

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SBDP PADA SISWA KELAS V SD GMIM
BUKIT KASIH GIRIAN PERMAI**

Vernanda Ch. Manoppo, Hetty J. Tumurang, Yusak Ratunguri

Universitas Negeri Manado

Email: vernanda03102003@gmail.com, hettytumurang@unima.ac.id,
yusakratunguri@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 126 Manado dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A SD Negeri 126 Manado dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Teknik analisis data adalah teknik analisis ketuntasan belajar secara klasikal. Berdasarkan persentase hasil belajar yang diperoleh pada siklus I adalah 70,20% maka diperlukan perbaikan. Pada siklus II hasil belajar siswa mencapai 85,20% artinya hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dan telah mencapai standar ketuntasan secara klasikal. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning (PJBL)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 126 Manado.

Kata kunci: *Project Based Learning (PJBL)*, Hasil Belajar, IPAS



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang relevan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003). Pendidikan berfungsi sebagai faktor kunci dalam pengembangan karakter seseorang, membentuk individu agar tumbuh utuh, mandiri, dan bertanggung jawab. Tujuannya adalah menciptakan individu yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan luas, terampil, inovatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang partisipatif.

Dalam menghadapi tantangan pendidikan yang semakin kompleks, inovasi dalam proses pembelajaran mutlak diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Teknologi memegang peran penting sebagai alat bantu yang memfasilitasi dan menyederhanakan kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi, khususnya melalui media pembelajaran,

terbukti mampu meningkatkan minat dan fokus siswa terhadap materi.

Media pembelajaran (Tumurang, 2023) berfungsi sebagai perangkat utama penyampai pesan dan informasi. Media yang dirancang sesuai karakteristik siswa, terutama pada jenjang SD, akan mempermudah pemahaman materi dengan cara menstimulasi pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa.

Salah satu inovasi media yang sangat efektif adalah media animasi. Penerapan media animasi dinilai unggul karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dicerna. Penggunaan animasi dan efek khusus dapat memikat perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar (Sukiyasa & Sukoco, 2018). Daya tarik visual dan audio media animasi memungkinkan penyampaian konsep secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, menjadikannya alternatif yang potensial untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

Model *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan) adalah model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan filosofi konstruktivisme,

menuntut siswa untuk mengorganisir dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri dalam rangka memecahkan masalah (Rusli, 2021). Siswa tidak langsung diberi informasi, melainkan dibimbing untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui pengalaman belajar (Hosnan, 2014). Model ini menekankan pada proses penemuan, di mana guru berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan siswa mencari, menyelidiki, dan menemukan pengetahuan baru.

Berdasarkan pengamatan di SD GMIM Bukit Kasih Girian Permai pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), ditemukan masalah rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh capaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang masih rendah (hanya 44% siswa mencapai KKTP 75). Hal ini disebabkan oleh dua faktor utama: Faktor Internal Siswa; Kesulitan siswa memahami konsep seni rupa yang abstrak, kurangnya motivasi, dan rendahnya rasa percaya diri. Faktor Internal Guru; Penggunaan metode pengajaran yang konvensional dan kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi (seperti proyektor), yang menyebabkan siswa cepat bosan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik menggunakan video pembelajaran berbasis animasi. Media animasi dipilih karena kemampuannya menyajikan konsep seni rupa yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

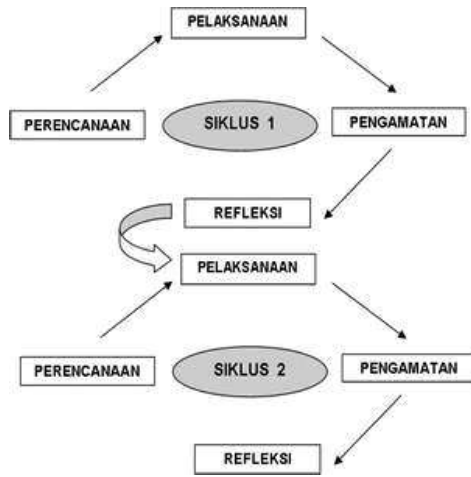
Penelitian ini mengangkat judul: “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBDP Pada Siswa Kelas V SD GMIM Bukit Kasih Girian Permai” menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. Materi yang digunakan adalah “Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa Pada Objek di Sekitar Kita”, dan fokus pengukuran adalah aspek kognitif (pengetahuan).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model Kemmis dan McTaggart (dalam Zainal Aqib 2006:31). Model ini pada dasarnya terdiri dari empat tahap yakni; perencanaan (*planning*),



pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Data diperoleh melalui observasi, dan tes hasil belajar tentang penggunaan media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar SBDP siswa kelas V SD GMIM Bukit Kasih Girian Permai.

Ketuntasan hasil belajar ditentukan berdasarkan penilaian acuan patokan yang dimana bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap kompetensi yang ditargetkan, dengan cara menghitung presentase jumlah siswa tuntas menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$KB = t/Tt \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang dicapai siswa

Tt = Jumlah skor total

Jika ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 75\%$ maka suatu kelas dapat dikatakan berhasil. (Trianto 2019:241).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan tindakan di kelas peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan alat bantu media pembelajaran berbasis animasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) siswa kelas V SD Gmim Bukit Kasih Girian Permai. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, di mana setiap siklus hanya sekali tatap muka. Durasi setiap tatp muka terdiri dari 2 jam pelajaran (2×35 menit). Data yang digunakan untuk mengukur capaian hasil belajar didapatkan dari tes yang dilakukan pada setiap siklus.

Pada saat pelaksanaan tindakan di siklus I, aktivitas guru menunjukkan bahwa

guru sudah mulai memanfaatkan media animasi untuk menyampaikan materi tentang Unsur dan Prinsip Seni Rupa. Guru juga mengikuti langkah-langkah model Discovery Learning, yaitu: stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization, meskipun belum sepenuhnya optimal.

Aktivitas siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan minat dan perhatian saat media animasi ditayangkan. Mereka tampak lebih tertarik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif saat diskusi kelompok, serta masih terlihat pasif saat guru memberi pertanyaan terbuka.

Penilaian hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada jumlah rata-rata dari pretest dan posttest yang sudah diberikan guru kepada peserta didik kelas V dengan jumlah 25 siswa. Data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini, Hasil belajar siswa pada siklus I seperti pada table berikut.

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Respon	No. Soal					Total	Ket.
		1	2	3	4	5		
1.	A.A	15	15	20	25	25	100	T
2.	C.D	15	15	20	25	25	100	T
3.	C.T	15	15	20	25	25	100	T
4.	C.R	15	15	15	15	15	75	T
5.	A.D	15	15	15	15	15	75	T
6.	E.B	15	15	20	25	25	100	T
7.	F.M	15	15	20	25	25	100	T
8.	F.A	15	15	15	0	0	45	BT
9.	G.S	10	10	15	5	5	45	BT
10.	G.L	15	15	20	25	25	100	T
11.	J.T	15	15	15	15	15	75	T
12.	J.T	15	15	5	5	5	45	BT
13.	M.L	15	15	15	0	5	50	BT
14.	M.B	15	15	20	25	25	100	T
15.	M.M	15	15	15	5	25	75	T
16.	N.T	15	15	15	0	0	45	BT
17.	V.M	15	15	15	15	15	75	T
18.	V.G	15	15	5	5	5	45	BT
19.	Y.L	15	15	20	15	15	80	T
20.	A.M	15	15	20	15	15	80	T
21.	F.U	15	15	15	0	0	45	BT
22.	F.S	15	15	20	5	25	80	T
23.	E.M	15	15	5	15	25	75	T
24.	P.M	15	15	15	5	25	75	T
25.	J.F	15	15	15	0	0	45	BT
Total		370	370	395	310	385	1830	

Untuk mengukur ketuntasan belajar peserta didik, maka data yang di dapat dimasukan dalam rumus analisis data yang berikut.

$$KB \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

$$= \frac{1830}{2500} \times 100 = 73,2$$

$$= 73,2 \%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh

Tt = Jumlah skor total

Sesuai tabel 4.1, menggambarkan bahwa pada siklus I menunjukkan perolehan

responden yang telah mencapai ketuntasan belajar 73,2%. Dengan perolehan data terdapat 17 orang siswa yang tuntas, dan 8 orang siswa yang belum tuntas, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 45.

Siklus II

Aktivitas guru pada siklus II harus mampu menjalankan semua tahapan secara lebih optimal. Guru juga lebih aktif dalam membimbing diskusi, memberikan motivasi, serta memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi konsep melalui tayangan video animasi.

Sementara itu, aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan. Sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka tampak aktif dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan guru, dan berani mengemukakan pendapat. Ketika tayangan video animasi diputar, siswa tampak lebih fokus dan terlibat dalam mengamati isi materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis animasi yang digunakan mampu mempertahankan perhatian siswa sekaligus membantu mereka memahami isi pelajaran secara visual dan menyenangkan.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Respon	Nomor Soal					Total	ket
		1	2	3	4	5		
1.	A.A	15	15	20	25	25	100	T
2.	C.D	15	15	20	25	25	100	T
3.	C.T	15	15	20	25	25	100	T
4.	C.R	15	15	20	25	25	100	T
5.	A.D	15	15	20	25	25	100	T
6.	E.B	15	15	20	25	25	100	T
7.	F.M	15	15	20	25	25	100	T
8.	F.A	15	15	20	15	15	80	T
9.	G.S	15	15	20	15	15	80	T
10.	G.L	15	15	20	25	25	100	T
11.	J.T	15	15	20	25	25	100	T
12.	J.T	15	15	15	15	25	85	T
13.	M.L	15	15	15	25	25	95	T
14.	M.B	15	15	20	25	25	100	T
15.	M.M	15	15	20	25	25	100	T
16.	N.T	15	15	20	15	15	80	T
17.	V.M	15	15	15	25	25	95	T
18.	V.G	15	15	15	15	25	85	T
19.	Y.L	15	15	20	25	25	100	T
20.	A.M	15	15	20	15	25	90	T
21.	F.U	15	15	20	15	15	80	T
22.	F.S	15	15	20	25	25	100	T
23.	E.M	15	15	20	25	25	100	T
24.	P.M	15	15	20	25	25	100	T
25.	J.F	15	15	15	25	25	95	T
Total		375	375	475	555	585	2.365	

Dapat dilihat dari presentasi pencapaiannya yaitu:

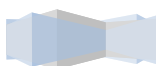
$$\begin{aligned}
 & KB \frac{T}{Tt} \times 100\% \\
 &= \frac{2365}{2500} \times 100 = 94,6 \\
 &= 94,6 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh

Tt = Jumlah skor total



Sesuai tabel 4.2, pada siklus II menunjukkan perolehan responder yang telah mencapai ketuntasan belajar mencapai 94,6%. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80, yang dimana semua siswa yang berjumlah 25 siswa mendapat nilai diatas KKTP. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan dengan efektif, siswa lebih aktif dan hasil belajar menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes yang diberikan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Tes yang diberikan berupa soal essay 5 nomor. Hasil yang diharapkan dengan adanya tes berupa soal ini adalah siswa dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan. KKTP yang ditetapkan di SD Gmim Bukit Kasih Girian Permai kelas V pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah 75. Setiap siswa dikatakan tuntas belajar jika hasil belajar siswa mencapai 75 atau melebihi KKTP yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada siklus I menunjukkan nilai yang diperoleh siswa mencapai nilai 73,2% dimana terdapat 17 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, dan 8 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 45. Namun hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam, terutama dalam mengidentifikasi prinsip seni rupa.

Tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan perolehan ketuntasan belajar meningkat yaitu mencapai 94,6% dengan perolehan nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 80, yang berarti semua siswa yang berjumlah 25 orang sudah mencapai nilai yang ditentukan. Karena seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan belajar. Ini berarti proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terlaksana secara efektif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada proses pembelajaran nampak bahwa

kualitas pembelajaran sudah memuaskan sesuai. Telah terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar, terlihat dari antusias siswa yang mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Disisi lain baik sikap maupun keterampilan siswa sudah menunjukkan perkembangan dibanding siklus sebelumnya, dimana siswa terlibat aktif mencari dan menemukan konsep atau prinsip dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

Gambar 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah skor yang diperoleh siswa (T)	Jumlah skor total (Tt)	Analisis Data	Hasil Presentasi
I	1830	2500	$\frac{1830}{2500} \times 100$	73,2%
II	2365	2500	$\frac{2365}{2500} \times 100$	94,6%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD GMIM Bukit Kasih Girian Permai, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berupa video animasi

dibanding dengan sebelum penggunaan media tersebut.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran, karena mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Aqib Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bloom, Benjamin S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green and Co.
- Bruner, Jerome S. 1960. *The Process of Education*. Harvard University Press.



- Bruner, Jerome S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Gagne, Robert M., dan Leslie J. Briggs. 1979. *Principles of Instructional Design*. Holt, Rinehart and Winston.
- Gerlach, Vernon S., dan Donald P. Ely. 1980. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Prentice-Hall.
- Goleman, Daniel. 1995. *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, dan James D. Russell. 1993. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. John Wiley & Sons.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. 2011. *Models of Teaching*. 8th ed. Pearson.
- Kemp, Jerrold E., dan Deane K. Dayton. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row Publishers
- Lestari, Endang S. 2019. *Pendidikan Seni untuk Sekolah Dasar*. Rajawali Pers.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Munandar, Utami. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Paivio, Allan. 1990. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford University Press.
- Palendeng, F. G., Mogot, A. M., Kaunang, M., Korompis, F., & Ratunguri, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Siswa Kelas V SD GMIM III Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 157-164.
- Ratunguri, Yusak, Deisye Supit, dan Nurhayati Nurhayati. 2022. "Pengaruh Lingkungan Keluarga terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5 (12): 5740-46. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1262>.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. STISI Press.
- Rusli, M. (2021). Discovery Learning. *Model Pembelajaran Era Society 5.0*, 1, 267.



- Sadiman, Arief S., Rahardjo, Haryono, dan Rahardjito. 2018. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Siswoyo, Dwi. 2018. *Pembelajaran Prakarya di Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Soehardjo. 2015. *Pendidikan Seni dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Dirjen Dikti.
- Suastra. 2017. *Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar*. Undiksha Press.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2018, Februari). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-137.
- Sutopo. 2012. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2023, January). Teknologi dan pedagogi: Kahoot! dan quizziz sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 2, No. 1, pp. 16-21).
- Tumurang, Hetty. 2006. *Pembelajaran Kreativitas Seni Anak Sekolah Dasar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Bandung: Citra Umbara.

