

# **Penggunaan Media Animasi dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Terpadu**

Oleh:

**Nurmansyah<sup>1</sup>**

## **Abstrak**

*Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media animasi dalam pembelajaran langsung. Hasil analisis data tersebut adalah sebagai berikut: (1) Persentase hasil belajar IPA terpadu setelah dikelompokkan menjadi 5 kategori pada siklus I yaitu baik sekali 29,03%, baik 32,26%, cukup 29,03% dan kurang 9,68%, dengan nilai rata-rata 70,32, skor tertinggi 85,71, nilai terendah 51,43, standar deviasi 10,32, dan ketuntasan kelas 70,96%. (2) Persentase hasil belajar IPA terpadu setelah dikelompokkan menjadi 5 kategori pada siklus II yaitu baik sekali 53,125%, baik , cukup 25,00%, dengan nilai rata-rata 76,34, skor tertinggi 94,29, skor terendah 60,00, standar deviasi 8,746, dan ketuntasan kelas 90,625%. (3) Aktivitas siswa yang bersifat positif seperti mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab atau menanggapi pertanyaan, menulis materi penting, bekerjasama dalam kelompok, membaca buku paket atau materi, mengalami peningkatan persentase dari setiap siklus. Aktivitas yang bersifat negatif seperti belajar pelajaran lain, mengganggu teman, dan keluar masuk kelas, mengalami penurunan persentase dari setiap siklus. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam model pembelajaran langsung meningkatkan hasil belajar IPA terpadu siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Jaya, dari nilai rata-rata 70,32 menjadi 76,34.*

**Kata Kunci:** Media Animasi, Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar.

## **Pendahuluan**

Berbicara mengenai kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Berdasarkan tujuan pembangunan nasional yang ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Maka pemerintah terus berupaya membangun pendidikan yang lebih berkualitas antara lain melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, per-

baikan sara-na pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya.<sup>2</sup>

Guru memiliki berbagai peran dan fungsi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan kepada siswa dalam menanamkan konsep yang menjadi tuntutan kurikulum. Sebagai dinamisator guru perlu menciptakan situasi dan kondisi hidup dan tidak monoton supaya semangat belajar siswa dapat meningkat. Sebagai mediator guru perlu bertindak sebagai media terhadap siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Sebagai evaluator, guru perlu menilai kemajuan siswa supaya mereka dapat melakukan perbaikan-perbaikan supaya hasil belajarnya dapat meningkat. Sebagai instuktur, guru perlu memberikan perintah yang baik dan tepat dalam bentuk tugas-tugas kepada siswa supaya mereka lebih aktif belajar. Sebagai manajer, guru perlu memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi sehingga nampak berwibawa di mata siswa.<sup>3</sup>

Pembelajaran IPA, khususnya mata pelajaran IPA Terpadu diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tubuh manusia sendiri banyak sistem-sistem kerja yang saling berhubungan sehingga menopang ke-berlangsungan hidup manusia, seperti sistem pernapasan dan sistem peredaran darah. Dalam proses pembelajaran kadang-kadang siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru dan ingin lebih mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam tubuhnya. Misalnya bagaimana proses inspirasi dan ekspirasi berlangsung? Bagaimana peredaran darah dalam jantung? Atau bagaimana lintasan peredaran darah di dalam tubuh?, mereka tidak pernah melihatnya. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi, dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan.

SMPN 2 Jaya sudah termasuk Sekolah Standar Nasional (SSN), dengan demikian maka proses pembelajaran yang dilakukan harus lebih ditingkatkan. Dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPA terpadu, model pembelajaran langsung yang sering digunakan, yaitu suatu model pengajaran yang sebenarnya bersifat *teacher centered*. Pembelajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah. Menurut Depdiknas,

dalam menerapkan model pengajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau kete-rampilan yang akan dilatihkan kepada siswa.<sup>4</sup> Karena dalam pembelajaran, peran guru sangat dominan, maka guru dituntut agar dapat menjadi seorang model yang menarik bagi siswa. Sistem pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa, terutama melalui memperhatikan, mendengarkan, dan resitasi (tanya jawab) yang terencana. Tidak berarti bahwa pembelajaran bersifat otoriter, dingin dan tanpa humor. Ini berarti bahwa lingkungan berorientasi pada tugas dan memberi harapan tinggi agar siswa mencapai hasil belajar yang baik.

Keadaan kelas VIII B yang umumnya selalu diajar dengan model pembelajaran langsung khususnya metode ceramah menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan siswa. Ketika belajar di dalam kelas, siswa mengetahui apa yang dijelaskan oleh guru namun apabila keluar dari proses belajar mengajar, kurang sekali pengetahuan yang diberikan oleh guru yang membekas di benak mereka. Disamping hal tersebut, gangguan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung besar, perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar-mengajar siswa terkadang mengantuk, disamping dipaksa menerima materi dari penjelasan guru juga disebabkan karena pelajaran IPA terpadu berada di akhir jam pelajaran. Hal-hal tersebut di ataslah yang menyebabkan bila diberikan tes hasil belajar oleh guru, hasilnya rendah. Dari ujian blok yang dilakukan pada semester I tahun ajaran 2014/2015, sebanyak 54,29% dari 32 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan belajar di atas nilai standar 65.

Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Untuk masalah pelajaran IPA terpadu berada di akhir jam pelajaran yang kebanyakan siswa merasa mengantuk, tidak mungkin memindahkan jam pelajaran IPA Terpadu ke jam pelajaran lain karena akan mengganggu jadwal pelajaran lain. Oleh karena itu harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Media banyak macamnya, salah satunya adalah media animasi, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses

pendidikan. Media ini dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. Serta penggunaan animasi ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar.

Menurut Utami, animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan.<sup>5</sup> Animasi yang pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Keunggulan animasi dalam hal ini gambar yang bergerak adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Animasi gambar dibuat dengan bantuan program *macro media flash* tetapi dalam penelitian ini penulis mengambilnya dari Lisensi PT. Edutekh Digital Utama. Sedangkan animasi yang berupa kata atau tulisan yang bergerak dapat dibuat dengan bantuan *Microsoft Powerpoint*.

### **Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam siklus berulang, dimana setiap siklus terdiri atas rangkaian empat kegiatan yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi (evaluasi) dan refleksi.

### **Hasil Dan Pembahasan**

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII B yang diajar dengan menggunakan media animasi dalam model pembelajaran langsung, hasil belajar IPA terpadu siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Jaya untuk siklus I berada pada kategori baik, dengan melihat bahwa jumlah siswa tertinggi setelah pengelompokan hasil belajar berada pada interval 66–79 (baik) sebanyak 10 orang atau 32,26%. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa terbanyak berada pada kategori baik sekali dengan jumlah siswa 17 orang atau 53,125%.

Hasil belajar siklus I menunjukkan nilai tertinggi 85,71, nilai terendah 51,43, rata-rata 70,32, serta standar deviasinya 10,32. Sedangkan untuk siklus II, nilai tertinggi 94,29, nilai terendah 60,00,

rata-rata 76,34 dan standar deviasi 8,764. Apabila nilai rata-rata dibandingkan dengan tabel pedoman pengkategorian hasil belajar, maka baik untuk siklus I maupun siklus II berada pada kategori baik. Bisa dikatakan tidak meningkat, tetapi bila dilihat lagi terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 6,02 dari siklus I ke siklus II, jadi dapat dikatakan meningkat. Tiro menyatakan bahwa, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari (1) peningkatan nilai rata-rata, (2) perubahan bentuk distribusi dari miring positif menjadi miring negati, dan (3) koefisien variansi semakin kecil.

Pengkategorian berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, maka dari 31 siswa yang mengikuti tes siklus I, sebanyak 9 siswa atau 29,04% yang termasuk kategori tidak tuntas dengan rentang skor 0 hingga 64,00. Siswa yang termasuk dalam kategori tuntas dengan rentang skor 65,00 hingga 100 sebanyak 22 siswa atau 70,96%. Sedangkan pada siklus II dari 32 siswa yang mengikuti tes evaluasi, sebanyak 3 siswa yang termasuk kategori tidak tuntas atau sebesar 9,375%. Siswa yang termasuk dalam kategori tuntas sebanyak 29 siswa atau sebesar 90,625%. Meningkatnya hasil belajar siswa disebabkan karena penggunaan media animasi dalam pembelajaran langsung, sehingga siswa lebih bersemangat dan bergairah dalam menerima pelajaran. Dimana animasi mampu mengarahkan kepada sesuatu proses yang menjadikan suatu objek agar kelihatan hidup atau memberi gambaran bergerak kepada sesuatu yang pada dasarnya statik, sehingga mampu mengantar imajinasi siswa kepada suatu proses yang sesungguhnya terjadi.

Hasil Belajar yang optimal pada siswa kelas VIIIB SMPN 2 Jaya tidak luput dari aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Menurut Hamalik, aktivitas belajar sesungguhnya bersumber dari dalam diri peserta didik. Guru berkewajiban menyediakan lingkungan yang serasi agar aktivitas itu menuju ke arah tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini guru bertindak sebagai organisator belajar bagi siswa yang potensial itu, sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Aktivitas dan semangat siswa dalam belajar mengalami peningkatan dari tiap siklus, serta perilaku negatif yang sering diperlihatkan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami penurunan dari tiap siklus. Hal ini dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata hasil observasi antara siklus I dan siklus II. Aktivitas yang mengalami peningkatan yaitu siswa yang mendengarkan penjelasan guru pada saat memberikan materi maupun arahan-arahan dari 75,00% dengan kategori baik sekali pada siklus I meningkat menjadi 89,84% dan kategori baik sekali; komponen berikutnya adalah siswa yang bertanya pada

siklus I 3,91% dengan kategori kurang menjadi 16,40% (kurang); siswa yang menjawab pertanyaan atau memberi tanggap-an adalah 9,28% (kurang) di siklus I menjadi 16,40% (kurang) di siklus II; kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan LKS dengan persentase dari 65,63% dengan kategori baik di siklus I menjadi kategori baik sekali dengan persentase 88,28% di siklus II; dan siswa yang membaca buku/materi pada saat pembelajaran maupun dalam kegiatan kerja kelompok untuk mencari jawaban LKS adalah 40,63% (cukup) pada siklus I meningkat menjadi 82,81% dengan kategori baik sekali pada siklus II; siswa yang menulis materi pelajaran yang diberikan dari kategori cukup dengan persentase 59,38% pada siklus I menjadi 85,16% pada kategori baik sekali pada siklus II. Terjadi peningkatan kategori untuk 3 aktivitas, yaitu menulis materi penting dari cukup menjadi baik sekali, bekerjasama dalam kelompok dari kategori baik menjadi baik sekali, dan membaca buku paket/materi dari kategori kurang menjadi baik sekali. Sedangkan untuk aktivitas lain yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, kategorinya tetap sama. Tetapi terlihat persentasenya meningkat.

Secara umum peningkatan ini terjadi karena adanya media pendidikan yang berupa media animasi sehingga siswa mulai termotivasi untuk belajar, muncul rasa ingin tahu mengenai materi yang dibahas oleh guru dan timbulnya rasa percaya diri pada siswa. Sesuai dengan pernyataan Sardiman bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk (a) menimbulkan kegairahan belajar, (b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan (c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Aktivitas belajar yang mengalami penurunan dari siklus I ke siklus II adalah siswa yang meminta bimbingan dalam menyelesaikan LKS yaitu dengan persentase dari 34,375% (kurang) di siklus I menjadi 10,94% (kurang) di siklus II; siswa yang belajar pelajaran lain yaitu dengan persentase dari 7,03% dengan kategori kurang di siklus I menjadi 0% di siklus II dengan kategori kurang; siswa yang mengganggu teman dari 11,72% (kurang) pada siklus I menjadi 2,34% (kurang) pada siklus II; dan siswa yang keluar masuk kelas dari 9,38% (kurang) pada siklus I menjadi 0% pada siklus II dengan kategori kurang. Terlihat bahwa semua aktivitas yang mengalami penurunan berada dalam kategori yang sama baik pada siklus I maupun siklus II yaitu kurang, tetapi bila dilihat persentasenya maka terlihat menurun dari semula. Jumlah siswa yang meminta bimbingan dalam menyelesaikan

kan LKS-nya ber-kurang karena sebelum siswa mengerjakan, terlebih dahulu guru memberi penjelasan atau petunjuk untuk mengerjakannya, serta siswa yang tidak mengerti bertanya pada temannya yang telah mengerti.

Menurut Gagne dalam Djiwandono mengatakan bahwa beberapa prosedur untuk mengurangi tingkah laku siswa yang tidak diinginkan dalam pembelajaran adalah (a) memperkuat tingkah laku bersaing, (b) penghapusan (*extinction*), (c) pemuasan yang sempurna terhadap suatu keinginan, (d) mengubah stimuli lingkungan, dan (e) hukuman (*punishment*).<sup>6</sup> Terjadinya penurunan aktivitas yang bersifat negatif karena siswa semakin sadar akan pentingnya belajar. Siswa akan merasa malu di dalam kelas apabila pada saat ribut, langsung ditegur oleh guru, diminta untuk menjawab pertanyaan tetapi tidak bisa dijawabnya, bahkan di minta untuk keluar kelas. Atau bila berjalan dalam kelas kemudian guru mengabaikan tingkah laku siswa yang mengacau, memberi hukuman padanya, sementara siswa yang memperhatikan dan tidak membuat keributan dalam kelas diberikan pujian. Sehingga siswa yang membuat keributan merasa malu atas pujian pada siswa yang memperhatikan penjelasan guru, sedangkan ia diabaikan bahkan dihukum.

Meningkat atau menurunnya aktivitas siswa itu tidak lain dari hasil refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I dimana dari beberapa catatan yang dijadikan sebagai bahan refleksi dari siklus I itu kemudian diambil sebagai bentuk penanggulangan masalah yang terjadi yang kemudian diterapkan pada siklus II. Ada pun hasil refleksi dari siklus I yakni interaksi di antara siswa dalam kelompok kurang dalam mengerjakan LKS. Hal ini disebabkan, karena siswa yang tidak bisa menerima siswa yang menjadi anggota kelompoknya karena biasanya siswa membentuk kelompok belajar cenderung memilih temannya yang lebih dekat. Ada beberapa siswa di dalam satu kelompok yang tidak aktif bekerjasama menyelesaikan LKS, karena ia mengharapkan teman kelompoknya yang lain untuk mengerjakan. Gambar tentang materi dalam LKS sedikit dan kurang efektifnya penggunaan LKS sebagai sarana belajar. Ini terlihat dari jawaban siswa pada tes siklus I, dimana beberapa item soal yang diujikan diangkat dari soal pada LKS dan kebanyakan siswa menjawab salah. Siswa masih tidak disiplin dalam belajar, hal ini dapat dilihat dari sejumlah siswa pada saat pelajaran berlangsung masih ada yang belajar/mengerjakan pelajaran lain, keluar masuk kelas dan mengganggu temannya dan adanya siswa yang berjalan-jalan di dalam kelas. Dalam hal menjawab pertanyaan ataupun bertanya, jumlahnya masih kurang karena siswa malu untuk bicara atau

mengeluarkan komentar maupun pertanyaan karena akan ditertawakan oleh temannya yang lain. Kebanyakan siswa selalu menunggu jawaban dari teman yang berada di dekatnya dan bekerjasama pada saat pelaksanaan tes siklus I, hal ini disebabkan karena siswa tersebut tidak percaya diri dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Selain itu, siswa juga selalu mengharapkan remedial untuk perbaikan nilai, sehingga saat pelaksanaan tes, siswa tidak bersungguh-sungguh dalam menjawab soal tersebut. Dari tes hasil belajar yang diperoleh pada siklus I persentase siswa yang dinyatakan tuntas sebesar 70,96%, masih rendah dari indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%.

Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai acuan untuk menyusun rencana kegiatan siklus II. Perencanaan dan tindakan yang dilakukan pada siklus II sebagai berikut, agar dalam kelompok tidak hanya didominasi oleh satu orang bekerja saja maka dibentuk ulang kelompok kerja, dimana siswa sendiri memilih anggota kelompoknya. Sehingga interaksi dalam kelompok suasana dalam kelompok menjadi lebih bersahabat. Dan pada saat akan mengerjakan LKS, siswa diberi motivasi untuk bekerjasama dalam kelompok. Untuk menarik perhatian siswa pada LKS atau bekerjasama menyelesaikan LKS, maka gambar tentang materi pada LKS diperbanyak sehingga tertarik untuk melihat, mengerjakan dan mempelajarinya. Pada siklus II siswa sudah mulai berkonsentrasi dengan materi pelajaran sehingga hal ini akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selain kegiatan-kegiatan tersebut diatas yang dilakukan pada proses pembelajaran, ada beberapa hal yang dilakukan untuk mengatasi kelemahan siklus I agar tidak terulang atau bahkan memberikan hasil lebih jelek, yaitu pada saat pembelajaran berlangsung maka pintu kelas ditutup untuk mencegah siswa keluar masuk dan agar perhatian siswa tidak terpecah ke arah luar kelas, memberi motivasi kepada siswa untuk bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan LKS, untuk siswa yang mengerjakan pelajaran lain maka langsung ditegur ataupun menjawab pertanyaan, begitupula untuk siswa yang selalu membuat keributan langsung ditegur dan dikeluarkan dari kelas selama 5 menit untuk menyadari bahwa yang dilakukannya itu salah. Senantiasa mengingatkan siswa untuk lebih berani dan tidak perlu merasa malu bila ditertawakan oleh temannya dalam mengungkapkan pertanyaan manakala ada materi yang belum dimengerti demikian juga halnya dalam menjawab pertanyaan agar siswa lebih berani dalam mengemukakan argumennya.

Media animasi untuk siklus II bukan hanya dijalankan dan dijelaskan oleh pengajar, tetapi juga melibatkan siswa. Dalam pembela-

jaran pada saat pembahasan LKS, seorang siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dalam LKS dan menjelaskannya dengan bantuan media animasi, dimana siswa sendiri yang memainkan animasi sambil menjelaskan. Sehingga menimbulkan kegairahan dalam belajar, dan pada saat pembahasan LKS banyak siswa yang mengacungkan tangannya untuk menjawab, ataupun pada saat guru meminta seorang siswa menjelaskan materi dengan bantuan animasi. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini juga terjadi, karena peneliti menginformasikan bahwa akan selalu diadakan kuis pada setiap akhir pertemuan berikutnya, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Hasil belajar yang meningkat, karena aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar juga meningkat. Dalam arti bahwa adanya peningkatan aktivitas yang bersifat positif serta berkurangnya aktivitas negatif menunjukkan bahwa adanya keseriusan siswa untuk berubah atau belajar. Menurut Hamalik, tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa.<sup>7</sup> Dan belajar adalah suatu perkembangan dari seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.

Kemauan siswa untuk belajar karena adanya motivasi. Motivasi dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, pengarah, dan mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan. Menurut Haling, motivasi merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang memberikan semangat atau dorongan dalam melakukan suatu kegiatan.<sup>8</sup> Cara untuk menggerakkan motivasi belajar siswa adalah memberi angka, pujian, hadiah, kerja kelompok, persaingan, penilaian, karyawisata, film pendidikan, dan belajar melalui radio. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran langsung dapat menimbulkan motivasi dengan mengurangi kebosanan siswa.

Animasi dalam pembelajaran didesain untuk mengembangkan materi dari LKS yang mereka kerjakan. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran langsung memperlihatkan aktivitas belajar yang tinggi. Pernyataan ini dipertegas oleh Harun dan Zaidatun, bahwa kelebihan media animasi apabila digunakan dalam pendidikan yaitu, 1) Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. 2) Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. Pelajar juga mampu memberi ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik dibanding media yang bersifat statik. 3) Animasi digital juga dapat

digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan ataupun mungkin melibatkan biaya yang tinggi. 4) Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. 5) Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi. Maka media animasi sangatlah efektif untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>9</sup>

Penelitian yang dilakukan hanya sampai siklus II dan tidak dilanjutkan lagi karena sesuai dengan standar ketuntasan peneliti bahwa penelitian dikatakan berhasil apabila 75% dari siswa dalam kelas sudah mencapai nilai standar yaitu 65. Disamping itu ada juga namanya ketuntasan kelas, suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah siswa dinyatakan tuntas. Mengenai kapan penelitian dihentikan untuk siklus berikutnya, Wiriaatmadja mengatakan bahwa apabila perubahan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran telah tercapai, atau apapun diteliti telah menunjukkan keberhasilan siklus, yaitu apabila apa yang direncanakan sudah berjalan sebagaimana diharapkan, dan data yang ditampilkan dalam kelas sudah jenuh, dalam arti tidak ada data baru yang ditampilkan dan dapat diamati, serta kondisi kelas dalam pembelajaran sudah mampu dikuasai, maka penelitian dihentikan. Jadi banyaknya siklus dalam penelitian tindakan kelas tergantung pada kondisi yang stabil dan data yang sudah jenuh.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian pembahasan di atas diperoleh informasi bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar IPA terpadu siswa kelas VIIIB SMPN 2 Jaya.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran langsung meningkatkan hasil belajar IPA terpadu siswa kelas VIII B SMPN 2 Jaya, dari nilai rata-rata 70,32 menjadi 76,34.

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah:

1. Mata pelajaran IPA terpadu sebaiknya disampaikan dengan dukungan penggunaan media animasi pada pembelajaran langsung. Hal ini akan meningkatkan motivasi dan keingintahuan siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal.

2. Media animasi dan lembar kerja siswa yang telah dibuat perlu terus dikembangkan dan direvisi agar benar-benar dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPA terpadu.
3. Diharapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan memperkuat hasil penelitian ini dengan mengadakan penelitian lebih lanjut.

### Catatan Akhir

- <sup>1</sup> Guru SMPN 2 Jaya Kab. Aceh Jaya Prov. Aceh, e-mail: [acehjaya2015@gmail.com](mailto:acehjaya2015@gmail.com)
- <sup>2</sup> UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- <sup>3</sup> Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- <sup>4</sup> Depdiknas, *Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam*. (Jakarta: Depdiknas, 2005)
- <sup>5</sup> Utami, D. *Animasi dalam Pembelajaran*. [Online] dalam [www.uny.ac.id/akademik/default.php](http://www.uny.ac.id/akademik/default.php). Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008
- <sup>6</sup> Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT Grasindo, 2004)
- <sup>7</sup> Hamalik, O., *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)
- <sup>8</sup> Haling, A., *Belajar dan Pembelajaran*. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2004)
- <sup>9</sup> Harun dan Zaidatun, *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. [Online] dalam <http://wwwctl.uttm.my/publications/manuals/mm/elemenMM.pdf>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008

### Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adri, M. 2008. *Flash – Case on Teks Animation*. <http://ilmucomputer.com>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008.
- Arikunto, S. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bandono. A. 2003. *Model Pembelajaran Langsung*. <http://beta.tnial.mil.id/cakrad.php3?id=150>. Diakses tanggal 25 Agustus 2008.
- Depdiknas. 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, BS dan A. Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono, S. E. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Haling, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hamalik, O. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harun dan Zaidatun. 2004. *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. <http://wwwctl.uttm.my/publications/manuals/mm/elemenMM.pdf>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008.

- Nasution. W. N.. 2006. *Efektivitas Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Langsung terhadap Hasil Belajar Sains Ditinjau dari Cara Berpikir*. <http://ligatama.org>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008
- Nurhayati dan Lukman W. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Jurusan Ipa terpadu FMIPA UNM.
- Rusdianto. 2008. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Model Pembelajaran Langsung terhadap Hasil Belajar Ipa terpadu Siswa Kelas XI MA Negeri Model Makassar pada Konsep Sistem Pencernaan*. Skripsi. Makassar: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar.
- Saktiyono. 2008. *IPA Ipa terpadu SMP dan MTS Kelas VIII*. Jakarta: ESIS.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Suwarna, I. P. 2007. *Model Pembelajaran Fisika Interaktif melalui Program Macromedia Flash (Computer Based Instruction)*. <http://iwanpermana.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008.
- Syamsuri, I. 2004. *Sains Ipa terpadu SMP 2*. Jakarta: Erlangga.
- Tim penyusun. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tiro, M. A. 2004. *Pengenalan Biostatistika*. Makassar: Andira Publisher.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, H. B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya "Analisis di Bidang Pendidikan"*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, D. 2007. *Animasi dalam Pembelajaran*. [www.uny.ac.id/akademik/default.php](http://www.uny.ac.id/akademik/default.php). Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008.
- Wiriaatmadja, R. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.