

Penerapan media ajar video animasi motion graphic dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas i di upt spf sd negeri panaikang iikota makassar

Application of motion graphic animation video teaching media in improving mathematics learning outcomes in class i at upt spf sd negeri panaikang iikota makassar

Milawati¹, Latri², St Nursiah³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindak kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang II Kota Makassar. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui tindakan dalam bentuk siklus. Secara garis besar pengembangan tindakan dapat dilakukan melalui tahap keadaan awal, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. instrumen penelitian ini menggunakan tes dan lembar observasi. Berdasarkan pembahasan pada tahapan pelaksanaan penelitian dapat dikatakan bahwa kegiatan guru dalam pembelajaran matematika melalui media video animasi motion graphic terbukti mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dalam keberhasilan hasil belajar murid mengalami perkembangan dari siklus I, dari 28 murid menunjukkan nilai rata-rata 71,3 %. Pada siklus II mengalami peningkatan dari 28 murid menunjukkan nilai rata-rata 78,57 %. bahwa keberhasilan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian hasil belajar pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan pencapaian indikator keberhasilan ini maka pembelajaran ini dianggap selesai. Berdasarkan hal tersebut diperoleh kesimpulan penerapan media ajar video animasi motion graphic dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang II berhasil

Kata Kunci: Media, Matematika dan Hasil belajar

Abstract

This research is a classroom follow-up study that aims to improve the learning outcomes of grade I students at UPT SPF SD Negeri Panaikang II Makassar City. Classroom action research is research conducted by educators to improve student learning outcomes through action in the form of cycles. Broadly speaking, the development of action can be done through the initial state, planning, action, observation, and reflection stages. This research instrument uses a sheet test and observation. This can be seen in the success of student learning outcomes that have progressed from cycle I, of 28 students showing an average score of 71,3%. In the second cycle there was an increase from 28 students showing an average value of 78.57%. that the success of learning is usually measured by improving learning outcomes on the learning objectives that have been set. With this success indicator, this learning is considered complete. Based on this, it is concluded that the application of motion graphics animation video media can improve the learning outcomes of class I mathematics at UPT SPF SD Negeri Panaikang II successfully

Keywords: Media, learning outcomes, and learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha pemerintah dalam mencerdaskan dan mengembangkan kehidupan manusia. Dalam UU.No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu modal yang sangat penting di miliki manusia dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat. Matematika adalah salah satu mata pelajaran dasar yang wajib diberikan mulai dari sekolah dasar sampai tingkat pendidikan atas.

Matematika merupakan pelajaran yang mengajarkan tentang perhitungan dan pengoperasian bilangan, maka dari itu matematika pada umumnya merupakan mata pelajaran yang kurang di minati bahkan di takuti karena peserta didik menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit. Sehingga, hal ini dapat mempengaruhi menurunnya motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Menurut (Heruman, 2007) matematika merupakan suatu kajian yang memiliki objek abstrak dan di bangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu suatu kebenaran suatu konsep yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran 2 sebelumnya yang telah diterima, sehingga konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Ini berarti konsep dalam matematika disusun berdasarkan konsep sebelumnya dan menjadi dasar bagi konsep sebelumnya

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. menurut Gerlach dan Ely dalam (1971) dalam (Ernanida & Yusra, 2019) media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi verbal atau visual. Dalam bahasa arab media berasal dari kata "wasaa'ila" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. H. Malik dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. upaya yang dapat dilakukan dalam permasalahan matematika yaitu dengan menawarkan strategi pembelajaran dan memperkenalkan media sesuai dengan tahapan belajar siswa. (Latri, syawaluddin, ahmad, & amrah, 2019:41).

2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. penggunaan media dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Manfaat media dalam pembelajaran menurut Mustofa Abi Hamid, dkk (2020), di antaranya :

1. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (tools) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta didik terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga transfer of knowledge dan transfer value dapat dilakukan secara maksimal.

2. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, dan kompleks, tidak dapat hanya disampaikan secara verbal saja sehingga perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang

bersifat abstrak, kompleks, dan rumit dapat dikkonkretkan melalui media misalnya berupa simulasi. Pemodelan, alat peraga, dan lainlain.

3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampainnya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya dengan media pembelajaran online, e- learning, mobile learning, web based learning, yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja menembus batas dan ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat di akses kapan saja dan dimana saja.

2.3 . Fungsi Media

Menurut Wina sanjaya (2018:176) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu : 13 a. Fungsi komunikatif Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan. b. Fungsi motivasi Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar. c. Fungsi kebermaknaan Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

2.4 . Fungsi Media

Media pembelajaran yang beraneka ragam tentunya tidak semua digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, untuk itu perlunya pemilihan media dengan tepat dan sesuai. Menurut Nana sudjana (1990:4-5) yaitu : 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3). Kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya; 5). Tersedia waktu untuk menggunakannya; 6). Sesuai dengan taraf berfikir anak. Berkaitan dengan pemilihan ini, Azhar Arsyad (1997: 76-77) menyatakan bahwa prinsip memilih media yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; 3) praktis, luwes, dan tahan; 4) guru terampil menggunakannya; 5) pengelompokan sasaran ; dan 6). Mutu teknis.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah PTK. Penelitian tindakan kelas tindakan ini sebuah siklus atau proses daur ulang yang terdiri dari empat aspek. Diawali dari aspek mengembangkan perencanaan kemudian melakukan tindakan perencanaan, observasi/pengamatan terhadap tindakan, evaluasi dan diakhiri dengan melakukan refleksi

3.2. Setting Dan Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dengan mengambil lokasi di UPT SPF SD Negeri Panaikang II Kota Makassar kelas I SD. Berdasarkan prestasi yang ada pada UPT SPF SD Negeri Panaikang II sangat bagus dalam pembelajaran matematika maka saya tertarik memilih sekolah tersebut karena ingin mempertahankan bahkan meningkatkan hasil belajar siswa.

Instrumen Penelitian
Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket dan dokumentasi.

3.3. Fokus Penelitian

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini ada 2 yaitu penerapan media ajar video animasi motion graphic dan hasil belajar siswa kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang II kota Makassar..

3.4. INDIKATOR KEBERHASILAN PENELITIAN

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Keberhasilan guru dapat dilihat pada kemampuan mengimplementasikan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan media ajar video animasi motion grafik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

awal pada penelitian ini diawali dengan kunjungan peneliti ke UPT SPF SD Negeri Panaikang II pada tanggal 10 September 2021. Tujuan kunjungan ini yaitu untuk meminta izin dengan kepala sekolah dan para guru agar peneliti diizinkan untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut. Hasilnya, kepala sekolah dan guru mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut. Kemudian pada tanggal 17 September 2021 mengadakan diskusi dengan kepala sekolah beserta para guru khususnya guru kelas I untuk mendapatkan gambaran bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media ajar video animasi motion graphic di masa Pandemi. angket.

hasil siklus I, diperoleh data bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi adalah yang memperoleh nilai 85-100% dengan kategori sangat baik sebanyak 14 orang, 50 %, sedangkan nilai 70-84 dengan kategori baik sebanyak 6 dengan rata-rata 21,4%, serta yang memperoleh nilai 55-69 dengan kategori cukup ada 8 orang dengan nilai rata-rata 28,5 %, nilai 46-54 dengan kategori kurang sebanyak 0 dan nilai 0-45 dengan kategori sangat kurang sebanyak 0 %

hasil siklus II adanya peningkatan yaitu yang memperoleh nilai 85-100 dengan kategori sangat baik sebanyak 13 orang 46,4,57 %, sedangkan nilai 70-84 dengan kategori baik sebanyak 9 orang dengan rata-rata 32,14%, serta yang memperoleh nilai 55-69 dengan kategori cukup adalah 6 orang dengan rata-rata 21,4 %, nilai 46- 54 dengan kategori kurang sebanyak 0 orang siswa dan nilai 0- 45 dengan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dengan pencapaian ini maka pembelajaran di anggap berhasil karena dapat meningkatkan hasil.

4.2. Paparan Data Hasil Penelitian

Perencanaan pada kegiatan pada siklus 1 ini telah di susun dan di konsultasikan dengan dosen pembimbing. Dalam

rencana pembelajaran memuat (1) Identitas Rencana Pembelajaran yang meliputi mata pelajaran, 43 pokok bahasan, sub pokok bahasan, kelas/semester, dan waktu; (2) Standar Kompetensi; (3) Kompetensi Dasar; (4) Indikator; (5) Tujuan Pembelajaran; (6) Materi Pembelajaran; (7) Metode Pembelajaran; (8) Kegiatan Pembelajaran; (9) Alat dan Sumber; (10) Penilaian

Pelaksanaan siklus 1 (pertemuan 1) Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 21 September 2021 pukul 09.00 WITA. Pada siklus ini yang bertindak sebagai pengajar adalah peneliti dan yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat mahasiswa PGSD Makassar.

4.3. Observasi siklus 1

Tujuan dari pelaksanaan observasi ini untuk mengetahui penerapan dengan menggunakan media ajar video animasi motion graphic apakah telah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Observer adalah teman sejawat yaitu mahasiswa PGSD

4.4. Refleksi siklus 1

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, maka peneliti melakukan analisis data, untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Menurut pengamatan teman sejawat, peneliti pada saat memulai pelajaran Peneliti harus mengoptimalkan waktu dengan baik dalam menjelaskan materi pembelajaran. sehingga siswa terarah dalam belajar, peneliti juga masih sangat kurang memotivasi siswa agar semangat dalam belajar, dan juga adanya gangguan dari luar kelas yang menyebabkan siswa kurang fokus dalam belajar

4.5. Refleksi Siklus 2

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan, maka peneliti melakukan analisis data, untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Menurut teman sejawat pada pertemuan ini perlu meningkatkan cara mengatur atau saat memberi arahan lebih di optimalkan beserta waktu menjelaskan materi dan memberi test di perbaiki agar siswa lebih memahami segala proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan kategori hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri Panaikang II kota Makassar di peroleh data berdasarkan hasil belajar siswa pada saat sebelum menggunakan media ajar video animasi motion graphic dan pembelajaran yang telah menerapkan media ajar video animasi motion graphic hasil belajar yang dihasilkan lebih meningkat baik dari segi nilai maupun semangat siswa untuk belajar, maka dari itu penulis memperoleh kesimpulan bahwa penerapan media ajar video animasi motion graphic pada pembelajaran matematika kelas 1 di UPT SPF SD Negeri Panaikang II kota Makassar berhasil dan efektifa Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul majid. 2014. Pembelajaran tematik terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Alimah, Nurul. 2020. Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik*. (Hlm.25-33)
- Amali, Lanto Ningrayati & zees Nurtianingrat. dkk. 2020. Motion Graphic Animation As Alternative Learning Media. *Jambura Journal Of Informatics*. (hlm. 23-30).
- Amir, Almira. 2014. Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Pedagogik*. (hlm.73)
- Antonius Cahya Prihandoko. 2006. Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik. Jakarta: Depdiknas.
- Aras, L., Syawaluddin, A., & Amrah, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1), 40-49.
- Aras, L., Patta, R., & Bahar, B. (2017). Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Operasi Penjumlahan Bilangan Pecahan Dengan Menggunakan Gambar Luas Daerah Di Kelas IV SD Inpres Maccini Sombal Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 7(2), 73-78.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arista, Duwi & Danang Tandyonomanu. 2015. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika SUB Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri 1 Krembung Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*.
- Aritonang, Keke T. 2008. Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. (hlm. 11-21)
- Azhar Arsyad. 1996. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan pembelajaran. Jakarta: PT Rineka cipta.
- Ernanida, & Yusra, R. A. (2019). media audio visual dalam pembelajaran Pai. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 101-112.
- Ferry, Dharma & Jepriadi. Dkk. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *J. Pedagogi Hayati*. (hlm.1-11)
- Hadi, Sofyan. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 96 - 102.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, & Juliana. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Heruman. (2007). Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Bandung: karya offset.
- Ismail, H. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(4), 46.
- Jalinus, N. (2016). Media & sumber pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Mawardi, M., & Indayani, S. (2019). Faktor-Faktor Penunjang Kemampuan Belajar Di Sekolah Dasar Negeri Lae Langge Kecamatan Sultan Daulat Kota Subulussalam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 98-113.
- Mohammad, T. (2019). Hasil PISA Indonesia tahun 2018 Turun dibanding tahun 2015. *Matematohir*, 1.
- Nana Sudjana. 2008. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2001). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Ngalim Purwanto. 2006. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Noviyanto, T. S. H., Juaningsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edusains*, 7(1), 57-63.
- Nurakencana, 1989. Evaluasi pendidikan. Usaha nasional
- Nurrita, Teni. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. (hlm.178)
- prihandoko, a. c. (2006). Memahami Konsep

- Matematika Secara Benar. Depdiknas.
- Purwanto. 2008. Evaluasi Hasil Belajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, Maretha Ega & Fajar Arianto. 2017. Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di SMA Negeri 4 Sidoardjo. 63
- Sri Subarinah. 2006. Inovasi Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Depdiknas
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran. Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi.
- Suwardi□, D. R. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. Economic Education Analysis Journal 1.
- Tias, Ika W. Utamining. (2017) Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.
- Dwijacendekia jurnal riset pedagogik. (hlm. 50-60)
- Warti, Elis. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut. (Hlm. 180).
- Wina Sanjaya. 2011. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Fajar Inter prtama
- Yuwono, M. S., & Khotimah, K. (2020). Media Animasi Motion Graphic Untuk Materi Interaksi Sosial. jurnal mahasiswa.