

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP LINGKUNGAN BERSIH DENGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF DI KELAS 1 SDN SAWENTAR 02 KABUPATEN BLITAR

Eny Rosidah

SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar

Corresponding Email: enyros234@gmail.com

Diterima: 11 Juli 2021 | Direvisi: 25 Agustus 2021 | Disetujui: 11 September 2021

Abstract. *The formation of students' abilities in schools is influenced by the learning process they take. The learning process will be formed based on the views and understanding of the teacher about the characteristics of students and also the nature of learning. To support this, it is necessary for teachers to understand the characteristics of students and their learning process, especially in lower grade elementary schools. Especially in today's learning where learning is used online. At SD Negeri Sawentar 02, Blitar Regency, learning in grade 1 still produces scores that are less than the KKM. It can be seen that of the 20 students who achieved completeness only 8 students or 40%, while the KKM in grade 1 was 70 or 70%. In accordance with this, the teacher conducts classroom action research using interactive animation media.*

Keywords: *Online Learning; Clean Environment; Interactive Animation Media*

Abstrak. *Pembentukan kemampuan siswa di sekolah dipengaruhi oleh proses belajar yang ditempuhnya. Proses belajar akan terbentuk berdasarkan pandangan dan pemahaman guru tentang karakteristik siswa dan juga hakikat pembelajaran. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan pemahaman para guru mengenai karakteristik siswa dan proses pembelajarannya, khususnya di SD kelas rendah. Terutama pada pembelajaran saat ini dimana pembelajaran yang digunakan secara online. Di SD Negeri Sawentar 02 Kabupaten Blitar pada pembelajaran di kelas 1 masih menghasilkan nilai yang kurang dari KKM. Dapat diketahui bahwa dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 8 siswa atau sebesar 40%, sedangkan KKM di kelas 1 sebesar nilai 70 atau 70%. Sesuai dengan hal tersebut maka guru melakukan Penelitian Tindakan kelas dengan menggunakan Media Animasi Interaktif.*

Kata Kunci: *Pembelajaran online; Lingkungan Bersih; Media Animasi Interaktif*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya.

Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian karena fokus konsentrasi mereka masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Supandi, 1992). Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa tugas perkembangan siswa sekolah (Makmun, 1995: 68), diantaranya: (a) mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari, (b) mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai, (c) mencapai kebebasan pribadi, (d) mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

Pada tahap usia TK/RA dan SD/MI perkembangan kognitif anak berada pada tahap pra-operasional dan operasional konkret sehingga program baca-tulis pada dasarnya dapat dilaksanakan selama metode yang digunakan sesuai dengan perkembangan dan gaya belajar anak (Piaget, 2000). Pada tahapan pra-operasional, kemampuan anak dalam berbahasa sudah mulai berkembang. Anak mampu membedakan antara obyek-obyek sebagai suatu bagian dari individu atau kelasnya. Sedangkan pada fase operasional konkret pikiran anak terbatas pada obyek-obyek yang dijumpai dari pengalaman langsung. Oleh karena kemampuan anak masih terbatas pada hal-hal konkret, maka proses berpikir pada anak akan terjadi pada aktivitas-aktivitas langsung yang dilakukan oleh anak. Anak akan menemui kesulitan untuk memecahkan masalah dengan hanya mengandalkan daya otaknya tanpa mencoba melakukan kegiatan yang bersifat langsung. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah pembelajaran aktif yang dapat diimplementasikan dalam beberapa metode, salah satunya dengan pembelajaran berbasis komputer.

Pembelajaran online yang dilaksanakan di SD Negeri Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, yang dilaksanakan di kelas 1 belum nampak hasil yang sesuai dengan KKM yang ditentukan sekolah. Dapat diketahui bahwa dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 8 siswa atau sebesar 40%, sedangkan KKM di kelas 1 sebesar nilai 70 atau 70%. Pada anak usia dini seharusnya pembelajaran menggunakan media yang menarik, terutama dalam pembelajaran online. Guru dapat mengoptimalkan penggunaan media animasi dan lain sebagainya yang dapat membantu guru untuk menanamkan konsep kepada siswa. Dalam hal ini, siswa juga akan tertarik dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan hal tersebut guru harus mampu mengembangkan profesi dalam dunia ICT untuk mengembangkan materi, misalnya dengan menggunakan media yang interaktif bagi siswa.

Pembelajaran berbasis komputer yang perlu dirancang harus sesuai dengan tingkat usia anak, sehingga program dapat dijalankan dengan mudah oleh anak sesuai dengan tingkat kemampuannya. Pembelajaran berbasis komputer belajar ini dibuat dalam bentuk edutainment (edukasi entertainment) yang bersifat interaktif multimedia yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, atraktif, dinamis, dapat memancing kemauan anak untuk terus bereksplorasi. Animasi komputer adalah suatu rangkaian gambar visual yang memberikan ilusi gerak pada layar komputer. Efek gerak suatu objek yang dihasilkan melalui animasi komputer dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan gerakan-gerakan yang menggambarkan suatu objek lengkap dengan karakteristiknya. Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan media animasi komputer sangat efektif untuk membantu siswa memvisualisasikan karakteristik objek, proses gerak, dan memanipulasi objek agar lebih mudah dipahami dan meningkatkan ingatan tentang fakta, konsep, atau prinsip (Ardac dan Akaygun, 2004; Sanger dan Badger, 2001). Hal ini menunjukkan bahwa animasi komputer dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran berupa pengetahuan tentang fakta, konsep, atau prinsip.

Selain itu, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dan sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang tidak dapat terlihat oleh mata secara nyata dengan cara melakukan visualisasi sehingga materi yang dijelaskan dapat tergambar. Selain itu, animasi juga dilengkapi

dengan audio sehingga dalam pembelajarannya siswa dapat memaksimalkan gaya belajar mereka masing-masing. Menurut Good dan Brophy menyatakan bahwa setiap individu belajar dengan cara yang berbeda-beda dan baik diterapkan dalam literatur pendidikan. Ini tentunya membuat animasi yang akan digunakan dalam proses belajar-mengajar haruslah dapat menampung perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa.

Esensi proses pembelajaran di kelas rendah adalah pembelajaran kongkret, yaitu suatu pembelajaran yang dilaksanakan secara logis dan sistematis untuk membela jarkan siswa yang berkenaan dengan fakta dan kejadian di lingkungan sekitar siswa. Pembelajaran kongkret lebih sesuai bila diberikan pada siswa kelas rendah. Kondisi pembelajaran ini harus diupayakan oleh guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Berdasarkan paparan di atas guru yang sekaligus bertindak sebagai peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas 1 secara online dengan menggunakan media animasi interaktif. Hal ini bertujuan agar siswa kelas 1 SD Negeri Sawengtar 02 dapat melaksanakan pembelajaran online dengan lebih menyenangkan dan dapat memahami konsep.

METODE

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu tindakan reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Sudarsono memberikan batasan tentang penelitian tindakan kelas yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas yang langsung peneliti terlibat di dalamnya atau kelas yang diajar, bertujuan bukan hanya sebagai solusi untuk mengatasi masalah, tetapi juga melibatkan pengajar sendiri secara aktif dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran (Sudarsono, 2002).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Teknik tes, (2) Teknik observasi, dan (4) Teknik dokumentasi. Langkah-langkah analisis data yang digunakan sesuai dengan pendapat Riel yang membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap: (1) studi dan perencanaan; (2) pengambilan tindakan; (3) pengumpulan dan analisis kejadian; (3) refleksi (Riel, 2007). Data yang dipergunakan

sebagai penelitian adalah siswa kelas 1 SDN Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, pada semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. Jumlah siswa kelas 1 sebanyak 20 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 siswa dan siswa perempuan sebanyak 9 siswa. Guru kelas yang bertindak sebagai peneliti adalah ibu Eny Rosidah, S.Pd.SD yang merupakan guru kelas 1. Meteri pembelajaran pada Tema 6: Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri.

Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tinjauan para ahli yang berupa saran dan masukan, serta hasil wawancara pada penelitian awal (need assessment) terhadap guru sekolah subjek penelitian, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari data uji coba permulaan (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar) melalui kuisioner yang diisi oleh siswa subjek uji coba setelah pembelajaran dilaksanakan meliputi aspek kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas terhadap media yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berupa kuesioner. Kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari berbagai aspek seperti kemenarikan, efektifitas, dan efisiensi media pembelajaran interaktif.

Sedangkan dalam pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data dari hasil wawancara pada penelitian awal (need assessment) dan evaluasi ahli berupa saran dan masukan terhadap rancangan produk. Teknik analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini dan evaluasi para ahli untuk uji produk adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang berupa persentase dengan rincian sebagai berikut: 1) Data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk. 2) Data kuantitatif berupa persentase kemenarikan, efektifitas, dan efisiensi dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Data tersebut digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data pada penelitian awal (analisis kebutuhan), data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar.

Acuan nilai ketuntasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM dari mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70, sehingga siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM dinyatakan tidak tuntas, serta apabila nilai rata-rata kelas di bawah KKM juga perlu pembelajaran perbaikan dengan melanjutkan ke siklus berikutnya hingga mencapai ketuntasan. Apabila siswa memenuhi KKM yang ditentukan maka siswa tersebut dikatakan tuntas tetapi tetap

mengikuti pembelajaran siklus berikutnya sampai siswa yang lain tuntas, agar dapat memperoleh ketuntasan secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian karena konsentrasi mereka masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif

Pada pembelajaran yang dilakukan pada pra tindakan yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 Februari 2021 untuk mengetahui kemampuan siswa awal, dapat dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru terlihat sudah berusaha meningkatkan keaktifan siswa dengan melengkapi proses pembelajarannya dengan buku-buku pelajaran dan media peraga, misalnya dengan miniatur, gambar, atau poster. Namun, karena buku-buku pelajaran dan media memberikan gambar yang tidak proporsional (terlalu kecil), warna yang tidak menarik, dan jumlah yang terbatas membuat proses pembelajaran menjadi tidak maksimal (anak masih terlihat pasif) dan cenderung hanya mendengarkan apa yang diberikan oleh guru dan belum bisa untuk memberikan contoh-contoh yang lain. Karena itu tentunya sangat penting untuk mengembangkan sebuah media animasi pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil yang diperoleh siswa sangat kurang dari KKM dari 20 siswa yang memperoleh nilai 30 – 69 sebanyak 12 siswa, sedangkan yang memperoleh nilai ≥ 70 yaitu nilai KKM sebanyak 8 siswa. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dalam pembelajaran pra tindakan yang tidak tuntas dalam pembelajaran sebesar 60% dan yang tuntas sebesar 40%. Sesuai dengan hal tersebut, maka peneliti segera melakukan

penelitian menggunakan media Animasi Interaktif agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan guru.

Beberapa para ahli mengemukakan pendapat mereka mengenai konsep dasar animasi yang berbeda-beda tetapi mempunyai arti yang sama. Berikut pendapat para ahli mengenai konsep dasar animasi. Menurut Munir, “Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame, satu frame terdiri dari satu gambar” (Munir, 2013). Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak dan semakin banyak frame maka gambar yang dihasilkan semakin baik. Menurut Akmaludin, “Animasi adalah skuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi secara cepat, sekumpulan gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut” (Akmaludin, 2013). Jadi kesimpulannya animasi adalah hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak, yang terbentuk dari sekumpulan objek kemudian disusun secara berurutan (frame) dan diputar sehingga muncul efek bergerak yang seolah-olah menjadi hidup.

Sedangkan menurut Maulana dan Riyanto menyimpulkan bahwa, Animasi interaktif adalah kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentuk objek lain yang memberikan efek gerakan (visual animasi) dan suara (audio) sehingga dengan efek tersebut pengguna dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap animasi tersebut yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa animasi interaktif adalah kumpulan gambar, garis, teks, audio atau suara yang memberikan efek gerakan dan dirancang oleh *designer* atau programer untuk menginformasikan sebuah pesan dan melakukan timbal balik terhadap animasi tersebut (Maulana dan Riyanto, 2014).

Pembelajaran perbaikan siklus 1 sebelum pelaksanaan, peneliti melakukan perencanaan dengan menyiapkan video animasi interaktif terlebih dahulu yang bertema Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri. Pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Februari 2021, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan hasil refleksi pada pra tindakan. Pada kegiatan siklus 1 ini, guru melakukan perbaikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan penggunaan media Animasi

interaktif. Pembelajaran dilaksanakan secara online dengan melalui grup *Whatsapp* (WA), siswa mengikuti kegiatan secara online dengan pendampingan orang tua di rumah.

Pada kegiatannya guru menunjukkan video animasi tentang lingkungan yang bersih dan lingkungan yang kotor. Siswa memperhatikan video animasi yang ditunjukkan guru, kemudian setelah siswa memperhatikan video pembelajaran tersebut guru memberikan penjelasan dengan metode ceramah melalui pesan suara. Kemudian siswa diberi foto untuk animasi yang berisikan gambar-gambar lingkungan bersih dan lingkungan kotor. Siswa melingkari gambar lingkungan yang bersih pada gambar yang ada di HP siswa, kemudian hasilnya dikirimkan ke guru secara online. Sebagai soal evaluasi di kelas 1, siswa membuat kalimat berdasarkan gambar yang diberikan guru sebanyak 10 gambar tentang lingkungan bersih dan kotor. Hasil dalam membuat kalimat tersebut digunakan guru untuk mengukur pemahaman konsep siswa.

Hasil observasi dapat diketahui dalam pembelajaran perbaikan siklus 1 ini siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep, siswa kurang mengetahui gambar yang hampir sama antara lingkungan bersih dan kotor, guru kurang memberikan penjelasan dengan detail, siswa masih banyak yang belum bisa menulis dengan lancar. Hasil refleksi pada siklus 1 bahwa dari 20 siswa yang mendapat nilai kurang dari 69 sebanyak 8 siswa, atau sebesar 40% sedangkan yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 12 siswa atau sebesar 60%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siklus 1 mengalami peningkatan pemahaman konsep siswa, tetapi masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, untuk itu diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya.

Pembelajaran perbaikan pada siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 Februari 2021. Sebelum melaksanakan pembelajaran ini peneliti melakukan perbaikan pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi pada siklus 1. Peneliti membuat Rencana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan penggunaan media Animasi interaktif serta pemberian contoh cara menulis kalimat yang benar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara online dengan melalui grup *Whatsapp* (WA), siswa mengikuti kegiatan secara online dengan pendampingan orang tua di rumah.

Pada kegiatannya siswa diberi materi berupa video animasi tentang cara menjaga kebersihan lingkungan, cara membersihkan tempat-tempat yang kotor, dan cara menjaga agar lingkungan tetap bersih. Setelah pemutaran video interaktif tersebut, kemudian siswa dijelaskan oleh guru melalui pesan suara tentang lingkungan di sekitar siswa. Guru

meminta siswa untuk mengirimkan video dan foto siswa dalam membersihkan benda-benda dan tempat yang kotor di rumah siswa sehingga menjadi bersih. Setelah kegiatan tersebut, guru memberikan lagi video animasi interaktif dalam menulis kalimat tentang sebuah gambar lingkungan yang bersih maupun yang kotor. Siswa memperhatikan video animasi tersebut, dan menuliskan contohnya di buku siswa. Sebagai soal evaluasi, guru mengirimkan 10 foto tentang lingkungan bersih dan kotor di grup WA siswa, kemudian siswa menuliskannya dalam sebuah kalimat dengan tulisan yang baik dan benar.

Dari kegiatan pembelajaran siklus 2 tersebut di dapatkan hasil observasi bahwa siswa dalam kegiatan ini nampak senang sekali, selain siswa memperhatikan video animasi interaktif, siswa juga bisa berlatih untuk membersihkan benda dan tempat-tempat yang kotor di lingkungan siswa. Hasil dokumentasi siswa dalam membersihkan rumah dapat dilihat siswa lain di grup kelas *online*-nya, dengan hal tersebut siswa sangat bangga terhadap hasil karyanya. Hasil refleksi pada pembelajaran siklus 2 ini siswa mendapatkan hasil belajar yang meningkat dari pada siklus 1, yaitu dari 20 siswa yang mendapat nilai kurang dari 69 sebanyak 2 siswa, atau sebesar 10% sedangkan yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 18 siswa atau sebesar 90%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siklus 2 hampir 100% siswa mencapai ketuntasan, dengan nilai yang kebanyakan lebih dari 80. Pada pembelajaran siklus 2 ini dapat diketahui pembelajaran tentang Lingkungan bersih, sehat, dan asri dengan menggunakan video animasi interaktif telah berhasil sehingga tidak diperlukan pembelajaran perbaikan berikutnya.

Pembahasan

Penyajian proses pembelajaran dengan media animasi pembelajaran dapat mendorong siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Sudjana yang mengemukakan bahwa gerak yang terdapat dalam gambar di sebuah media animasi lebih mudah dipahami dan visual warna yang diberikan dalam media animasi yang memiliki kesan realistik akan menimbulkan minat siswa (Sudjana, 2010). Selain itu, sejumlah keterampilan generik dapat ditumbuhkan dalam pembelajaran dengan media animasi pembelajaran seperti kesadaran tentang skala besaran, bahasa simbolik, kerangka taat asas logis dari hukum alam, inferensi logika, hukum sebab akibat, pemodelan matematik dan membangun konsep (Brotosiswoyo, 2001). Hasil penelitian yang lain juga melaporkan bahwa anak yang mulai belajar komputer baik selama usia pra sekolah atau sebelumnya memiliki peningkatan pemahaman konsep dan kognitif (Xiaoming dan

Melissa, 2004) dan akan memberikan unjuk kerja lebih baik daripada anak yang hanya dibelajarkan melalui informasi kata-kata (Mayer dan Moreno, 1999).

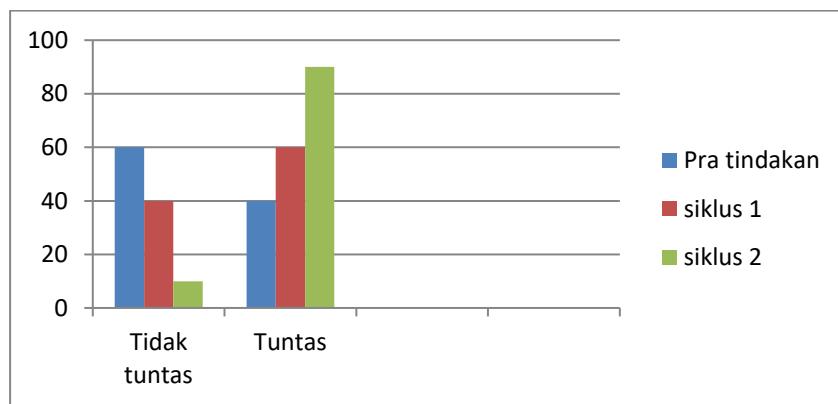
Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan guru saat kegiatan pembelajaran pada siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 23 Februari 2021, maka dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) Dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sudah baik, 2) Dalam membuat video animasi sebaiknya diberi keterangan berupa kalimat penjelas di bawahnya, agar siswa kelas 1 lebih mengerti, 3) Melaksanakan pembelajaran yang menggunakan animasi sebaiknya guru harus memberikan penjelasan lebih jelas agar lebih dipahami siswa, 4) Dalam memberikan penilaian sudah baik yaitu untuk memilih lingkungan bersih dan kotor dengan cara melengkari gambar yang diberikan guru, 5) Dalam memberikan soal evaluasi sudah bagus, tetapi harus diberi contoh cara penulisan kalimat yang benar.

Dalam penyusunan media animasi interaktif yang dibuat guru sudah sangat bagus dengan benda yang bergerak, dengan suara, dan warna yang bagus. Apabila dalam pelaksanaannya dieberi kalimat penjelas mungkin akan lebih bagus, dan siswa akan lebih memahaminya. Pada pembelajaran siklus 1 ini hasil yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dengan data dari 20 siswa yang mendapat nilai kurang dari 69 sebanyak 8 siswa, atau sebesar 40% sedangkan yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 12 siswa atau sebesar 60%. Pada pembelajaran siklus 1 sudah sangat bagus siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun masih perlu pembelajaran perbaikan selanjutnya karena hasil yang diperoleh masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Hasil pembelajaran siklus 2 yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 Februari 2021, maka dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) Dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sudah baik yitu berdasarkan perbaikan pada siklus 1, 2) Dalam membuat video animasi sudah diberi keterangan berupa kalimat penjelas di bawahnya, agar siswa kelas 1 lebih mengerti, 3) Guru memberikan penjelasan dalam video animasi tersebut, 4) Guru memberikan video animasi interaktif lagi tentang cara membuat sebuah kalimat yang baik dan benar berdasarkan gambar, 5) Siswa diberi tugas untuk berlatih membersihkan benda dan tempat yang kotor di lingkungan rumah siswa, membuat siswa lebih berusaha mencoba seperti video animasi yang ditunjukkan guru, 5) Dalam memberikan soal evaluasi sudah bagus dengan pemberian contoh yang benar.

Penggunaan media animasi interaktif yang dibuat guru sudah sangat bagus dan didukung dengan kalimat penjelasan di bawahnya. Selain itu pada video animasi tentang cara menulis kalimat yang benar dapat diperlakukan siswa dalam buku. Hasil yang diperoleh siswa lebih mengerti tentang materi yang diajarkan, juga siswa dapat menulis kalimat dengan baik. Pada pelaksanaan pembelajaran inti, siswa juga dapat mempraktikkan kegiatan membersihkan benda yang kotor serta lingkungan rumah yang kotor menjadi bersih. Hasil yang diperoleh dari siklus 2 adalah yaitu dari 20 siswa yang mendapat nilai kurang dari 69 sebanyak 2 siswa, atau sebesar 10% sedangkan yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 18 siswa atau sebesar 90%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siklus 2 hampir 100% siswa mencapai ketuntasan, dengan nilai yang kebanyakan lebih dari 80.

Dari hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2 dapat diketahui hasil belajar siswa semakin meningkat, hal tersebut dapat digambarkan dalam sebuah grafik sebagai berikut:



Grafik peningkatan hasil belajar pada pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2

Pada grafik di atas dapat dijelaskan bahwa pemahaman konsep siswa dalam tiap siklusnya semakin naik, sedangkan ketidakuntasan siswa dalam belajar semakin menurun. Pada pra tindakan dapat diketahui siswa yang tidak tuntas sebanyak 60%, sedangkan yang tuntas hanya 40%. Pada kegiatan pembelajaran siklus 1 dengan menggunakan media Animasi Interaktif hasil belajar siswa naik, yaitu dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 60% dan yang tidak tuntas menurun menjadi 40%. Pada perbaikan pembelajaran siklus 2 hasilnya semakin naik yaitu dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan naik menjadi 90% dan yang tidak tuntas semakin menurun menjadi 10%. Dapat dijelaskan bahwa pembelajaran di kelas 1 dengan menggunakan media Animasi Interaktif hasil belajar siswa semakin meningkat.

KESIMPULAN

Kegiatan penelitian terhadap pembelajaran di kelas 1 SD Negeri Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun pelajaran 2020/2021 ini mengalami peningkatan setelah menggunakan media Animasi Interaktif. Media belajar ini dapat menarik antusias siswa dalam belajar secara online, serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam meningkatkan kemampuan ICT nya. Hasil belajar dengan menggunakan media Animasi Interaktif ini dapat diketahui semakin meningkat. Berikut hasil yang diperoleh menggunakan media pembelajaran ini: Pada kegiatan pembelajaran siklus 1 dengan menggunakan media Animasi Interaktif hasil belajar siswa naik, yaitu dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 60% dan yang tidak tuntas menurun menjadi 40%. Pada perbaikan pembelajaran siklus 2 hasilnya semakin naik yaitu dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan naik menjadi 90% dan yang tidak tuntas semakin menurun menjadi 10%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Animasi Interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa serta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam bidang ICT.

REFERENSI

- Akmaludin. 2013. *Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran. Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal. Techno Nusa Mandiri.
- Algensindo. Xiaoming, Li & Melissa, S. A. (2004). *Early Childhood Computer Experience and Cognitive and Motor Development*. Pediatrics, 113(6): 1715-1722
- Ardac, D., dan Akaygun, S. (2004). *Effectiveness of Multimedia Based-. Instruction That Emphasizes Molecular Representations on Students'*.
- Brotosiswoyo, B.S. (2001). *Hakikat Pembelajaran Fisika di Perguruan Tinggi*, Jakarta: Proyek Pengembangan Universitas Terbuka, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Depdiknas.
- Ghufron, & Risnawati. (2016). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Makmun (1995) *Perkembangan Anak*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Mayer. R.E., & Moreno. R. (1999). *Cognitive Principles Of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity*. Journal of Educational Psychology. 91 (II): 358-368.

- Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Nana Sudjana 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru Bandung
- Riel, Van., Cees., Charles J Fombrun. (2007). *Essentials of Corporate Communications: Implementing Practice for Effective Reputation Management*. USA: Routledge - Taylor & Francis e-Library.
- Risnawati, R. & Ghufron, M.N. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-. Ruzz
- Sanger, M. J. & Badger, S. M. (2001). *Using computer-based visualization strategies to improve students' understanding of molecular polarity and miscibility*. *Journal of Chemical Education*, 78, hlm. 1412–1416.
- Sudarsono, Fx. 2001. *Aplikasi Tindakan Kelas*. Jakarta: DIKTI.
- Sudjana, N. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sujoko. 2013. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun*. ISSN: 2337-7623. Madiun: Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Vol. 1, No. 1, Januari 2013 71-77
- Supandi.1992, *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta. Depdikbud.