

PENERAPAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 7 ACEH BARAT

Muhammad Iqbal¹, Iba Elisa²

^{1,2} STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh

Email kontributor: iqbaldarwismuhammad@staindirundeng.ac.id

Abstrak

Hasil belajar siswa kelas IV MIN 7 Aceh Barat dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada tema peduli terhadap makhluk hidup di madrasah cenderung rendah. Siswa kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran yang diajarkan, sehingga hal tersebut menyebabkan hasil capaian pembelajaran belum mencapai *standard* yang optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam penerapan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV MIN 7 Aceh Barat dan untuk mengetahui penerapan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV MIN 7 Aceh Barat. Jenis penilitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek seluruh siswa kelas IV MIN 7 Aceh Barat yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media animasi pada mata pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV MIN 7 Aceh Barat dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Minat belajar siswa yang ditandai dengan peningkatakan hasil belajar siswa melalui penerapan media animasi mengalami peningkatan, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa mulai dari *Pretest*, *Posttest* siklus I, sampai *Posttest* siklus II. Dapat diketahui dari rata-rata nilai *Pretest* siswa 55, meningkat pada tes akhir siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 66,9 dan pada siklus II nilai rata-ratanya meningkat lagi menjadi 78,1. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 56,3% naik menjadi 81,3%.

Kata kunci: Media Animasi, Minat Belajar, IPS.

.

Abstract

The learning outcomes of fourth-grade students of MIN 7 West Aceh in the social studies learning process, especially on the theme of caring for living things in madrasas, tend to be low. Students are less interested in the learning activities taught, so that it causes the learning outcomes to not reach the optimal standard. The purpose of this study was to determine the activities of teachers and students in the application of animation media to improve student learning outcomes in fourth-grade social studies lessons at MIN 7 West Aceh and to determine the application of animation media to improve student learning outcomes in fourth-grade social studies lessons at MIN 7 West Aceh. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with all 16 fourth-grade students of MIN 7 West Aceh as subjects. The data collection techniques used were observation and tests. The data analysis technique used descriptive analysis. The results of this study indicate that the application of animation media in social studies subjects on the theme of caring for living things in fourth-grade MIN 7 West Aceh can increase the activities of teachers and students. Student learning interest, which is characterized by an increase in student learning outcomes through the application of animation media, has increased, this can be seen from student learning outcomes starting from the Pretest, Posttest cycle I, to Posttest cycle II. It can be seen from the average student pretest score of 55, increasing in the final test of cycle I the average student score to 66.9 and in cycle II the average score increased again to 78.1. Likewise, in terms of completeness, there was also an increase from cycle I to cycle II, namely 56.3% rising to 81.3%.

Keywords: *Animation Media, Learning Interest, IPS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Melalui pendidikan, sumber daya manusia berkualitas dapat dihasilkan untuk menjadi penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Manusia yang berkualitas dilihat dari segi pendidikan telah terkandung secara jelas dalam tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa : Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Eni Irawati and Weppy Suseptyo, 2017). Islam juga mewajibkan bagi pemeluknya untuk menuntut ilmu, hal ini senada dengan hadits yang berbunyi:

طَلَبُ مُسْلِمٍ كُلَّ عَلَى فَرِيضَةِ الْعِلْمِ

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim”. (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahiil al-Jaami'ish Shaghir no. 3913).

Tingkat pendidikan dasar merupakan peran yang sangat penting dalam perkembangan fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosional, pengetahuan dan pengalaman murid melalui pendidikan dasar, diharapkan menghasilkan orang Indonesia yang berkualitas di masa lalu dan masa akan datang. Para murid akan mendapatkan rintangan yang cukup berat karena kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan secara dinamis. Selain itu guru juga harus kreatif menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik sebagai upaya mengambil perhatian murid dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan dan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pengaruh ini dapat kita rasakan terutama pada berbagai ilmu termasuk kelompok ilmu pengetahuan alam. Oleh karena itu tugas dari guru-guru untuk memahami dan mengembangkan berbagai cara guna mendorong siswa agar mau belajar dengan senang. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk faktor ekstern yang dapat digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan bahan ajar kepada peserta didik (Thaariq, S. M. H., & Yanda, R. S. N, 2018).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran (Maisari, A., Fahreza, F., & Kristanti, D., 2019).

Rendahnya tingkat pemanfaatan media ajar sebagai salah satu sumber pembelajaran oleh guru juga menjadi salah satu kendala tersendiri. Kenyataan yang ada sekarang ini, proses belajar mengajar masih didominasi dengan penggunaan metode konvensional dan jarang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Padahal, pemanfaatan dan pemilihan media ajar yang tepat

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kegiatan belajar di kelas. Pemilihan dan penggunaan media pengajaran yang tepat dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa (Afifah, N, 2019). Terlebih lagi, bagi siswa pada kelas rendah di sekolah dasar dengan pola fikir yang masih konkret, sehingga pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat mempermudah penyampaian pesan guru kepada siswanya.

Media animasi merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media animasi dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas IV khususnya pada tema peduli terhadap makhluk hidup. Media ini dapat menampilkan pembelajaran tentang peduli terhadap makhluk hidup. Video animasi membantu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas berupa gambar yang memberi objek dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna (Sunami, M. A., & Aslam, A, 2021). Media animasi lebih efektif digunakan dari media pembelajaran lainnya karena media video animasi dapat menarik minat yang timbul dari diri siswa, mengembangkan imajinasi siswa, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat serta memperjelas hal-hal yang abstrak (Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z, 2021). Penggunaan video animasi dalam suatu pembelajaran sangat bermanfaat dan berdampak baik serta sangat efektif dibandingkan dengan media yang biasa guru gunakan untuk hasil belajar siswa MI, hal ini karena video animasi lebih menarik minat siswa untuk belajar.

Minat belajar merupakan suatu gejala psikologis yang ditandai dengan adanya rasa senang atau perhatian terhadap sesuatu dalam upaya agar mencapainya tujuan belajar. Jadi minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal, tanpa ada yang memerintahkan. Minat muncul tanpa adanya perintah atau paksaan dari luar diri. Terkait dengan peningkatan minat belajar ini, maka peran guru sebagai pembimbing belajar sangatlah penting. Guru yang mengajar kurang menarik, maka siswapun cenderung tidak tertarik, guru yang mengajar kurang serius, maka siswa pun akan belajar tidak fokus dan sebagainya. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari (Junias Zulfahmi, Maya Agustina, Aja Julaiha, 2021). Berdasarkan dari permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 7 Aceh Barat, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, sehingga nilai yang diperoleh siswa juga tergolong rendah.

Permasalahan ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang bervariasi dan tidak menarik, kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Proses pembelajaran IPS yang terjadi di kelas cenderung mengacu pada *teacher centered approach* dimana guru lebih mendominasi

dalam aktivitas pembelajaran. Murid hanya duduk terdiam menyimak penjelasan dari guru sehingga apa yang disampaikan guru tidak membekas kepada murid dan tidak terdapat interaksi umpan balik (tanya jawab). Guru lebih dominan menggunakan buku teks untuk menjelaskan materi pelajaran kepada murid. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan murid tidak memperhatikan pelajaran, jemuhan dan mengantuk saat mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu, guru masih menggunakan cara yang konvensional dalam menyajikan materi.

Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya yang lebih optimal dari guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Strategi guru untuk meningkatkan hasil belajar IPS perlu dipikirkan secara matang dalam mencapainya tujuan pembelajaran, peran guru terhadap murid dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan metode pelajaran agar dapat membuat murid memperhatikan materi pelajaran yang akan disampaikan sehingga tidak terjadi proses belajar mengajar monoton dan guru tidak hanya mengugurkan kewajiban sebagai pengajar (hanya mengajar) tetapi lebih dari itu, mengajar dan medidik murid sehingga terjadi perubahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh peserta didik (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2019). Dalam penelitian ini peneliti berkolaboratif dengan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS melalui penerapan media animasi.

Peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap peserta didiknya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas dimungkinkan peserta didik secara aktif berperan serta dalam melaksanakan tindakan. Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam bentuk merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Jenis data yang dikumpulkan meliputi data primer yang diperoleh melalui observasi langsung hasil tes belajar siswa angket minat belajar siswa. Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu informasi dari guru bidang studi IPS tentang siswa, serta buku-buku dan jurnal-jurnal yang menjadi referensi dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest*, sedangkan teknik analisis data menggunakan metode analisis lembar aktivitas dan analisis lembar tes hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pra Tindakan Penerapan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas IV MIN 7 Aceh Barat

Pratindakan ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebagai acuan untuk membentuk kelompok diskusi siswa. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan saat pelajaran IPS khususnya tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV MIN 7 Aceh Barat diketahui bahwa pembelajaran masih menggunakan model konvensional, siswa lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan guru. Konsep yang dipelajari dari guru juga bersifat abstrak dan lebih menekankan ceramah.

Model yang digunakan guru tersebut belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup. Siswa cenderung pasif karena model tersebut tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih aktif. Kekurangaktifan peserta didik tersebut memberikan efek negatif terhadap hasil belajar siswa. Karena aktivitas belajar siswa yang masih rendah tersebut sehingga nilai rata-rata dari hasil belajar siswa cenderung rendah. Hal ini bisa dipahami, karena tema peduli terhadap makhluk hidup merupakan materi yang membutuhkan pemahaman yang lebih. Dengan aktifitas pembelajaran yang monoton, akhirnya peserta didik kurang begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan imbasnya hasil belajar mereka rendah. Adapun hasil tes siswa kelas IV MIN 7 Aceh Barat sebelum diadakan tindakan dapat dilihat dalam tabel berikut :

Hasil Nilai Siswa Pada Tindakan Awal (*Pretest*)

No.	Subjek Penelitian	Nilai	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Ahmad Khalisin	60		✓
2.	Cut Nahziza Afifa	60		✓
3.	Hilya Ayuni	70	✓	
4.	Jihan Talita Ulfa	50		✓
5.	Kamilul Imam	30		✓
6.	M. Aidil	70	✓	
7.	M. Arkan Ataya	80	✓	
8.	M. Daffa	60		✓
9.	M. Lufti Zaidan	40		✓
10.	M. Riski	40		✓
11.	Nadira Salsabila	50		✓
12.	Novi Tri Anjani	70	✓	

13.	Putri Aisyah	40		✓
14.	Zaki Alghifari	30		✓
15.	Zaki Azka Yusuf	60		✓
16.	Zulfarahmi	70	✓	
Jumlah		880	5	11
Rata-rata		880 : 16 = 55		

Sumber: Data diolah Tahun 2024

Berdasarkan Tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal adalah 55. Hal ini disebabkan karena kurangnya media yang digunakan guru pada kegiatan pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup di pratindakan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih rendah.

Adapun persentase dari hasil *pretest* pada pratindakan di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Hasil Persentase Pra Tindakan (*pretest*)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas ≥ 70	5	31,3%
2	Tidak Tuntas < 70	11	68,7%
Jumlah		16	100%

Sumber: Data diolah Tahun 2024

Dari tabel dan grafik tersebut di atas, dapat dilihat bahwa nilai *pretest* pra tindakan siswa kelas IV MIN 7 Aceh Barat dari 16 siswa sebagai subjek penelitian, ada 5 siswa atau 31,3% yang mencapai nilai hasil belajarnya tuntas, sementara yang tidak tuntas sebanyak 11 orang siswa atau 68,8%. Dari hasil *pretest* di pratindakan pada tabel di atas dapat disimpulkan sementara bahwa hasil belajar pada pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup oleh siswa kelas IV MIN 7 Aceh Barat masih kurang.

Berdasarkan dari hasil tes pada pra tindakan dapat diketahui bahwa penyebab sesungguhnya yang menjadikan hasil belajar siswa kelas IV MIN 7 Aceh Barat masih rendah adalah kurang tepatnya penerapan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Penyampaian materi ajar yang terlalu singkat, kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga siswa merasa jemu dan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menerapkan media pembelajaran animasi yang akan dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup.

Hasil Siklus I Penerapan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas IV MIN 7 Aceh Barat

Pelaksanaan tahap pendahuluan dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan sedikit menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan materi tentang kewajiban dan hakku di rumah. Peneliti melakukan tanya jawab multi arah pada siswa seputar peduli terhadap makhluk hidupnya. Selanjutnya guru menanyakan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan. Guru memperlihatkan video animasi tentang peduli terhadap makhluk hidupnya.

Sebelum video animasi ditayangkan, guru memberi penjelasan kepada siswa agar memperhatikan setiap bagian dari video, kemudian guru mengadakan tanya jawab (*questioning*) yang mengarah tentang peduli terhadap makhluk hidupnya. Selanjutnya guru memberikan permasalahan kepada siswa yang harus dipecahkan oleh siswa secara berkelompok. Siswa melihat tayangan animasi tentang peduli terhadap makhluk hidupnya yang ditayangkan oleh guru kemudian siswa menceritakan pengalamannya tentang animasi yang baru saja mereka lihat, selanjutnya siswa berdiskusi dalam kelompok tentang tentang peduli terhadap makhluk hidupnya.

Siswa menempatkan diri dikelompok masing-masing sesuai yang sudah ditentukan (*learning community*). Siswa didampingi guru melakukan kegiatan *modelling*. Guru mempersilahkan perwakilan siswa untuk maju kedepan dan menjelaskan tentang peduli terhadap makhluk hidupnya.. Mengajak peserta didik untuk menuliskan hal-hal yang masih belum ia pahami ke dalam tabel pertanyaan yang nantinya dapat ia cermati kembali saat peserta didik sudah memperoleh jawabannya.

Siswa didampingi oleh guru berusaha menarik kesimpulan dan menyatakan istilah-istilah yang baru bagi siswa (*reflection*), dan guru memperjelas kesimpulan. Guru menanyakan pendapat dan respon siswa mengenai kegiatan belajar yang telah dilakukan (*reflection*). Guru menanggapi hasil diskusi kelompok peserta didik dan memberikan informasi yang sebenarnya. Sambil berkeliling peneliti memberi bimbingan dan motivasi kepada siswa yang terlihat masih pasif dalam pembelajaran.

Diakhir kegiatan guru dan siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar siswa guru memberikan evaluasi yang dikerjakan secara individual. Siswa akan diberi soal *posttest* dengan jumlah 10 buah soal. Sebagai tindak lanjut siswa diberi tugas pekerjaan rumah. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui implementasi media animasi pada pembelajaran IPS pada siklus I. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidupnya melalui penerapan media animasi pada siklus I, dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Hasil Nilai Siklus I

No.	Subjek Penelitian	Nilai	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Ahmad Khalisin	80	✓	
2.	Cut Nahziza Afifa	70	✓	
3.	Hilya Ayuni	80	✓	
4.	Jihan Talita Ulfa	60		✓
5.	Kamilul Imam	50		✓
6.	M. Aidil	70	✓	
7.	M. Arkan Ataya	90	✓	
8.	M. Daffa	60		✓
9.	M. Lufti Zaidan	50		✓
10.	M. Riski	60		✓
11.	Nadira Salsabila	70	✓	
12.	Novi Tri Anjani	80	✓	
13.	Putri Aisyah	50		✓
14.	Zaki Alghifari	50		✓
15.	Zaki Azka Yusuf	70	✓	
16.	Zulfarahmi	80	✓	
Jumlah		1070	9	7
Rata-rata		$1070 : 16 = 66,9$		

Sumber: Data diolah Tahun 2024

Adapun persentase dari hasil ulangan harian pada siklus I diatas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Persentase Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas ≥ 70	9	56,3%
2	Tidak Tuntas < 70	7	43,7%
Jumlah		16	100%

Sumber: Data diolah Tahun 2024

Dari tabel 3.8 di atas dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai hasil belajarnya ≥ 70 sebanyak 9 siswa, atau 56,3% sedangkan nilai hasil belajarnya kurang dari 70 sebanyak 7 siswa atau 43,8% dari 16 siswa yang diteliti. Berdasarkan data hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, diketahui bahwa pembelajaran pada pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup sudah terjadi peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum memasuki pelaksanaan siklus I. Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang nilai akhirnya telah

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 9 siswa dari jumlah 16 siswa atau 56,3%. Sedangkan siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM sebanyak 7 siswa dari 16 siswa atau 43,7%. Rata-rata nilai siswa yang diperoleh pada siklus I adalah 66,9.

Hasil Siklus II Penerapan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas IV MIN 7 Aceh Barat

Pada siklus II ini seluruh siswa sudah hadir di dalam kelas ketika guru telah memasuki kelas. Kemudian guru mencatat materi yang akan dipelajari setelah itu baru menjelaskan kepada siswa. Dalam mencatat materi yang diberikan siswa terlihat antusias. Pada siklus II ini, kegiatan pembelajaran IPS dengan menerapkan pembelajaran melalui penerapan media animasi untuk mengoptimalkan kemampuan keaktifan siswa agar siswa lebih termotivasi terhadap pelajaran IPS khususnya tema peduli terhadap makhluk hidup. Ternyata kemampuan siswa banyak mengalami peningkatan. Hasil tes siklus II jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil tes siklus I.

Di akhir kegiatan guru dan siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar siswa guru memberikan evaluasi yang dikerjakan secara individual. Siswa akan diberi soal *posttest* dengan jumlah 10 buah soal. Para siswa terlihat serius ketika mengerjakan soal *posttest*, dan mereka mencoba memahami media audio visual yang sudah disediakan guru dan mereka mulai menulis. Sebagai tindak lanjut siswa diberi tugas pekerjaan rumah. Adapun hasil tes siswa yang dilakukan peneliti pada siklus II, dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Data Hasil Tes Siklus II

No.	Subjek Penelitian	Nilai	Kategori	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Ahmad Khalisin	80	√	
2.	Cut Nahziza Afifa	80	√	
3.	Hilya Ayuni	90	√	
4.	Jihan Talita Ulfa	70	√	
5.	Kamilul Imam	70	√	
6.	M. Aidil	80	√	
7.	M. Arkan Ataya	100	√	
8.	M. Daffa	70	√	
9.	M. Lufti Zaidan	60		√
10.	M. Riski	70	√	
11.	Nadira Salsabila	90	√	
12.	Novi Tri Anjani	100	√	
13.	Putri Aisyah	60		√

14.	Zaki Alghifari	60	✓	✓
15.	Zaki Azka Yusuf	80	✓	
16.	Zulfarahmi	90	✓	
	Jumlah	1250	13	3
	Rata-rata		$1250 : 16 = 78,1$	

Sumber: Data diolah Tahun 2024

Berdasarkan Tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II adalah 78,1. Nilai yang tertinggi yang diperoleh oleh siswa adalah 100, dan nilai terendah adalah 60. Dari hasil *postest* pada siklus II diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai terendah (60) ada 1 orang dan yang memperoleh nilai yang tertinggi (100) ada 2 orang, siswa yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 13 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas hanya ada 3 orang.

Dari hasil tersebut diatas, dapat dilihat bahwa sudah banyak siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar, dimana siswa yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 13 siswa yang sudah tuntas. Sementara hanya 3 orang siswa yang belum tuntas, dalam pencapaian nilai rata-rata kelas pada pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup tersebut adalah 78,1. Untuk melihat persentase nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut:

Hasil Presentase Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas ≥ 70	13	81,3%
2	Tidak Tuntas < 70	3	18,7%
	Jumlah	16	100%

Sumber: Data diolah Tahun 2024

Berdasarkan data hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II, diketahui bahwa pembelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup sudah terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan nilai siklus I. Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang nilai akhirnya telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 13 siswa dari jumlah 16 siswa atau 81,3%. Sedangkan hasil belajar siswa yang nilainya belum mencapai KKM sebanyak 3 siswa atau 18,7%, dengan nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II ini adalah 78,1.

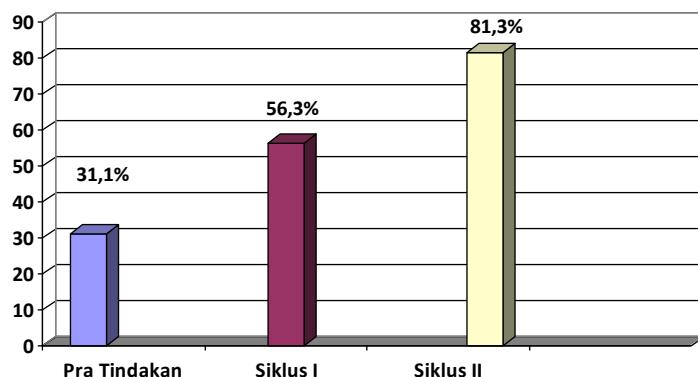
Pembahasan

Penerapan media animasi menurut aktivitas kegiatan guru pada siklus 1 baik dengan nilai persentase 77,5%. Namun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam siklus I ini yaitu aspek guru memberikan motivasi belajar untuk siswa dan membimbing kelompok-kelompok belajar siswa. Pengelolaan waktu di dalam kelas oleh guru pada siklus I sudah cukup baik, hal ini terlihat dari pembelajaran yang

sudah dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang dibuat guru. Jadi, guru sudah bisa mengetahui kemampuan siswa terhadap materi yang diberikan karena guru sempat memberikan soal evaluasi secara individu kepada siswa. Hal ini memperkuat temuan Trina, dkk (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan software animasi powtoon sangat menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Pelaksanaan aktivitas guru melalui penerapan media animasi pada siklus II sudah sangat baik dengan nilai persentase 87,5%. Guru sudah mampu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus 1. Bimbingan guru kepada siswa sudah merata, dan puji terhadap kelompok yang hasil diskusinya baik juga sudah diberikan dengan semangat. Pengelolaan waktu oleh guru pada pembelajaran siklus II sudah sangat baik. Kesempatan presentasi yang diberikan oleh guru sudah cukup banyak. Ada 2 kelompok yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya tanpa rasa malu-malu lagi. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dalam diskusi sudah baik, hanya kebenaran jawaban yang diberikan masih cukup baik. Hal ini dikarenakan siswa masih perlu penjelasan lagi dari guru mengenai tema peduli terhadap makhluk hidup. Setelah presentasi hasil diskusi kelompok, guru membahas kembali mengenai soal-soal yang terkait dalam diskusi.

Nilai peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat dari hasil nilai tes siswa yang diberikan guru. Hasil penilaian pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup melalui penerapan media animasi telah meningkatkan hasil belajar siswa. Sebanyak 13 siswa atau 81,3% dari seluruh siswa kelas IV MIN 7 Aceh Barat telah berhasil menyelesaikan penilaian dengan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 70) dengan nilai rata-rata 78,1. Berdasarkan dari tabel tersebut di atas maka dapat diketahui bahwa adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pratindakan ke siklus I, yaitu sebesar 25%. Peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 25%. Adapun perbandingan hasil penilaian dapat disajikan dalam bentuk grafik seperti di bawah ini :



Berdasarkan hasil yang demikian peneliti merasa tidak perlu melanjutkan tindakan pada siklus selanjutnya karena hasilnya sudah menunjukkan peningkatan

yang cukup tajam. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa salah satu teknik yang secara teoritis maupun praktis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 7 Aceh Barat dalam pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup adalah melalui penerapan media animasi. Dengan melihat hasil penelitian kelas, menurut peneliti semua indikator kinerja sudah tercapai pada siklus II. Tema peduli terhadap makhluk hidup yang diberikan oleh peneliti kepada siswa sangat baik sehingga guru tinggal melanjutkan kegiatan pembelajaran pada materi selanjutnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Malik & Maunah (2023) yang menyatakan bahwa media video animasi dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS Kelas IV MIN 7 Aceh Barat, maka dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan peningkatan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas guru pada saat diterapkan media animasi pada siklus I yaitu baik dengan nilai persentase 77,5% sedangkan pada siklus II meningkat dengan nilai persentase 87,5% dalam kategori sangat baik.

Hasil aktivitas siswa pada saat diterapkan media animasi pada siklus I yaitu baik dengan nilai persentase 67,5% sedangkan pada siklus II meningkat dengan nilai persentase 82,5% dalam kategori sangat baik. Hasil peningkatan belajar siswa, yaitu pada pra tindakan ada 5 atau 32,3% siswa yang mengalami ketuntasan hasil belajar dengan nilai rata-rata 55, pada siklus I sebanyak 9 siswa atau 56,3% dengan nilai rata-rata 66,9 sedangkan pada siklus II mengalami terus peningkatan, yaitu 13 atau 81,3% siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar pada pelajaran IPS tema peduli terhadap makhluk hidup dengan nilai rata-rata 78,1. Adapun selisih peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. (2019). *Efektivitas Media Ajar untuk Siswa Kelas Rendah Berbasis Nilai Karakter Toleransi terhadap Sesama dengan Berbantuan Aplikasi Sparkol Videoscribe*. Modeling: Jurnal Program Studi PGMI, 6 (2), diakses tanggal 17 Mei 2024.
- Arikunto, S. Suhardjono, Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eni Irawati and Weppy Susetyo. (2017). *Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional di Blitar*. Jurnal Supremasi, 3–3.

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). *Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa*. Jurnal basicedu, 5 (4), 2384-2394.
- Junias Zulfahmi, Maya Agustina, dan Aja Julaiha. (2021). *Kreativitas Guru MIN 16 Aceh Barat Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. AL-IHTIRAFIAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 31 Desember 2021, 148-55. <http://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/ihtirafiah/article/view/727>.
- Maisari, A., Fahreza, F., & Kristanti, D. (2019). *Analisis Penggunaan Smartphone Pada Guru Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Di SD NEGERI Gunung Keling*. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6 (1), diakses tanggal 16 Mei 2024.
- Malik, L. A., & Maunah, B. (2023). *Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di MTS Miftahul Huda Nggunut Tulungagung*. Journal of Creative Student Research, 1 (4), 238-255. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jcsr/article/view/2275>, diakses tanggal 1 Juni 2024.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar*. Jurnal basicedu, 5 (4), 1940-1945, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>, diakses tanggal 17 Mei 2024.
- Thaariq, S. M. H, & Yanda, R. S. N. (2018). *Analisis Tingkat Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Siswapada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas XI SMA Negeri 1 Kuala Nagan Raya*. Jurnal Genta Mulia, 9 (2) <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/download/537/412>, diakses tanggal 16 Mei 2024.