya mencapai nilai KKM lebih besar dari indikator efektif; 75% yang ditetapkan Djariah dan Zain (2010:108). Merujuk pada hasil penelitian dan indikator tersebut, maka secara faktual media animasi yang digunakan untuk pembelajaran materi kenampakan bumi dan benda langit efektif digunakan dalam pembelajaran materi Kenampakan Muka Bumi dan Benda-Benda Langit untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Lambheu.

Efektifitas tersebut berhubungan dengan pendetilan konsep-konsep abstrak. Media animasi didesain sedemikian rupa sehingga mampu mendemonstrasikan tahap per tahap phenomena benda-benda langit secara detil. Siswa dapat mengamati setiap proses tersebut dengan jelas; konsep yang semula sulit diilustrasikan guru dengan metode ceramah, menjadi jelas melalui visualisasi gambar bergerak, sehingga membantu mempermudah pemahaman siswa (Hamdani, 2011:253).

Visualisasi didesain sesuai dengan perkembangan siswa; tampilan gambar yang lucu, menarik dan audio yang sesuai dengan karakter anak, memberikan efek ganda; selain mampu menyampaikan konsep, juga mampu membangkitkan suasana pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan (Warsita, 2008:288). Pengamatan selama pembelajaran berlangsung; perhatian siswa terfokus pada proses pembelajaran, sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih berkesan, serapan materi meningkat dan tersimpan dalam ingatan jangka panjang.

Tabel 2. Data Hasil Tes Formatif Siswa Kelas IV SDN 2 Lambheu
Kecamatan Baiturrahman, kabupaten Aceh Besar

Siswa ke	Nilai Sumatif	KKM
1	90	Tercapai
2	100	Tercapai
3	100	Tercapai
4	50	Belum Tercapai
5	90	Tercapai
6	50	Belum Tercapai
7	80	Tercapai
8	90	Tercapai
9	100	Tercapai
10	80	Tercapai
11	80	Tercapai
12	80	Tercapai
13	80	Tercapai
14	60	Belum Tercapai
15	80	Tercapai
16	70	Tercapai
17	70	Tercapai
18	80	Tercapai
19	70	Tercapai
20	60	Belum Tercapai
21	85	Tercapai
22	75	Tercapai
23	70	Tercapai
24	70	Tercapai
25	50	Belum Tercapai
26	70	Tercapai
27	80	Tercapai
28	85	Tercapai
29	90	Tercapai
30	70	Tercapai
31	40	Belum Tercapai

Sumber: data penelitian

Merujuk pada kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:269), maka peranan media animasi sebagai salah satu faktor *ekstern* yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Djamrah dan Zain, 2010:124) dalam pembelajaran materi Kenampakan Muka Bumi dan Benda-Benda Langit untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Lambheu sangat efektif untuk pencapaian nilai KKM. Hal ini tidak bertentangan dengan teori belajar yang menyadari bahwa hasil belajar sebagai dampak dari proses pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor *interent* dan *ekstern* (Slemeto, 2003:54).

Laporan hasil penelitian ini adalah hasil kajian pembelajaran jangka pendek (*shot cause study*). Apabila diterapkan secara *stanible*; dalam jangka menengah dan panjang, dinyakini akan meningkatkan proporsi siswa yang mampu mencapai nilai KKM. Keyakinan ini didasarkan pada konsep pembelajaran adalah sebuah proses yang membutuhkan sosialisasi dan waktu. Persentase individul siswa yang nilainya mampu mencapai KKM, akan lebih besar apabila penggunaan media animasi dilakukan secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Presentase siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 80,64 %; lebih besar dari kriteria efektifitas penggunaan media. Oleh sebab itu, penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA materi kenampakan bumi dan benda langit, sangat efektif untuk pencapaian nilai KKM pada materi pelajaran Kenampakan Bumi dan Benda-Benda Langit di kelas IV Negeri 2 Lambheu.

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu dan rancangan *one-shot case study*. Oleh sebab itu, kesimpulannya terbatas untuk populasi yang sempit. Untuk menarik kesimpulan general, maka disarankan untuk dilakukan penelitian konperhensif dan stanibel, menggunakan rancangan eksperimen murni, pada materi dan subjek yg lain, sehingga diperoleh data *time series* untuk mendapat informasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengetahui peluang pencapai nilai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. *Kurikulum KTSP*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Tenaga Pendidikan.
- Djamarah, Bahri Syaiful dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Purwanto. 2008. *Metodelogi penelitian kuantitatif untuk psikologi dan pendidikan*. Yokyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Arief, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto.2003. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta. Rineka Cipta.