

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD UNGGULAN MUSLIMAT NU KABUPATEN KUDUS

Nur Aeni Widiastuti

Fakultas Sains dan Teknologi, UNISNU Jepara
nuraeniwidiastuti@gmail.com

ABSTARCT

The success of a learning process influenced by teachers, learning materials, media and student. The problem of this research is developing Media Computer Animation How to improve student learning outcomes in class V Elementary School of Muslimat NU Kudus. Computer animation as a medium of instruction in intermediate teachers deliver the message because the use of this software is more practical, efficient, can be self-learning and also have some educational value, such as: 1) Can be visualized, 2) to overcome the limitations of space and time, 3) Can reduce verbal. This study aims to determine improving student learning outcomes in English language learning. This research uses classroom action research conducted in two cycles. In the first ,which in practice only teachers use classroom action research methods and not using the media increased by 5.4 from the pretest 12.36 and posttest 17.76. Then in the second which in its implementation with a class action research methods and using computer animation media also increase 4.11 from pretest 21 and posttest 25.11. As for the observation of the first cycle included into the category of less and the second cycle included good categories

Keyword: learning, outcome, English, computer, animation

ABSTRAK

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh guru, materi pembelajaran, media dan siswa. Masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan Media Animasi Komputer bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V Sekolah Dasar Muslimat NU Kudus. Animasi komputer sebagai media pengajaran pada guru menengah menyampaikan pesan karena penggunaan software ini lebih praktis, efisien, bisa belajar sendiri dan juga memiliki beberapa nilai edukatif, seperti: 1) dapat divisualisasikan, 2) untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 3) dapat mengurangi verbal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Pada tahap awal, yang dalam praktiknya hanya guru yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan tidak menggunakan media meningkat sebesar 5,4 dari pretest 12,36 dan posttest 17,76. Kemudian pada tahap kedua yang diimplementasikan dengan metode penelitian tindakan kelas dan menggunakan media animasi komputer juga meningkat 4,11 dari pretest 21 dan posttest 25.11. Sedangkan untuk pengamatan siklus pertama dimasukkan ke dalam kategori kurang dan siklus kedua termasuk kategori bagus.

Kata kunci: belajar, hasil, Inggris, komputer, animasi

Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam suatu negara. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dikarenakan metode pembelajaran yang masih konvensional, *teacher centered*, *textbook centered*, serta kurangnya ketrampilan guru dalam memilih

media yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor guru, materi pelajaran, media pembelajaran dan siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan Media Animasi Komputer

untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kabupaten Kudus.

Adobe Flash dialternatifkan sebagai media pembelajaran dalam perantara guru menyampaikan pesan karena dalam penggunaan *software* ini lebih praktis, efisien, bisa bersifat *self learning* dan juga memiliki beberapa nilai edukatif seperti:

- 1) Dapat divisualisasikan,
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu,
- 3) Dapat mengurangi verbalisme, dan lain-lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui pengembangan Media Animasi Komputer pada siswa kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kabupaten Kudus.

Tinjauan Pustaka Pembelajaran

Menurut Sugandi (2004) beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menurut aliran behavioristik.
Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si belajar.
- 2) Pembelajaran menurut aliran kognitif.
Pembelajaran menurut aliran kognitif yaitu cara guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari.
- 3) Pembelajaran aliran humanistik.
Pembelajaran aliran humanistik memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan ajar dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Prinsip yang nampak dalam kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran humanistik cenderung mendorong anak untuk berfikir induktif, karena mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.
- 4) Pembelajaran berdasarkan teori kontemporer.
Pembelajaran teori kontemporer adalah pembelajaran berdasarkan teori belajar konstruktivisme. Sesuai dengan teori konstruktivisme, maka dalam

pembelajarannya nampak ada pergeseran fungsi guru dan buku sumber sebagai sumber informasi. Dalam kaitan perolehan informasi siswa mempunyai kemampuan mengakses beragam informasi yang dapat digunakan untuk belajar.

Komponen Sistem Pembelajaran

Ditinjau dari pendekatan sistem, proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut adalah: tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi, dan penunjang (Sugandhi, 2006).

Pembelajaran Bahasa Inggris

a) Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang dianggap penting diajarkan untuk tujuan penyerapan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya serta pengembangan hubungan antar bangsa (Depdiknas, 2004).

b) Tujuan Belajar Bahasa Inggris

Tujuan diadakannya pembelajaran bahasa Inggris adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan agar siswa memiliki ketrampilan menyimak, membaca, memberikan pendapat dan menulis secara baik.
- 2) Untuk menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Inggris yang bersifat global khususnya sebagai salah satu bahasa yang dijadikan sebagai alat untuk belajar dan pada umumnya dalam dunia kerja nantinya.
- 3) Untuk mengembangkan pemahaman tentang keterkaitan antarbahasa untuk memperluas wawasan dan lintas budaya antarnegara.

Media Pembelajaran

Program Adobe Flash

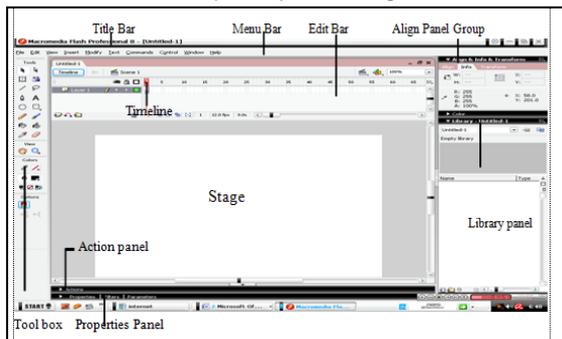
a) Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash menurut Bayu & beranda (2007) merupakan software program animasi berbasis vektor yang berfungsi untuk membuat animasi, baik itu berupa objek maupun teks. Banyak animasi yang dapat dibuat pada software ini, misalnya : animasi film kartun, animasi desain web, animasi logo perusahaan

sampai aplikasi multimedia yang lebih kompleks lagi.

b) Mengenal Area Kerja Macromedia Flash 8

Sebelum kita berbicara lebih jauh tentang Flash 8 terlebih dahulu kita mengenal area kerja dari Flash itu sendiri. Hal ini sangat penting karena anda harus mengenal nama dan fungsi semua fitur yang ditampilkan sebelum memulai pekerjaan dengan Flash.



Keterangan:

- 1) *Title Bar* (Baris Judul) berisi nama file dan nama program aplikasi yang sedang aktif. Baris judul dapat digunakan untuk memindahkan jendela ke posisi lain.
- 2) *Menu Bar* (Baris Menu) berisi editan barisan perintah berupa menu, seperti : menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, commands, Control, Windows* dan *Help*. Masing-masing menu berisi sub menu dan perintah.
- 3) *Edit Bar* (Baris Edit) berisi menu-menu perintah pengeditan, seperti : *Edit Scene, Edit symbol, dan magnidication*.
- 4) *Timeline* berisi panel yang berfungsi untuk mengorganisasi layer dan mengontrol jalannya animasi. Komponen utama *Timeline* adalah *Layer, Frame, dan Playhead*.
- 5) *Align Panel Group* berisi kumpulan *panel Align, Panel info* dan *Panel transform*. Masing-masing panel mempunyai fungsi yang berbeda.
- 6) *Library Panel* berisi perpustakaan gambar-gambar yang bersifat *bitmap, gif, png* maupun *swf* yang diimpor dari file ke dalam *library panel*
- 7) *Stage* adalah area kerja atau tempat yang berfungsi untuk bekerja dengan objek, teks, simbol dan elemen lainnya untuk keperluan animasinya.

- 8) *Toolbox* berisi *tool* yang terbagi dalam empat kategori, yaitu *Tool, View, Color* dan *Option*. Masing-masing panel mempunyai fungsi yang berbeda.
- 9) *Properties Panel Group* berisi kumpulan panel, seperti *panel properties, panel filter* dan *panel parameter*. Masing-masing panel mempunyai fungsi yang berbeda.
- 10) *Action Panel* berfungsi untuk melakukan pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman yang disebut dengan *Action Script*. Di dalamnya terdapat *Action Toolbox, Script Panel, dan Script Assisst*.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa langkah. Menurut Tripp dalam Subyantoro (2007) prosedur penelitian tindakan kelas meliputi : perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan dengan 2 siklus dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. Prosedur Penelitian pada Siklus I

1) Perencanaan

Tahap ini berupa rencana kegiatan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah. Rencana kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah (1) Menyiapkan materi dan menyusun rencana pembelajaran, (2) Membuat dan menyiapkan soal yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

2) Tindakan

Tindakan adalah aktivitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian pada siklus I adalah sebelum proses pembelajaran guru memberikan *pretest* kepada para siswa. Kemudian guru membuka pelajaran melalui *appersepsi* yang digunakan untuk menyiapkan siswa pada materi selanjutnya. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi dengan menggunakan media animasi komputer program Macromedia Flash 8.

Kegiatan akhir, siswa diminta untuk berdiskusi dan kemudian pada akhir pelajaran guru membahas hasil diskusi dan menyimpulkan materi yang disampaikan. Selanjutnya siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang materi yang baru diajarkan.

3) Observasi

Observasi adalah mengamati hasil atau dampak dari tindakan-tindakan yang dilakukan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi yang dilakukan meliputi observasi siswa dan observasi kelas. Observasi siswa digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sedangkan, observasi kelas digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mendengarkan dan memberikan umpan balik terhadap respon yang diberikan oleh guru.

4) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, guru, dan suasana kelas (Subyantoro, 2007). Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi terhadap rencana kegiatan selanjutnya atau terhadap rencana awal tes siklus II.

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil tes dan nontes siklus I. Jika hasil tes tersebut belum memenuhi nilai target yang telah ditentukan, akan dilakukan tindakan siklus II dan masalah-masalah yang timbul pada siklus I akan dicarikan alternative pemecahannya pada siklus II. Sedangkan kelebihan-kelebihannya akan dipertahankan dan ditingkatkan.

b. Prosedur Penelitian pada Siklus II

Proses penelitian tindakan kelas dalam siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Perencanaan

Perencanaan pada siklus II didasarkan pada temuan hasil siklus I. Adapun rencana yang akan dilakukan pada siklus II adalah membuat perencanaan yang dikembangkan dari hasil siklus I dan diberi suatu inovasi seperti permainan atau tindakan untuk memotivasi siswa dan dapat mengendalikan kelas agar tidak gaduh/ramai.

2) Tindakan

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II adalah memberikan umpan balik mengenai hasil yang diperoleh pada siklus I.

3) Observasi

Observasi yang dilakukan pada siklus II sama dengan observasi yang dilakukan pada siklus I. Kemajuan dan kelemahan yang pada siklus I muncul pada siklus II menjadi pusat sasaran dalam observasi.

4) Refleksi

Refleksi yang digunakan pada siklus II untuk merefleksi hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I untuk menentukan perkembangan yang telah dicapai selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan untuk mencari kelemahan-kelemahan yang masih muncul dalam pembelajaran di kelas sampai didapat prestasi belajar yang diharapkan.

Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik test dan nontest.

1) Teknik Test

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka instrumen yang digunakan adalah teknik tes yaitu tes hasil belajar. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan, minat, bakat, pencapaian, yang dimiliki oleh individu atau kelompok dengan cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan (Arikunto, 2006). Tes yang akan diberikan berupa 30 soal tes dalam bentuk obyektif pilihan ganda yang diberikan sebelum kegiatan belajar mengajar (*pretest*) dan sesudah kegiatan belajar mengajar (*posttest*) untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2) Teknik Nontest

Teknik Nontest berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi adalah alat pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistemik gejala-gejala yang diselidiki secara langsung di lapangan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi meliputi observasi guru, siswa dan kelas. Observasi guru dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam menguasai materi, media yang digunakan dan pengondisian kelas.

Observasi siswa dilaksanakan untuk mengetahui perilaku siswa selama proses pembelajaran yang cenderung pasif.

Wawancara dilaksanakan peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara dengan guru digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penggunaan media dalam proses pembelajaran dan kendala yang dihadapi oleh guru selama proses mengajar.

Menurut Arikunto (2002), dokumentasi merupakan pengumpulan data yang berupa benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, foto-foto dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan sebelum penelitian adalah mengamati tentang materi pembelajaran, silabus, RPP, data siswa dan nilai. Sedangkan, dokumentasi yang dilakukan pada waktu penelitian berupa pengambilan foto kegiatan belajar mengajar. Dokumentasi ini digunakan untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung khususnya pada siswa

kelas V SD Unggulan Muslimat NU Kabupaten Kudus tahun ajaran 2015/2016.

Hasil dan Pembahasan

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan ke dalam 2 siklus. Pada proses pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2016 sekaligus diskusi dengan guru mata pelajaran atau analisis kebutuhan media pembelajaran untuk menentukan materi yang akan diukur hasil belajarnya dan dihasilkan materi yang akan dimediakan adalah "*Direction*". Kemudian pada tanggal 26 September 2016 dilaksanakan bimbingan materi dan media yang sudah jadi kepada guru mata pelajaran untuk dievaluasi dari segi materi yang harus sesuai dengan tingkat sekolah dasar, kemudian tampilan media agar memudahkan dalam penggunaannya dan keterkaitan materi dengan media. Berikut deskripsi di atas peneliti uraikan dalam bentuk tabel berikut.

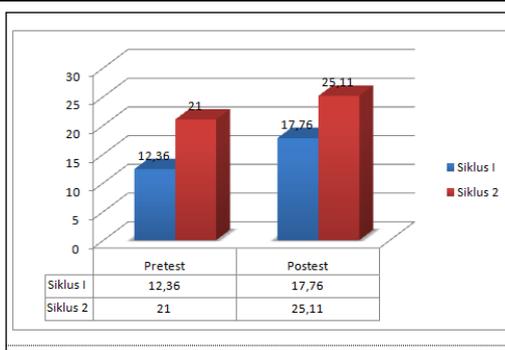
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Capaian Penelitian .

NO	TGL	NAMA KEGIATAN	CAPAIAN
1	15-8-16	Pengumpulan Data dan analisa kebutuhan media pembelajaran	Materi, Rencana Pembelajaran
2	26-9-16	Konsultasi media, kesesuaian materi dengan media, soal pretest dan posttest	Media Pembelajaran, Pretest dan Posttest
3	29-10-16	Pelaksanaan Siklus I	Hasil Belajar
4	5 -11-16	Pelaksanaan Siklus II	Hasil Belajar

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan dengan tabel berikut:

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II

	Siklus I	Siklus II
Pretest	12,36	21
Posttest	17,76	25,11
Kenaikan	5,4	4,11



Simpulan

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 tahap. Pada siklus I yang pada pelaksanaannya guru hanya menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan tidak menggunakan media mengalami peningkatan sebesar 5,4 dari hasil pretest 12,36 dan posttest 17,76. Kemudian pada siklus II yang pada pelaksanaannya dengan metode penelitian tindakan kelas dan menggunakan media animasi komputer juga mengalami peningkatan dari 21 menjadi 25,11 dan peningkatannya sebesar 4,11. Sedangkan untuk hasil observasi pada siklus I termasuk ke dalam kategori kurang dan pada siklus II termasuk kategori baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Purnamawati, Heni. 2008. Penggunaan Media Pembelajaran. Diunduh pada tanggal 10 september 2008 di www.jambiekspres.co.id.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman, Arief S, dkk. 1984. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja grafindo Persada.
- Sugandhi, Achmad, dkk. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang : UPT.UNNES Press.
- Stevano, Bayu dan Agency, Beranda. 2007. *101 Tip & Trik Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Subyantoro. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang : Rumah Indonesia.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Syaodih, Nana. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Moh. 2007. *Peringkat Pendidikan Turun dari 58 Menjadi 62*. Diunduh pada tanggal 25 oktober 2008 di www.iip.wordpress.com.