

**PENERAPAN MEDIA ANIMASI MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL  
BERBASIS MASALAH PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD ISLAM  
AL-AZHAR 10 KOTA SERANG**

**IMPLEMENTATION OF ANIMATION MEDIA THROUGH PROBLEM-BASED  
CONTEXTUAL APPROACH TO SCIENCE LEARNING TO CLASS IV STUDENTS  
OF AL-AZHAR ISLAM ELEMENTARY SCHOOL 10, SERANG CITY**

**Ari Gunardi<sup>1</sup>, Avi Valentri<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha.

e-mail: [arigunardi667@gmail.com](mailto:arigunardi667@gmail.com)

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha.

e-mail: [avivalen4@gmail.com](mailto:avivalen4@gmail.com)

**Riwayat artikel**

Dikirim Januari 2023

Disetujui Februari 2023

Diterbitkan Maret 2023

**ABSTRAK**

Penelitian ini berkaitan dengan pemanfaatan media Animasi dalam pembelajaran pendekatan Kontekstual berbasis masalah pada pembelajaran IPA. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media animasi gaya pembelajaran IPA, 2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Islam Al-Azhar 10 Kota Serang, 3. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media DVD Magic English dengan model pembelajaran Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Islam Al-Azhar 10 Kota Serang. Desain penelitian ini adalah deskriptif analitik, menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian yaitu 1. Guru mata pelajaran IPA SD Al Azhar 10 Serang telah menerapkan media animasi melalui pendekatan kontekstual berbasis masalah, 2. Guru memberikan bimbingan pada prainstruksional. Selanjutnya guru hanya sebagai fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran Animasi telah sukses dilaksanakan oleh guru mata pelajaran IPA SD Al Azhar 10 Serang, 3. Pemanfaatan Pemanfaatan media Animasi Pda Mata pelajaran IPA pada pokok bahasan Gaya telah banyak memberikan nuansa positif dan menarik dalam proses pembelajaran Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Islam Al-Azhar 10 Kota Serang. Hal ini terwujud dikarenakan sarana dan prasarana di sekolah tersebut cukup memadai

**Kata Kunci :** Media, Animasi, Pendekatan Kontekstual, Pembelajaran IPA

**ABSTRACT**

*This research relates to the use of animation media in problem-based contextual learning in science learning. The objectives of this study are: 1. To find out how to use animation media for science learning styles, 2.*

*To find out how to use the Application of Animation Media Through a Problem-Based Contextual Approach in Science Learning for Class IV SD Islam Al-Azhar 10 City of Serang. 3. To find out how to use DVD Magic English media with the learning model of Application of Animation Media Through a Problem-Based Contextual Approach in Science Learning for Class IV SD Islam Al-Azhar 10 Serang City. The design of this research is descriptive analytic, using a qualitative approach. The results of the study are 1. The science subject teacher at SD Al Azhar 10 Serang has applied animated media through a problem-based contextual approach, 2. The teacher provides pre-instructional guidance. Furthermore, the teacher is only a facilitator during the learning process. The Animation learning model has been successfully implemented by science subject teachers at SD Al Azhar 10 Serang. 3. Utilization of the use of animation media in science subjects on the subject of style has provided many positive and interesting nuances in the learning process. This was realized because the facilities and infrastructure at the school were quite adequate.*

**Keywords:** *Media, Animation, Contextual Approach, Science Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang paling utama dalam menentukan majunya suatu bangsa. Di negara bagian Eropa kualitas pendidikannya sudah cukup baik, tetapi tidak dengan negara bagian Asia salah satunya Indonesia, Pendidikan di Indonesia memiliki kualitas yang rendah tentunya menjadi keprihatinan bersama antara rakyat dan negara (Mahmudah dan Yudha, 2010). Data yang diperoleh dari DIKNAS tahun 2008 menunjukkan bahwa hasil Programme for International Student Assesment (PISA) 2006, kualitas pembelajaran Indonesia berapa pada peringkat 50 dari 57 negara untuk bidang sains, peringkat 50 dari 57 negara untuk bidang matematika dan peringkat 49 dari 57 negara untuk bidang kemampuan membaca. Sedangkan menurut Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) 2007, kualitas pembelajaran Indonesia berada pada peringkat 36 dari 48 negara untuk bidang matematika dan berdasarkan hasil perangkat 35 dari 48 negara untuk bidang sains.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah (Jamilah, 2011). Keseriusan pemerintah untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia menjadi tuntutan yang harus terus dilakukan secara menyeluruh. Pemerintah telah mengadakan penambahan anggaran Pendidikan menjadi 20% dari anggaran APBN, peningkatan kualitas guru yang saat ini dilakukan dengan adanya program sertifikasi guru. Komponen dalam pendidikan sudah selayaknya di perbaharui dengan terintegrasinya antara kualitas guru baik, kurikulum yang ideal dan sistem yang tertata, jika didukung dengan fasilitas yang memadai serta teknologi yang mendukung pendidikan akan semakin maju dan berkualitas (dalam Fathani, 2009).

Kemajuan teknologi dapat menjadi suatu inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia (Sadirman, 2011).

Masuknya teknologi komputer dalam dunia pendidikan memberikan perubahan bagi kemajuan Pendidikan dalam Sanjaya (2009:163). Berbagai jenis aplikasi baru disajikan untuk memudahkan dan membantu proses pembelajaran dalam dunia Pendidikan (Hasrul, 2011). Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dapat dilihat juga dari rendahnya prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika, ipa, dan bahasa inggris (hujair, 2009). Dalam pembelajaran IPA di jenjang SD salah satu pokok bahasan dalam mata pelajaran IPA yang diberikan pada tingkat SD pada kelas IV semester II adalah tentang gaya. Berdasarkan pengalaman mengajar banyak siswa menganggap materi tersebut sukar dipahami terutama untuk menggambarkan dan memahami macam-macam gaya karena, siswa dituntut untuk dapat berpikir.

Dari pengalaman selama mengajar juga diketahui materi tentang gaya sering menjadi kendala dalam pembelajaran di kelas (Ali,2010). Materi yang banyak meliputi pada pemahaman tentang gaya akan menjadi semakin abstrak jika disampaikan tidak dengan manipulasi gambar nyata atau pemediaan. Karena gaya secara kontekstual dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Rozie,2012). Memadukan agar siswa lebih mudah dan konkret dalam memahami materi ini sekaligus mengenalkan mereka dalam penggunaan teknologi, maka penggunaan media ICT sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran (Kustandi, 2011). Penampakkan macammacam gaya dalam dimensi 3 yang sulit dilakukan pada gambar manual, akan terlihat lebih jelas jika disajikan misalnya melalui program power point maupun macromedia flash (Munir,2012). Dalam pembelajaran matematika guru harus benar-benar memperhatikan dan memikirkan sekaligus merencanakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini agar siswa berminat dan semangat serta mau terlibat dalam pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran menjadi efektif (Purwanto,2011)

Dari hasil pengamatan peneliti diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga belum dapat berjalan secara maksimal karena dipengaruhi beberapa faktor, antara lain: 1) tuntutan materi pelajaran yang cukup padat dan alokasi waktu yang terbatas, membuat guru lebih mementingkan mengejar materi, 2) Guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran disebabkan belum mengetahui manfaat yang diperoleh dari penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan media secara efektif dapat mempercepat proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran tersebut, memberikan pengalaman yang berharga serta membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik (Fechera,2012).

Penggunaan media yang sesuai akan membuat siswa tertarik dan senang dengan pelajaran yang kita berikan sehingga akan timbul dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar (Suprihatin,1010).

Kesulitan pada tingkat lokal di SD Islam Al-Azhar 10 serang terukur dari rendahnya siswa yang memenuhi nilai ketuntasan belajar minimal, dari data hasil ulangan harian pada guru mata pelajaran IPA tahun pelajaran 2011/2012 saja kurang dari 30% siswa yang dapat mencapai nilai KKM (75) untuk mata pelajaran ipa materi gaya. Berdasarkan pada hasil pengamatan peneliti guru mata pelajaran ipa saat ini dalam pembelajaran di kelas juga hanya sekedar memanfaatkan media seadanya, hampir tidak dijumpai ada guru pada mata pelajaran IPA yang menggunakan ICT dalam pembelajarannya. Materi gaya yang banyak menuntut untuk menyajikan materi secara lebih visual dengan penggambaran juga tidak dilakukan.

Berdasarkan pengalaman empirik peneliti selama mengajarkan materi gaya di SD Islam Al-Azhar 10 Serang secara terperinci kesulitan-kesulitan tersebut meliputi (a) kemampuan siswa dalam mempraktekkan macam-macam gaya konsep gaya, (b) kemampuan siswa dalam membedakan macam-macam gaya dan, (c) kemampuan siswa untuk menerapkan konsep jarak dalam dimensi tiga dengan permasalahan nyata di sekitar mereka. Mengacu pada realitas tersebut maka menjadi penting bagi peneliti untuk mengadakan penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep gaya terhadap Siswa Kelas IV SD Islam Al-Azhar 10 serang.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Al-Azhar 10 kota Serang yang beralamat di Jl.K.H Tb. Ma'mun no 17 Kaujon Serang, Kelurahan Serang, Kecamatan Serang, Kabupaten Serang. Desain penelitian ini adalah deskriptif analitik, yang berusaha menemukan dan mendeskripsikan tentang Penerapan media Animasi melalui pendekatan kontekstual berbasis masalah pada pembelajaran ipa kelas IV SD Islam Al Azhar 10 Serang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif mengfokuskan pada sebuah peristiwa berangkat dari kesadaran dan pengalaman manusia.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara observasi, wawancara, diskusi, panduan Pertanyaan dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah deskriptif naratif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 137 orang.

Pelaksanaan penelitian ini yakni mengobservasi langsung pelaksanaan proses pembelajaran dalam pemanfaatan, yang dilakukan Penerapan media Animasi melalui pendekatan kontekstual berbasis masalah pada pembelajaran ipa oleh guru bidang studi ipa dan melakukan wawancara terhadap siswa, wakil kepala sekolah maupun guru bidang studi ipa tentang pelaksanaan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Perencanaan Pembelajaran dengan Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah Pada pembelajaran IPA

#### 1. 1 Pembelajaran dengan Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Berbasis Masalah

Dalam proses pembelajaran, perencanaan memegang peranan yang sangat penting untuk dapat melaksanakan suatu pembelajaran dengan baik agar terciptanya kondisi yang kondusif bagi peserta didik dalam belajar. Berkaitan dengan masalah tersebut, maka para pendidik di SD Islam Al-Azhar 10 Serang, termasuk guru IPA dituntut untuk dapat mempersiapkan pembelajaran dengan baik. Persiapan tersebut mencakup seluruh aspek yang terkait dengan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Pentingnya Pembuatan perencanaan pembelajaran ini terungkap dari hasil wawancara dengan Yusuf (40 tahun) sebagai wakil kepala sekolah bidang kurikulum, sebagai berikut :

Guru harus membuat perangkat administrasi pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai pada semester yang pertama yang meliputi program tahunan, program semester, perhitungan minggu efektif, pengembangan silabus dan penilaian dan terakhir rencana pelaksanaan pembelajaran. (24 April 2012).

Berdasarkan hasil wawancara menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Pembuatan perangkat administrasi pembelajaran dilakukan sebagai langkah pertama atau pedoman oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang direncanakan. Perangkat administrasi pembelajaran terdiri dari program tahunan, Program semester, perhitungan minggu efektif, silabus, serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Hal tersebut diperkuat dengan keterangan yang diperoleh dari guru IPA kelas IV Dail (35 tahun) sebagai berikut :

Setiap guru wajib membuat seperangkat administrasi pembelajaran, dari mulai program tahunan dan program semester yang dibuat setahun, sedangkan perhitungan minggu efektif dan RPP dibuat tiap semester berdasarkan silabus (24 April 2012).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh gambaran bahwa perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh setiap guru sebaiknya di buat sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan program perencanaan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik menemukan berbagai metode yang tepat untuk meningkatkan hasil taraf serap pembelajaran tersebut.

Dalam pembuatan perangkat pembelajaran, guru IPA di SD Islam Al-Azhar 10 Serang pada dasarnya tidak mengalami kesulitan. Namun, kadang-kadang perangkat sekolah pembelajaran dibuat karena adanya tuntutan atau kewajiban dari pihak sekolah. Sehingga perangkat pembelajaran yang seharusnya sudah dibuat sebelum dimulai kegiatan pembelajaran, terkadang dibuat setelah kegiatan

pembelajaran berlangsung. Selain silabus, perangkat pembelajaran lainnya dibuat sendiri oleh guru dengan pendoman kurikulum dan kalender Pendidikan Hamdani (2011: 50). Perangkat pembelajaran yang dibuat dalam pelaksanaannya bersifat kondisional, tetapi kompetensi pada mata pelajaran dalam satu semester dapat dicapai oleh peserta didik terkhusus pelajaran IPA (Isriani,2010).

Permasalahan-permasalahan sering muncul dalam pembelajaran, terutama IPA. Berdasarkan hal tersebut, salah satu cara untuk mengatasinya adalah menggunakan penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah dalam pembelajaran IPA. Alasan menggunakan media animasi karena mudah dibuat, banyak disukai anak sehingga diharapkan peserta didik menjadi atraktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran melalui penerapan animasi dapat membuat peserta didik menjadi aktif karena dapat mengamati, menganalisis, berdiskusi dengan satu teams dan bekerjasama, sehingga peserta didik dapat mengeksplor dirinya dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru IPA dalam perencanaan pembelajaran IPA memanfaatkan Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah terungkap dalam wawancara dengan Dail (35 tahun), sebagai berikut:

Langkah-langkah yang saya lakukan, yaitu menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembelajaran, setelah itu membuat Media Animasi dan materinya disesuaikan dengan silabus dan RPP, kemudian melaksanakan pembelajaran dan pemanfaatan setelah itu diadakan Penanyangan gambar animasi. Langkah terakhir, melakukan evaluasi dari pembelajaran yang sudah dilakukan. (24 April 2012).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh gambaran tentang langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan pembelajaran menggunakan Media Animasi, diantaranya: menyiapkan materi yang akan diberikan, yang disesuaikan dengan silabus, RPP, buku paket, dan buku penunjang lain. Langkah berikutnya adalah membuat Animasi tentang gaya yang menarik untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian melaksanakan pembelajaran dan terakhir melaksanakan evaluasi dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Program ini dirancang khusus dalam perencanaan yang dibuat oleh guru mata pelajaran IPA untuk melakukan presentasi agar menjadi daya tarik dalam proses pembelajaran. Beberapa hal yang menjadi daya tarik adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi.

## 1.2. Pemanfaatan Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran IPA

Pemanfaatan multimedia melalui Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah dalam pembelajaran IPA oleh pendidik telah diterapkan. Media tersebut digunakan sesuai dengan pertimbangan instruksional, sarana yang ada disekolah, dan juga disesuaikan dengan

karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Hal itu terungkap dalam petikan wawancara Dail (35 tahun) mengatakan bahwa:

Untuk materi gaya, saya menggunakan media Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah dalam karena sebelumnya banyak nilai ulangan harian yang kurang dari KKM, materi tersebut merupakan materi yang dapat memungkinkan siswa bisa berimajinasi/menganalisis ketika gambar-gambar ditayangkan dan suasana bermain / berkompetensi . (24 April 2012).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh gambaran bahwa guru IPA yang dalam proses pembelajarannya menggunakan penerapan media animasi sebagai media pembelajaran didasarkan pada beberapa pertimbangan, mulai dari banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM, materi ajar banyak, untuk meningkatkan hasil belajar, dan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan juga untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang kurang maksimal.

Pemantauan Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah dalam pembelajaran harus didukung oleh sarana dan prasarana tertentu. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan Yusuf. (40 tahun) wakil kepala sekolah bidang kurikulum, sebagai berikut: Sarana dan prasarana yang ada di sekolah terdiri dari 24 ruang kelas, 1 ruang laboratium IPA, 1 ruang computer (TIK), 1 ruang PSB, dan 1 ruang perpustakaan (24 April 2012).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh gambaran bahwa kegiatan pembelajaran IPA menggunakan multimedia Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Masalah di SD Islam Al-Azhar 10 Serang sangat mungkin dilakukan karena sekolah tersebut sudah mempunyai 1 ruang TIK, sedangkan 1 ruang multimedia pada tahap penyelesaian pembangunan yang dalam pelaksanaannya dapat digunakan secara bergantian. Ruangan ini biasanya berisi laptop atau computer, sekaligus infocus dan media audio.

Variasi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA terungkap dalam wawancara dengan salah seorang peserta didik, Tiara (10 tahun) sebagai berikut :

Pembelajaran menggunakan media tersebut bagus sekali, karena lebih menarik, tidak monoton, menyenangkan, kita tahu lebih jelas tidak menghayal dan kemampuan guru dalam menerangkan dan menggunakan medianya juga bagus, sangat tepat dan jelas, sehingga pembelajarannya menyenangkan dan hasil belajar kawan-kawan juga bagus bagus. (24 April 2012).

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan tersebut tergambar bahwa pembelajaran menggunakan media tersebut menarik minat peserta didik dalam belajar IPA. Hal tersebut didukung oleh kemampuan guru dalam mengolah materi, membahas suatu materi dengan tampilan yang menarik, tidak monoton, jelas dan juga didukung oleh kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran melalui Penerapan Media Animasi.

Faktor penyebab pemanfaatan Penerapan Media Animasi Melalui Pendekatan Kontekstual berbasis masalah di SD Islam Al-Azhar 10 Serang juga terungkap dalam petikan wawancara dengan Bapak Yusuf (40 tahun) mengatakan sebagai berikut:

Pada saat ini memang untuk pengembangan SD Islam Al-Azhar 10 Serang mengarah kepada sekolah percontohan atau sekolah Standar Internasional. Jadi diberikan motivasi kepada guru untuk meningkatkan kinerja dan kemampuan terutama diharuskan mengenal dan menguasai Teknologi pembelajaran. Untuk itu adanya ruang TIK untuk dipergunakan sebelum, ruangan multimedia dibangun. (23 April 2012).

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat tergambarkan bahwa faktor penyebab pemanfaatan Penerapan Media Animasi dikarenakan fasilitas / sarana multimedia belum memadai dan masih sangat terbatas keberadaanya. Berdasarkan wawancara tersebut, dapat tergambarkan bahwa faktor penyebab pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang, dikarenakan fasilitas/sarana multimedia belum memadai dan masih sangat terbatas keberadaanya.

### 1.3. Desain Pembuatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA

Desain pembuatan Penerapan Media Animasi pada pembelajara IPA dilakukan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan sebagaimana terungkap dalam petikan wawancara dengan Dail (35 tahun) mengatakan:

Desainnya saya buat sendiri. Sedangkan untuk membuat gambar-gambarnya saya adopsi dari internet supaya aktual sehingga memudahkan anak untuk memahami materi, sedangkan penggunaan kartu materi dan pertanyaan bernomor saya dibantu oleh siswa setelah jam pelajaran. (24 April 2012).

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambarkan bahwa desain pembuatan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang, guru IPA melibatkan siswa atau berkolaborasi dengan siswa dalam belajar.

### 1.4 Metode Pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA

Pembelajaran dengan menggunakan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang sebagaimana terungkap dalam petikan wawancara dengan Dail (35 tahun) mengatakan:

Metode pembelajaran yang saya pilih adalah dengan diskusi dan Kooperatif. Metode yang digunakan itu diharapkan siswa dapat bekerjasama, bertanggung jawab, dan bersosialisasi dalam suasana yang menyenangkan sehingga dituntut untuk dapat berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. (24 April 2012).

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambarkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang metode diskusi dan kooperatif dimana dengan metode

ini, diharapkan siswa mampu menyebutkan, melihat dan membedakan berbagai manfaat dan fungsi gaya dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran IPA dengan menggunakan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA dalam petikan wawancara dengan Tiara (10 tahun) mengatakan : Untuk metode yang digunakan Pak Dail itu metodenya ceramah, diskusi dan selanjutnya disuruh bekerjasama dengan masing-masing kelompok dalam mempelajari, memahami, kemudian, dari perwakilan tiap kelompok yang diberikan tanggung jawab maju ke depan unuk melakukan konformasi dengan teman-teman yang lain. (24 April 2012).

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambar bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang dengan metode diskusi dan *kooperatif learning* serta siswa melakukan konformasi didepan kelas.

## 2. Proses Pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA

Kelebihan penggunaan video animasi sebagai media (Dina,2011) :

- a) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi,
- b) Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan,
- c) Video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata,
- d) Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret,
- e) Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang,
- f) Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi,
- g) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Ada empat unsur penting yang harus diperhatikan dalam merancang suatu media (Tejo,2011):

- a) Menentukan subjek penelitian,
- b) Mengkaji tujuan pembelajaran,
- c) Menentukan metode yang tepat,
- d) Merancang alur cerita.

Tahap rancangan dilakukan oleh guru SD Islam Al-Azhar 10 Serang dengan mencari dan mengumpulkan sumber sebagai data pendukung berupa hasil pengamatan lapangan, bahan ajar, dan studi literature yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Data yang telah diperoleh, selanjutnya disusun dengan bantuan perangkat lunak dan perangkat keras sesuai dengan scenario yang dirancang sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran dengan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang perlu dirancang secara sistematis.

### 2.1. Implementasi Pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang

Implementasi pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang, sebagaimana terungkap dalam petikan wawancara dengan Dail (35 tahun) mengatakan: Untuk materi Gaya itu saya berikan di kelas IV semester 2. (24 April 2012)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambarkan bahwa implementasi pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang digunakan pada materi gaya, dimana materi tersebut adalah materi ke dua belas pada semester dua dikelas IV.

Ketika pembelajaran IPA berlangsung, pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang di kelas IV semester dua, semua siswa menyimak dan memperhatikan materi tayangan yang disampaikan guru melalui infocus. Hal ini dimaksudkan agar setiap siswa mendapatkan pemahaman yang utuh terhadap materi yang disampaikan. Hal tersebut sebagaimana terungkap dalam petikan wawancara dengan Dail. (35 Tahun) mengatakan :

Semua siswa menyimak dan memperhatikan materi tayangan yang disampaikan guru melalui infocus. Hal ini dimaksudkan agar setiap siswa mendapatkan pemahaman yang utuh terhadap materi yang disampaikan agar memudahkan anak berpikir dalam memahami materi yang diberikan. (24 April 2012).

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambarkan bahwa implementasi pemanfaatan digunakan pada materi gaya berdasarkan gambar-gambar yang dikenal/diketahui siswa dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.2 Fenomena Pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA

Pada pembelajaran IPA dengan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA SD Islam Al-Azhar 10 Serang di kelas IV semester dua pada pokok bahasan gaya siswa disuruh membaca bahan ajar, kemudian siswa disuruh menyimak penjelasan dan presentasi materi dari guru, hal tersebut sebagaimana terungkap dalam petikan wawancara dengan Dail (35 tahun) mengatakan:

Pada pokok bahasan gaya siswa memperhatikan tiap slide-slide yang ditampilkan oleh animasi yang dilengkapi dengan gambar-gambar, kemudian anak disuruh membaca bahan ajar dan mempelajari materi yang sudah diencanakan kemudian melakukan presentasi yang diwakili oleh salah satu orang dari tiap kelompok. (24 April 2012)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambarkan bahwa pada pokok bahasan gaya setelah ditampilkan animasi siswa disuruh membaca bahan ajar, dan materi yang sudah direncanakan kemudian siswa disuruh untuk mengelompokkan, membedakan dan menemukan dalam kehidupan sehari hari tentang macam-macam gaya dan fungsinya. Fenomena proses pembelajaran IPA pada kompetensi gaya terungkap dalam petikan wawancara dengan Aldi (10 tahun) mengatakan :

Saya dan teman-teman setelah menganalisis gambar yang ditampilkan dalam Animasi. Kemudian berdiskusi, selanjutnya melakukan presentasi, (24 April 2012)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambar bahwa pada pokok bahasan gaya siswa disuruh mempelajari bahan ajar, kemudian disuruh menganalisa gaya yang ada dalam kehidupan.

### **3. Hasil Belajar dengan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA**

Tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Imamah, 2012). Klasifikasi hasil belajar menurut (Rahayu,2012) yang meliputi pemahaman aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2004:138-146), menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Faktor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu :

- a. Faktor-faktor stimulus belajar, yaitu segala hal diluar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar mencakup panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berartinya bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.
- b. Faktor-faktor metode belajar, faktor metode yang dipakai oleh guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar. Faktor-faktor metode belajar menangkut hal-hal kegiatan belatih atau praktek, resitasi selama belajar, pengenalan tentang hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan bagian, bimbingan dalam belajar, dan kondisi intensif.
- c. Faktor-faktor individual, meliputi kematangan, faktor usia kronologis, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kesehatan rohani dan motivasi.

#### **3.1 Daya Dukung Proses Pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA**

Pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA tentunya memiliki banyak daya dukung sebagaimana yang terungkap dalam petikan wawancara dengan Dail. (35 tahun) mengatakan :

Dalam menentukan bentuk media dan metode yang saya lakukan dengan pertimbangan meida tersebut sangat murah, mudah, siapapun bisa membuatnya tinggal menyesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang saya lihat, anak sangat berantusias dalam belajar karena ditampilkan materi ajar dengan disertai gambar yang sesuai dengan lingkungan yang pernah dialami oleh siswa, yang dapat dilihat langsung dan untuk menciptakan supaya suasana menyenangkan dengan elaborasi dan konformasi sehingga anak harus berkompetisi. Responnya sangat cukup positif karena pembelajaran bermakna. (30 April 2012)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambar bahwa faktor yang menjadi pertimbangan pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA adalah dikarenakan siswa

pada usia anak SD masih senang bermain dengan suasana belajar yang tidak membosankan tetapi bermakna. Dalam wawancara yang dilakukan terhadap informan kelas IV dengan Salsabila. (10 tahun) mengatakan:

Biasanya dalam pembelajaran IPA banyak hafalan dan hanya mendengarkan ceramah dari guru, tetapi dengan media ini, saya termotivasi lebih giat belajar dan mau bekerjasama dalam kelompok. (30 April 2012)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambar bahwa respon siswa terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA membuat siswa lebih bersemangat dan lebih mengerti akan materi yang disampaikan.

### 3.2. Hasil Belajar Pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA

Dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa tidak terlepas dari motivasi yang diberikan oleh guru. Motivasi merupakan gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang baik sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu (Brophy,2010). Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi tidak mungkin dapat melakukan aktivitas belajar secara efektif (Uno,2012). Motivasi mempunyai peranan yang sangat strategis dalam aktivitas belajar seorang siswa. Tidak ada seorang pun dapat belajar dengan baik tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar.

Hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah belajar memanfaatkan media pembelajaran pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA berdasarkan nilai ulangan harian dapat diuraikan bahwa pada pembelajaran sebelum menggunakan pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi (ulangan ke 1 dan 2), hasil belajar peserta didik cukup rendah. Pada ulangan harian ke-1, peserta didik yang memperoleh nilai ulangan kurang dari KKM sebanyak 20 orang (52,06%). Peserta didik yang mendapatkan nilai ulangan lebih dari KKM sebanyak 10 orang (26,03%). Pada ulangan harian ke-2, nilai peserta didik hanya mengalami sedikit perubahan. Peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM sebanyak 19 orang (49,97%). Peserta didik yang mendapatkan nilai sama dengan KKM sebanyak 6 orang (15,79%) dan peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari KKM sebanyak 11 orang (28,83%).

Setelah menggunakan pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi dalam pembelajaran, nilai ulangan harian yang diperoleh peserta didik mengalami perubahan yang cukup signifikan. Peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM sebanyak 2 orang (7,89%). Peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan KKM sebanyak 7 orang (18,41%), dan peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari KKM sebanyak 26 orang (68,38%).

Selain dari hasil ulangan harian, peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA diperoleh dari hasil wawancara dengan guru IPA Dail (35 tahun) sebagai berikut :

Pemahaman siswa cukup bagus, di lihat dari nilai ulangan harian yang sangat baik diperkirakan, pemahaman mereka untuk penguasaan materi ini mencapai 70%, secara umum mereka memiliki respon yang positif terhadap pembelajaran. (30 April 2012).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh gambarann bahwa pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA, hasilnya adalah peserta didik memiliki pemahaman yang cukup bagus terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penguasaan terhadap materi yang disampaikan mencapai 70% yang secara umum dapat diartikan bahwa peserta didik memiliki respon positif terhadap pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang bagus. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan dalam wawancara dengan Dewi (10 tahun) berikut ini:

Dari hasil ulangan harian saya memeperoleh 70. Sedangkan nilai ulangan sebelumnya hanya 53. Menurut saya belajar IPA sangat menyenangkan karena sambil bermain, materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna karena kita sendiri yang harus menguasai materinya. Belum lagi, harus mengadakan presentasi... jadi semakin tertantang...” (30 April 2012)

Berdasarkan hasil wawancara tergambar bahwa nilai ulangan harian peserta didik mengalami peningkatan dari 53 menjadi 70. Hal ini dikarenakan dengan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA , gambaran terhadap materi bisa terlihat dengan jelas, lebih mudah dipahami. Sehingga peserta didik lebih cepat dalam memahami materi dan menguasai yang disampaikan.

### 3.3. Kemampuan Siswa dan Guru dalam Pembelajaran IPA menggunakan Pemanfaatan Penerapan Media Animasi

Kemampuan guru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi terungkap dalam wawancara dengan Dail (35 tahun) mengatakan :  
Pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi, pesan yang disampaikan tentunya tidak keluar dari alur materi dan ada perubahan gambar tergantung disesuaikan dengan kondisinya serta mengandung inovasi dari segi penyampaian materinya. (24 April 2012)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambar bahwa kemampuan guru dari pembelajaran IPA dengan pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi menyesuaikan dengan materi ajar, sehingga pesan yang akan disampaikan bermakna untuk siswa. Kemampuan yang dimiliki oleh siswa dari pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA terungkap dalam petikan wawancara dengan Dila (10 tahun) mengatakan :

Biasanya materi yang diberikan guru sangat sukar saya pahami karena pembelajaran IPA sangat ruwet dengan hafalan tetapi dengan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA pembelajaran menjadi jelas dan mudah dipelajari. (24 April 2012)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat tergambar bahwa dengan pemanfaatan pemanfaatan Penerapan Media Animasi pada pembelajaran IPA, hasilnya adalah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi lebih mudah, lebih dipahami, dan lebih mudah dimengerti.

### KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan pada hasil penelitian, analisis dan pembahasan maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media animasi melalui pendekatan kontekstual berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep gaya pada pelajaran IPA siswa kelas IV SD Islam Al-Azhar 10 Serang.
2. Respons Siswa kelas IV SD Islam Al-Azhar 10 Serang terhadap pembelajaran IPA dengan media Animasi tergolong positif dan bahkan sangat positif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. A. dan Supriyono, W., (2004), Psikologi Belajar, Jakarta, Rineka Cipta.
- Ali Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. 8. No. 2: 1 – 10.
- Brophy, J. (2010). *Motivating students to learn* third edition. London: Routledge.
- Dina Utami. 2011. Animasi Dalam Pembelajaran. Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran. Vol. 7. No. 1.
- Fathani. 2009. Matematika Hakikat & Logika. Jogjakarta: Ar-RuzzMedia
- Fechera, B., Maman S., Dadang L. H. (2012). “Desain dan Implementasi Media Video Prinsip-Prinsip Alat Ukur Listrik dan Elektronika”. INVOTEC. VIII, (2), 115-126.
- Hamdani. 2011. Strategi belajar mengajar. Bandung. Pustaka setia.
- Hasrul. (2011). “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2”. Jurnal MEDTEK. 3, (2).
- Hujair.(2009).Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria Insania.

- N. Imamah. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol. 1. No. 1.Hlm. 32-36.
- Isriani Hardini dkk. 2010. Strategi Pembelajaran Terpadu Teori, Konsep dan Implementasi. Yogyakarta. Familia.
- Jamilah, N., Mulawarman, W. G., & Hudiyo, Y. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1).
- Kustandi, dkk. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahmudah, R E., dan Yudha A A. (2013). “Pengembangan Media Pembelajaran Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Munir, 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu dkk. 2012. Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol. 1. No. 1.
- Rozie F. 2012. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains* . Vol 1. No 4:413-424.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina, Dr, Mpd .2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Bandung : Kencana Prenada Media Group.
- Suprihatin, Rina .2010. Pengaruh Media Visual Terhadap Minat belajar Siswa kelas II SLTP Negeri 3 kertosono Nganjuk Tahun Pelajaran 2003/200:Unesa.
- Tejo Nurseto. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 2011. Vol. 8 No.1.
- Uno. (2012). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta. Bumi Aksara.