

Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gaya Pada Siswa Kelas IV SDI Watujara

Maria Fransiska Karhe
e-mail: siskakarhe@gmail.com

Guru SDI Watujara Ende

ABSTRAK: Penelitian ini dilakukan berdasarkan penemuan masalah proses belajar IPA yang dialami peserta didik yakni rendahnya pemahaman konsep gaya pada siswa kelas IV SDI Watujara.. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPA dengan menerapkan media film animasi. Penelitian dilaksanakan dalam tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) desain Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi tahapan perencanaan (*Plan*), tahap pelaksanaan (*Act*), tahap observasi (*observe*) dan tahap refleksi (*reflect*). Data yang diambil merupakan data pemahaman konsep siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, catatan lapangan, tes dan wawancara. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yang telah dijalankan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkan media film animasi.

Kata kunci: gaya, media film animasi, pemahaman konsep

ABSTRACT: *This research was conducted based on the discovery of problems in the science learning process experienced by students, namely the low understanding of the concept of style in grade IV SDI Watujara students. The purpose of this study was to determine the increase in understanding the concept of science by applying animated film media. The research was carried out in the Classroom Action Research (PTK) stage design by Kemmis and Mc Taggart which included the planning stages (Plan), the implementation stage (Act), the observation stage (observe) and the reflection stage (reflect). The data taken is data on students' conceptual understanding. Data collection was carried out by using observation techniques, field notes, tests and interviews. Data were analyzed using qualitative descriptive techniques. The results of the research that had been carried out in two cycles showed an increase in students' conceptual understanding after the application of animated film media.*

Keywords: force, animated film media, understanding of the concept

PENDAHULUAN

Setiap guru memiliki strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Majid (2015: 232) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu siasat atau cara yang dilakukan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil yang optimal. Strategi pembelajaran ini ditentukan berdasarkan sebuah model, metode pembelajaran maupun teknik yang digunakan oleh guru. Faktor pendukung yang mengkatalis penerapan strategi pembelajaran menjadi lebih baik adalah pemilihan media pembelajaran. Penggunaan strategi dan media belajar yang dilakukan guru bervariasi dan penggunaannya bergantung pada materi yang diajarkan, salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA merupakan sebuah cabang ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam baik secara makro maupun mikro sehingga proses belajar IPA membutuhkan kegiatan pengamatan maupun pembuktian atau investigasi. Pada tingkat sekolah dasar, salah satu konsep IPA yang dipelajari adalah gaya. Mengenalkan konsep ini pada siswa usia sekolah dasar dirasakan cukup sulit dan memiliki tantangan tersendiri. Hal ini dialami peneliti sebagai guru kelas 4 di SDI Watujara. Peneliti merasa kurang berhasil mengenalkan konsep ini pada siswa setelah mengetahui pencapaian hasil ulangan dimana 13 dari 17 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan. Angka tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep gaya dengan baik sehingga pembelajaran dianggap kurang berhasil.

Siswa yang kurang berhasil mencerminkan kekurangan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Wujud tanggungjawab guru adalah dengan melakukan refleksi terhadap proses dan hasil yang telah dicapai. Hasil refleksi peneliti terhadap pencapaian di atas adalah

masih kurang variatif dalam merencanakan strategi pembelajaran. Proses belajar yang diterapkan selama ini masih terkesan abstrak dengan penggunaan beberapa metode yang monoton serta minimnya media yang dilibatkan. Misalnya pada konsep gaya magnet, guru hanya menyampaikan definisi gaya magnet secara oral, tetapi tidak mengikutsertakan magnet secara riil ke dalam kelas. Fenomena ini membuat siswa sulit untuk mencermati dan memahami penyampaian guru. Kondisi tersebut juga diimbangi oleh ketiadaan media maupun alat peraga IPA di sekolah. Sehingga guru menjadi kurang kreatif mengembangkan proses pembelajaran yang lebih baik.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan melibatkan media audiovisual. Alasan pemilihan media tersebut adalah karena sifat efisiensi dan kepraktisannya yang dapat dihadirkan dan digunakan kapan saja. Hal ini menjadi salah satu solusi ketiadaan alat peraga IPA di sekolah. Guru dapat memvisualisasikan dan mendemonstrasikan berbagai konsep IPA yang diinginkan tanpa perlu menghadirkan alat peraga riil.

Terdapat berbagai jenis media audiovisual, salah satunya adalah film animasi. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran IPA telah dibuktikan keunggulan dan kebermanfaatannya dalam berbagai penelitian. Hal ini seperti yang dilakukan oleh Imamah (2012), dimana dalam hasil penelitian tindakan kelas tersebut membuktikan bahwa setelah diterapkan media film animasi, terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa. Dalam penelitian Muslikhoh dan Khisbiyah (2015) juga membuktikan bahwa media film animasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Sehingga berdasarkan uraian masalah, kajian teoritik serta hasil penelitian yang relevan maka asumsi peneliti bahwa

penggunaan media film animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep gaya pada siswa kelas IV SDI Watujara. Dengan demikian, perlu diterapkan media film animasi untuk dengan tujuan untuk memperbaiki kembali kualitas hasil maupun proses belajar IPA di kelas IV SDI Watujara yang difokuskan pada konsep gaya.

LANDASAN TEORI

Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2010:6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Kustandi (2011:9) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Merujuk pada berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memperjelas makna yang dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Sudjana (1997:2) ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu : a) pertama, *media grafis* seperti gambar, foto, garfik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. b) kedua, *media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, model *mock up*, diorama, dan lain-lain. c) ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain.

Menurut Indriana (2011:91), film merupakan serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Animasi merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Animasi

dapat berbentuk gambar 2D maupun 3D. Animasi dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat. Film animasi berasal dari dua unsur, yaitu film yang berakar dari pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Jadi dapat disimpulkan bahwa film animasi merupakan film berisikan tentang gambar-gambar bergerak yang dibuat oleh manusia dengan komputer dan membuatnya seolah-olah tampak hidup sehingga memberikan visualisasi secara terus menerus.

Adriyanto (2009) mengategorikan animasi menjadi 3 berdasarkan teknik pembuatannya, yaitu: a) Animasi *Stop Motion (Stop Motion Animation)*, b) Animasi Tradisional (*Traditional Animation*), dan c) Animasi komputer. Kustandi (2011:73) juga mengemukakan keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media film sebagai media belajar sebagai berikut; a) Film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain; b) Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan; c) Film yang mengandung nilai positif, dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, d) Film dapat menyajikan peristiwa, e) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu seminggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dalam kajian ini, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan menggunakan media film animasi sebagaimana untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA di kelas 4 SDI Watujara. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDI Watujara Tahun

Pelajaran 2019/2020 sebanyak 17 orang. Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang pemahaman konsep. Sumber data utama adalah siswa kelas 4 SDI Watujara. Sedangkan sumber data pendukung adalah guru kelas dan dokumen-dokumen terkait kegiatan penelitian ini.

Teknik utama yang digunakan dalam mengambil data pemahaman konsep adalah dengan metode tes. Teknik observasi dan wawancara juga digunakan sebagai teknik pendukung dalam mengambil data. Observasi dilakukan untuk mengambil data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dengan metode demonstrasi.. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Data dianalisis dengan membandingkan persentase ketuntasan setiap siklus terhadap indikator kinerja. Adapun indikator kinerja dalam penelitian ini yakni apabila ketuntasan hasil belajar telah mencapai 100%.

Prosedur penelitian terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan observasi dan refleksi yang dijabarkan dalam poin-poin berikut.

1. Perencanaan Tindakan
 - Menyusun perangkat pembelajaran yang akan di laksanakan meliputi komponen sebagai berikut:
 - a. Rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP).
 - b. Lembar bahan ajar(materi pembelajaran).
 - c. Lembar kerja siswa(LKS).
 - d. Media animasi.
2. Pelaksanaan tindakan

- a. Mengkondisikan ruang belajar bagi siswa
 - b. Penelitian melaksanakan pembelajaran dan/atau penelitian dengan menggunakan perangkat pembelajaran sesuai skenario pembelajaran dalam RPP.
 - c. Melaksanakan penilaian atau tes siklus pertama.
 - d. Kegiatan akhir untuk menarik kesimpulan, pemberian tugas dan informasi materi pembelajaran lebih lanjut.
3. Observasi (*pengamatan*)
Secara simultan pada saat pembelajaran berlangsung, observer melakukan penilaian atas pelaksanaan pembelajaran dikelas
4. Refleksi(*reflection*)
Merefleksikan hasil observas data penelitian siklus 1 tentang aspek/indikator berikut:
- a. Penilaian kualitas proses pembelajaran dikelas.
 - b. Hasil belajar secara individu dan klasikal.

PEMBAHASAN HASIL

Deskripsi Pratindakan

Penelitian ini diawali dengan permasalahan masih rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi gaya. Hal ini terindikasi dari hasil ulangan siswa pada materi tersebut dimana ditemukan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Gambaran hasil belajar tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes Ulangan

Nilai KKM	70
Nilai terendah	40
Nilai Tertinggi	80
Jumlah siswa yang tuntas	4
Jumlah siswa yang tidak tuntas	13
Persentase ketuntasan	31%
Persentase ketidaktuntasan	69%
Nilai rata-rata klasikal	57,1

(sumber: data diolah)

Hasil ulangan di atas merupakan hasil tes 10 nomor soal pilihan ganda yang berhubungan dengan konsep gaya. Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai KKM mata pelajaran IPA sebesar 70. Hasil tes 17 siswa menunjukkan bahwa nilai terendah yang dicapai sebesar 40 dan nilai tertinggi sebesar 80. Berdasarkan ketuntasan, diketahui 4 siswa telah mencapai nilai KKM, sedangkan 13 siswa belum mencapai ketuntasan. Apabila dikonversikan ke dalam persen, maka 31% siswa telah mencapai ketuntasan dan 69% siswa belum mencapai ketuntasan minimum. Secara klasikal rata-rata nilai di kelas tersebut sebesar 57,1.

Gambaran hasil ulangan di atas menunjukkan bahwa proses belajar IPA di kelas tersebut belum berjalan maksimal. Untuk itu peneliti melakukan refleksi melalui proses diskusi dengan rekan sejawat. Hasil refleksi disimpulkan dalam poin-poin sebagai berikut.

- a. Strategi pembelajaran IPA belakangan masih kurang representatif sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal.
- b. Minimnya penggunaan media maupun alat peraga IPA sehingga gaya belajar yang diterapkan cenderung abstrak
- c. Fasilitas sekolah terkait alat peraga maupun peralatan praktikum IPA masih kurang
- d. Proses pembelajaran IPA belum pernah menerapkan media audiovisual, sementara sekolah memiliki fasilitas yang mendukung penerapan media tersebut

Berdasarkan poin-poin refleksi di atas, maka diperlukan pemecahan untuk dapat meningkatkan kembali pemahaman konsep IPA siswa. Sesuai dengan kekurangan dan kelebihan fasilitas yang dimiliki sekolah, maka salah satu alternatif pemecahan masalah adalah dengan menerapkan media audiovisual. Terdapat beragam jenis media

audiovisual, salah satunya adalah film animasi. Film animasi merupakan salah satu jenis media audiovisual yang tepat diterapkan pada siswa sekolah dasar karena secara emosional media tersebut tidak asing bagi anak-anak yang umumnya menyukai film kartun. Sehingga dapat diasumsikan setelah diterapkan film animasi, siswa lebih termotivasi dan aktif mengikuti proses belajar sehingga dapat pemahaman konsep siswa.

Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I dilakukan dengan tahapan-tahapan siklik sebuah penelitian tindakan kelas. Tahapan-tahapan tersebut meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahap perencanaan merupakan tahap pertama yang dilalui peneliti. Prosedur dalam tahapan ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- a. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan menerapkan media film animasi. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi RPP, sumber belajar, instrumen soal dan instrumen penilaian.
- b. Guru mempersiapkan media film animasi. Film yang dipilih adalah film-film yang memuat unsur pembelajaran konsep gaya. Film-film tersebut diunduh dari aplikasi *youtube*.

Setelah persiapan perencanaan disusun dengan matang dan mendapat persetujuan dari kepala sekolah, maka tindakan pertama pun diterapkan. Langkah-langkah penerapan tindakan secara umum dilakukan dengan cara berikut:

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan doa dan presensi.

Kegiatan doa dipimpin langsung oleh guru dan hasil presensi pada siklus I diketahui bahwa seluruh siswa hadir pada saat itu.

- b. Guru menyampaikan apersepsi dan motivasi
Pada tahapan dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan umpan balik terkait kegiatan-kegiatan siswa di rumah. Berdasarkan jawaban siswa guru memberikan pertanyaan-pertanyaan lanjutan yang berhubungan dengan aktivitas siswa yang melibatkan konsep gaya
- c. Orientasi Masalah
Guru bersama siswa kemudian menyimpulkan beberapa jawaban siswa pada tahapan sebelumnya dan mengajukan permasalahan baru yang harus diinvestigasi oleh siswa. Permasalahan tersebut berhubungan dengan pengaruh gaya terhadap benda serta aktivitas yang berkaitan dengan jenis-jenis gaya.
- d. Guru menayangkan film animasi
Guru mengarahkan siswa untuk menyimak tayangan film animasi. Dalam proses tersebut terdapat dua tayangan film animasi yang diputar sehubungan dengan masalah yang diajarkan
- e. Pembentukan kelompok dan penugasan

Setelah menyaksikan film animasi, siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok. Guru kemudian membagikan LKS ke setiap kelompok untuk mendiskusikan hal-hal yang tercantum di dalam LKS. Pada tahapan ini cukup menghabiskan banyak waktu karena siswa yang kurang mengerti cara mengisi LKS. Sehingga guru harus mengarahkan setiap kelompok untuk mengisi dengan benar.

- f. Presentasi
Pada tahapan ini, guru memanggil beberapa siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Guru juga memberikan pujian kepada kelompok dengan penampilan peresentasi terbaik serta memotivasi kelompok-kelompok lain yang masih belum berani untuk menampilkan hasil presentasinya.

Setelah presentasi, guru kemudian memberikan post test untuk mengetahui pemahaman konsep siswa setelah diterapkan media film animasi. Hasil tes dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Tes Siklus I

Nilai KKM	70
Nilai terendah	60
Nilai Tertinggi	90
Jumlah siswa yang tuntas	12
Jumlah siswa yang tidak tuntas	5
Persentase ketuntasan	71%
Persentase ketidaktuntasan	29%
Nilai rata-rata klasikal	74,7

(Sumber data diolah)

Sesuai Tabel 2 diperoleh data nilai hasil tes terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi sebesar 90. Adapun jumlah siswa yang telah tuntas mencapai KKM sebanyak 12 orang atau sebesar 71%. Sedangkan 5 siswa lainnya atau 29% belum mencapai

ketuntasan. Rata-rata nilai klasikal sebesar 74,5.

Angka-angka pada Tabel 2 mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil tes pada siklus I. Hal ini dapat dilihat pada pratindakan

dimana persentase siswa yang tuntas hanya sebesar 31% kemudian meningkat menjadi 71% pada siklus I. Data tersebut menunjukkan adanya pengurangan jumlah siswa yang tidak tuntas dari 13 orang menjadi 5 orang. Namun peningkatan tersebut belum mencapai target dalam penelitian ini yakni sebesar 100% sehingga perlu diterapkan kembali siklus II.

1. Refleksi Siklus I

Berdasarkan data proses maupun hasil yang diperoleh pada siklus I, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Pada tahapan kerja kelompok, masih banyak siswa yang bingung mengenai cara pengisian LKS, sehingga durasi waktu cukup banyak terpakai pada tahapan tersebut
- b. Dari hasil tes diketahui masih terdapat 5 orang siswa yang belum tuntas sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus II

2. Tindakan siklus II

Pada siklus II, kembali dilakukan prosedur tindakan dengan tahapan-tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahapan perencanaan guru kembali menyiapkan RPP, media film animasi, sumber belajar dan instrumen penilaian yang merupakan hasil revisi dari kekurangan yang ditemukan pada siklus I.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan layaknya pada siklus I dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada siklus I. Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan berdoa, presensi dan menanyakan kabar siswa. Kemudian dilanjutkan dengan

apersepsi dan motivasi. Kegiatan awal pada siklus II, berjalan dengan sangat lancar, para siswa terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan guru dibandingkan dengan siklus I.

Tahapan selanjutnya, guru kembali mengorientasikan siswa dengan permasalahan terkait pengaruh gaya terhadap benda dan jenis-jenis gaya. Guru memaparkan fenomena-fenomena yang melibatkan gaya di dalam kehidupan sehari-hari dan mengajukan permasalahan untuk diinvestigasi siswa melalui tayangan film animasi.

Tahapan selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok dan membagikan LKS ke setiap kelompok tersebut. Sebelum mengerjakan LKS terlebih dahulu guru memberikan arahan mengenai cara pengisian LKS agar kekurangan pada siklus I tidak terluang kembali pada siklus II. Setelah siswa cukup memahami, siswa pun diarahkan untuk berdiskusi dan mengisi LKS tersebut. Pada tahapan ini siswa terlihat lebih aktif dibandingkan siklus I sehingga proses ini dilalui dengan cukup efektif.

Langkah belajar berikutnya adalah presentasi. Setiap perwakilan kelompok kemudian dipanggil guru ke depan kelas untuk melaporkan hasil investigasinya. Seperti halnya siklus I, pada tahapan ini guru memberikan reward kepada kelompok dengan penampilan terbaik.

Kegiatan penutup dilakukan guru dengan memberikan penguatan materi. Guru juga memberikan tes akhir untuk mengetahui pemahaman konsep siswa. Hasil tes tersebut tergambar dalam Tabel 3.

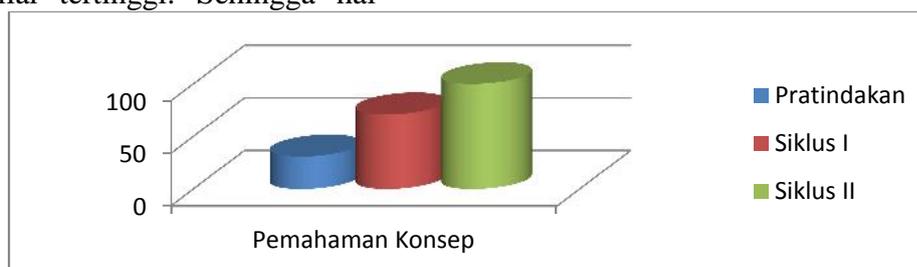
Tabel 3 Hasil Tes Siklus II

Nilai KKM	70
Nilai terendah	70
Nilai Tertinggi	100
Jumlah siswa yang tuntas	17
Jumlah siswa yang tidak tuntas	-
Persentase ketuntasan	100%
Persentase ketidaktuntasan	0 %
Nilai rata-rata klasikal	82,9

(Sumber data diolah)

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa pencapaian pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan yang sangat optimal. Hal tersebut terlihat pada pencapaian nilai maksimal dan minimal dimana nilai minimal sebesar 70 yang merupakan batas kriteria ketuntasan minimum, dan nilai maksimal 100 yang merupakan nilai tertinggi. Sehingga hal

tersebut ikut berdampak pada perolehan ketuntasan yang juga mencapai maksimal yakni 100% dengan rata-rata 82,9. Angka persentase tersebut apabila dibandingkan dengan pratindakan dan siklus I menunjukkan perubahan yang lebih baik. Peningkatan ini dapat terlihat pada grafik dalam Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa

3. Refleksi siklus II

Setelah melaksanakan tindakan pembelajaran di kelas, selanjutnya diadakan refleksi atas segala kegiatan yang telah dilakukan pada pembelajaran siklus II bahwa pemahaman konsep peserta didik mengalami peningkatan dan peserta didik mampu menguasai konsep gaya dengan baik. Dari hasil yang telah diperoleh pada pembelajaran siklus II sudah sesuai dengan harapan maka kegiatan tidak akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Permasalahan utama yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep gaya siswa kelas IV SDI Watujara adalah karena guru kurang melibatkan media dalam proses belajar sehingga terkesan abstrak. Oleh karena itu, diterapkanlah media film animasi sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah belajar yang dialami oleh siswa.

Menurut Indriana (2011:91), film merupakan serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Animasi merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Animasi

dapat berbentuk gambar 2D maupun 3D. Animasi dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat. Film animasi berasal dari dua unsur, yaitu film yang berakar dari dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Jadi dapat disimpulkan bahwa film animasi merupakan film berisikan tentang gambar-gambar bergerak yang dibuat oleh manusia dengan komputer dan membuatnya seolah-olah tampak hidup sehingga memberikan visualisasi secara terus menerus.

Penerapan media film animasi ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini terlihat dari perolehan persentase ketuntasan yang diperoleh siswa dari pratindakan sebesar 31% kemudian meningkat menjadi 71% pada siklus I. Hasil tersebut menjadi lebih optimal pada siklus II dimana ketuntasan klasikal mencapai 100%. Hal ini dikarenakan media film animasi memiliki keunggulan dapat mengkonkretkan konsep IPA yang abstrak. Pemilihan media film animasi juga tepat diberikan pada siswa usia sekolah dasar, mengingat film animasi

adalah konten yang familiar dengan anak-anak sehingga proses belajar lebih menyenangkan dan dapat menarik gairah serta minat siswa untuk aktif belajar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media film animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep gaya siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan secara berturut-turut dimana pada pratindakan diperoleh persentase ketuntasan sebesar 31% yang kemudian meningkat menjadi 71% pada siklus I dan menjadi 100% pada siklus II.

Saran

Sesuai hasil penelitian disarankan kepada guru untuk menggunakan media serupa pada konsep-konsep IPA lainnya yang membutuhkan media belajar sehingga proses belajar dapat lebih konkret dan sesuai usia perkembangan anak.

Daftar Pustaka

- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Imamah. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *JPII* 1 (1) (2012) 32-36
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslikhoh & Khisbiyah. 2015. Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA (Studi Penelitian di MI AN-NUR Kota Cirebon). *Jurnal Al ibtida*, vol.2 no. 5
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sudjana, Nana. 1997. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru
- Adriyanto, Bambang. 2009. *Pembuatan Animasi Dengan Macroflash 8*. (Online), (<http://rupayani.files.wordpress.com/jenisanimasi>)
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.