

## PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS III SDN 006 TARAKAN

Diana Uno Suman, Kartini

---

### INFO ARTIKEL

#### *Riwayat Artikel:*

Diterima: 29-01-2021

Disetujui: 24-03-2021

---

#### *Kata kunci:*

Media;  
Animasi;  
IPA;  
Siswa.

---

### ABSTRAK

**Abstract:** *The aim of the study was to determine used of animation media as science learning in class III SDN 006 Tarakan. The type of research used Classroom Action Research (PTK). The research was carried out in 2 cycles each cycle consist of 2 meetings. The procedures for each cycle were planning, implementing, observing, and reflecting. Research subjects, 33 students consist of 18 male students and 15 female students. The data obtained in the study were student activity observation sheets and teacher activities and the data were analyzed by calculating the average. The results showed that the use of animation media as science learning in class III SDN 006 Tarakan occurred was increase where in cycle I the average value of student activity was 69 and teacher activity was 65. While in cycle II the average value of student activity was 83 and teacher activity 86. The change occurs as students can understand the material with animation media, students were motivated in learning because there was animation in learning and the teacher can provide material easily through animation media in the learning process was more effective and efficient.*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas III SDN 006 Tarakan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan 2 siklus setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Prosedur tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian, 33 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru dan data dianalisis dengan menghitung rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas III SDN 006 Tarakan terjadi perubahan yang sangat baik dimana pada siklus I nilai rata-rata aktivitas siswa 69 dan aktivitas guru 65. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata aktivitas siswa 83 dan aktivitas guru 86. Perubahan ini terjadi dikarenakan siswa dapat memahami materi dengan media animasi, siswa termotivasi dalam belajar karena ada animasi dalam pembelajaran dan guru dapat memberikan materi dengan mudah melalui media animasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

---

#### *Alamat Korespondensi:*

Diana Ino Suman

<sup>1,2</sup>Universitas Borneo Tarakan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jl. Amal Lama No.1, Tarakan

Email: [dianaunosuman@gmail.com](mailto:dianaunosuman@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap manusia karena pendidikan membantu menunjang dan meningkatkan kualitas untuk kemajuan di dunia pendidikan. Selain itu, pendidikan juga dijadikan suatu gerbang utama untuk mendapatkan pengetahuan. Oleh karena itu kedudukan suatu pengetahuan sangatlah penting untuk diberikan dan diajarkan kepada anak-anak sejak dini. Semakin cepat anak memasuki dunia pendidikan maka semakin cepat juga anak mengetahui tentang kehidupan di luar. Karena pendidikan sejak dini menjadi dasar utama menuju jenjang pendidikan berikutnya.

Berdasarkan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada Bab 1 Pasal 1, mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Indonesia, 2003). Berdasarkan dengan undang-undang tersebut, maka pendidikan ditunjukkan untuk mengembangkan potensi diri atau kemampuan siswa untuk meningkatkan kualitas diri siswa dengan keterampilan-keterampilan yang mampu digunakan untuk

menjalankan kehidupan dimasyarakat, bangsa dan negara dalam mewujudkan pendidikan yang sesuai dengan ini diperlukan penerapan suatu kurikulum pada setiap jenjang pendidikan.

Kurikulum sangat penting dalam proses berlangsungnya pendidikan karena kurikulum adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini kurikulum yang ada disetiap jenjang sekolah di Indonesia telah diatur pada peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 13 yang menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Pemerintah RI, 2005). Kurikulum yang diterapkan di SDN 006 Tarakan pada tahun 2018 masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk dikelas III, yang dimana pada dasarnya kurikulum ini menggunakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif dan berprestasi, dengan ini dapat terciptanya pendidikan yang layak. Pendidikan yang layak adalah pendidikan yang diberikan secara optimal kepada semua jenjang pendidikan, khususnya pada pendidikan dasar.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam adalah berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penugasan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Wisudawati, 2014).

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup (Irjan, 2012). Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Nurdin & Ertikanto, 2015).

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dirancang untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kritis, peka terhadap lingkungan, serta mampu menyelesaikan permasalahan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari (Iskandar, 2018). Pembelajaran IPA perlu dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan berpikir dan bersikap ilmiah dalam mengkomunikasikan ide dalam kehidupan sehari-hari yang tidak hanya dalam pembelajaran IPA dan penggunaan media

pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pembelajaran IPA disekolah dasar dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung sesuai kenyataan di lingkungan yang dihadapi oleh siswa seperti melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Begitupun jika selama proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan media sehingga dengan adanya media akan membantu guru untuk menjelaskan materi ajar, terlebih lagi jika media yang digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Guru akan dapat mengajar secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar-mengajar yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang dan menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dalam belajar.

Untuk mewujudkan tujuan dalam proses pembelajaran IPA maka diperlukan kegiatan pembelajaran yang baik dan sumber belajar yang dapat mewujudkan tujuan

pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran IPA menjadi lebih baik ialah pemanfaatan media (Saputri, Eka Fitriani; Annisa, Muhsinah; Kusnandi, 2018). Terlebih lagi jika penglibatan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi-materi yang diajarkan, seperti media animasi. Menurut (Zain, 2006) (1999) mengatakan media animasi adalah suatu teknik menampilkan gambar secara berurutan dengan sedemikian rupa sehingga siswa merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Media animasi yang dimaksud disini untuk melihat tayangan mengenai materi yang diajarkan agar lebih mudah dipahami siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, adapun permasalahan yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA yaitu guru masih menggunakan media papan tulis sebagai media pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual maupun media lainnya yang lebih menarik sebagai alat bantu dalam proses belajar yang mengakibatkan pembelajaran kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 16 Februari 2019 di kelas III SDN 006 Tarakan telah diperoleh data hasil UAS pada *Penggunaan Media Animasi*

semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 dengan nilai rata-rata mata pelajaran PPKn siswa yaitu 63,1 mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yaitu 61,1 mata pelajaran Matematika siswa yaitu 61,2 mata pelajaran IPS siswa yaitu 60,7 dan untuk mata pelajaran IPA siswa yaitu 59,3 Berdasarkan nilai yang diperoleh dari observasi tersebut, maka mata pelajaran IPA merupakan nilai terendah diantara mata pelajaran yang lain.

Hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa penyebab rendahnya hasil belajar IPA dikarenakan (1) siswa lebih banyak bermain di kelas pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, (2) sulitnya siswa untuk berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, (3) kurangnya pengalaman belajar siswa yang dialami secara langsung, (4) guru sudah menggunakan media namun kurang menarik perhatian siswa, (5) siswa mudah bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru karena lebih banyak ceramah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran animasi dalam pembelajaran IPA agar dapat merangsang keingintahuan siswa dalam mengikuti proses belajar sehingga pembelajaran lebih optimal. Dengan penggunaan media yang merupakan sarana atau alat dalam proses belajar mengajar, sehingga media dapat diartikan sebagai perantara untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi

interaksi belajar mengajar yang optimal. Oleh karena itu, media yang ditawarkan yaitu media animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. selain itu, dengan adanya penggunaan media animasi sangat membantu guru dalam pembelajaran karena siswa akan lebih memperhatikan guru saat menyampaikan materi, dalam penggunaan media animasi juga sangat cocok digunakan pada kelas rendah karena mereka masih sangat senang dengan adanya media animasi atau lebih dikenal media kartun. Hal ini juga sejalan dengan (Setiawati, 2016), dimana hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media animasi dalam kegiatan menerangkan pelajaran matematika, IPA, IPS dan Bahasa Inggris di kelas dapat mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik.

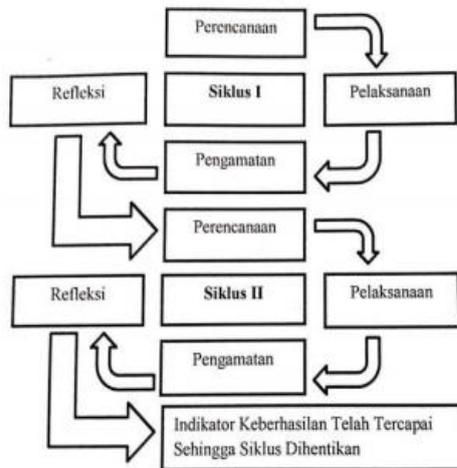
Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti mengambil judul “Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SDN 006 Tarakan”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK), Menurut Hopkins (Yahya et al., 2013) mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk

meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan -tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Dilanjutkan oleh (Arikunto, 2014) menjelaskan PTK dari tiga kata, Penelitian Tindakan Kelas. Jadi PTK adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam kegiatan belajar berupa tindakan yang disengaja sehingga terjadi suatu proses pembelajaran bersama.

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan secara bertahap tergantung pada permasalahan yang dihadapi sampai permasalahan tersebut berhasil diatasi. Dengan ini peneliti melakukan penelitian tindakan kelas, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Peneliti menggunakan dua siklus jika pada siklus pertama tidak ada peningkatan dari hasil belajar siswa maka peneliti akan menggunakan siklus kedua untuk melihat hasil belajar siswa jika pada siklus kedua peneliti merasa bahwa hasil belajar siswa meningkat maka penelitian hanya melakukan sampai dua siklus saja, dalam setiap siklus tersebut terdapat empat tahap kegiatan didalamnya, antara lain: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*). Prosedur kerja penelitian disajikan (Arikunto, 2014) pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 1. Siklus Penelitian

### Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas III SDN 006 Tarakan, Jalan Sungai Berantas RT 05 Kampung Empat Tarakan Timur Kalimantan Utara pada semester genap tahun pembelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 006 Tarakan yang berjumlah 33 orang. Pelaksanaan penelitian pada bulan Mei semester genap tahun ajaran 2018/2019.

### Validitas Instrumen Penelitian

Uji validitas diperlukan untuk memeriksa keabsahan instrumen penelitian maka, hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil tes yang valid. Menurut Purwanto (2014) Validitas adalah kualitas yang menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran dengan arti atau tujuan kriteria belajar atau tingkah laku. Jadi, validitas berhubungan dengan kemampuan untuk

*Penggunaan Media Animasi*

mengukur secara tepat sesuatu yang diinginkan untuk diukur. Validasi instrumen pada penelitian ini menggunakan validasi instrumen (validasi THB) adalah suatu instrument penelitian untuk menunjukkan ketercapaian atau keberhasilan suatu alat dalam mengukur apa yang hendak diukur. Prinsip instrument tes adalah valid tetapi tidak bersifat universal. Derajat validitas hanya berlaku untuk satu kelompok tertentu yang memang telah direncanakan pemakaiannya oleh si peneleti. Pengujian validitas instrumen penelitian ini dilakukan oleh 1 orang penilai, yaitu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik non-tes. Peneliti hanya menggunakan teknik non-tes dikarenakan peneliti hanya melakukan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan peneliti juga melakukan pengamatan aktivitas guru selama menyampaikan materi dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti hanya memilih teknik non-tes dalam melakukan pengumpulan data. Adapun teknik non tes meliputi:

- a. Pengamatan aktivitas siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan dengan cara mengamati semua

kegiatan belajar siswa pada proses pembelajaran. Pengamatan ini bertujuan untuk mengukur aktivitas siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

b. Pengamatan aktivitas guru

Pengamatan aktivitas guru dilakukan dengan cara mengamati setiap aktivitas guru dalam mempersiapkan pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat (instrumen) yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi dari hasil pelaksanaan tindakan. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi yaitu: a) Lembar penilaian afektif digunakan untuk mengukur sikap siswa. Indikator pada penilaian afektif yaitu: teliti, kerjasama, dan tanggung jawab. b) Lembar penilaian psikomotorik digunakan untuk mengukur keterampilan siswa.

### Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung hasil dari aktivitas siswa dan aktivitas guru. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

*Penggunaan Media Animasi*

(Purwanto, 2014)

Apabila total nilai telah didapat baik itu dari penilaian lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar pengamatan aktivitas guru maka nilai disesuaikan dengan rentang penilaian dibawah ini:

**Tabel 1 Skala Penilaian Aktivitas Siswa dan Guru**

Nilai	Huruf	Kategori
80-100	A	Sangat Baik
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
0-39	E	Sangat Kurang

Sumber: Modifikasi (Suharsimi, 2013)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas III SDN 006 Tarakan. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan alokasi waktu setiap pertemuan yaitu 2 x 35 menit. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yaitu ada perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pelaksana dan dibantu oleh beberapa observer/pengamat untuk mengamati proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh 2 orang yang untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama dalam proses pembelajaran.

Siklus I dilaksanakan selama 2 pertemuan. Sebelumnya guru melakukan tahap perencanaan dengan merancang perangkat pembelajaran termasuk silabus, menyusun RPP, serta penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA, menyusun materi ajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan media animasi dalam pembelajaran IPA. selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran sedang berlangsung. Pengamatan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan berupa lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru.

Data hasil pengamatan diperoleh rata-rata nilai aktivitas guru sebesar 65 dengan kategori cukup dan rata-rata nilai aktivitas siswa sebesar 69 dengan kategori baik. Sehingga pada tahap refleksi dilakukan untuk melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan yang telah dilakukan. Adapun hasil refleksi pada aktivitas siswa adalah siswa masih belum mengerti mengenai materi pelajaran yang telah diajarkan, siswa memulai tanpa membaca panduan lembar kerja terlebih dahulu, masih banyak siswa yang berjalan-jalan melihat kelompok lain yang mengerjakan kelompok mereka sehingga kelas menjadi kurang kondusif, siswa masih kurang teliti dalam mengerjakan LKS dan kurang bekerjasama serta kurang bertanggung jawab dengan kelompoknya.

Pada hasil refleksi aktivitas guru

adalah guru kurang mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik, guru tidak menggunakan waktu pembelajaran dengan baik untuk meningkatkan suasana yang efektif dan lebih mengkondisikan suasana kelas agar lebih kondusif. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan ke siklus II sebagai perbaikan yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada siklus I.

Siklus II dilaksanakan sama seperti pada siklus I. pada tahap perencanaan, guru Menyusun perangkat pembelajaran berdasarkan hasil refleksi yaitu memperbaiki media animasi, Menyusun LKS dan menyiapkan lembar aktivitas siswa dan guru. Tahap pelaksanaan pembelajaran, guru menyampaikan pembelajaran dengan menerapkan media animasi, membimbing siswa dalam mengerjakan tugas secara kelompok yang ada pada LKS, serta membimbing siswa untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok.

Tahap pengamatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung, sehingga diperoleh rata-rata nilai aktivitas guru sebesar 86 dengan kategori sangat baik dan rata-rata nilai aktivitas siswa sebesar 83 dengan kategori sangat baik.

Selanjutnya, pada tahap refleksi siklus II sama yang dilakukan saat siklus I, aktivitas guru dan siswa yang telah diperbaiki pada saat pelaksanaan siklus II,

yaitu guru sudah semangat dan antusias dalam mengawali pembelajaran sehingga berjalan dengan maksimal, guru sudah mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik, guru sudah menunjukkan siswa yang kurang memperhatikan untuk menjawab pertanyaan maupun memberikan masukan serta mempresentasikan hasil LKS kelompoknya. guru sudah mampu menggunakan waktu pembelajaran dengan baik untuk meningkatkan suasana yang efektif dan lebih mengkondisikan suasana kelas agar lebih kondusif, dan guru sudah antusias dalam memberikan arahan tindak lanjut kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.

Pembahasan dalam penelitian ini hanya menjelaskan hasil penelitian berupa lembar aktivitas siswa dan aktivitas guru. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan oleh pengamat pada siklus I dan siklus II, dengan penggunaan media animasi sudah meningkat kearah yang lebih baik. Meningkatnya aktivitas siswa dapat dilihat pada siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 69 pada kategori baik sedangkan pada siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 83 dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa dapat memahami materi dengan media animasi, siswa termotivasi dalam belajar karena ada animasi dalam pembelajaran, siswa bekerjasama dalam mengerjakan tugas di LKS, siswa bertanya kepada guru Ketika

materi tidak dipahami. Hal ini sejalan dengan (Setiawati, 2016) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia khususnya penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar dalam kegiatan sehari-hari. Hal sama dengan pendapat (Febrina, 2020) bahwa penggunaan media animasi dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran dan dapat menumbuhkan ataupun meningkatkan motivasi belajar siswa.

Data hasil Pengamatan Aktivitas guru kelas III SDN 006 Tarakan yaitu menunjukkan proses mengajar dengan penggunaan media animasi sudah meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I guru kurang bersemangat dan antusias dalam mengawali pembelajaran, media animasi yang digunakan belum dipahami oleh siswa, guru kurang memperhatikan siswa mengerjakan LKS secara berkelompok. Sehingga rata-rata aktivitas guru pada siklus I yaitu 65 dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan yaitu 86 dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan, guru dapat memberikan materi dengan mudah melalui media animasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, guru sudah membimbing siswa yang kurang memperhatikan untuk menjawab pertanyaan maupun memberikan masukan serta mempresentasikan hasil LKS

kelompoknya, Penggunaan media animasi berjalan dengan baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setiawati, 2016) bahwa kesiapan tenaga pendidik, memperjelas penyajian pesan, baik dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera serta pemberian materi lebih efektif dan efisien.

#### **PENUTUP**

Penelitian pada penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas III SDN 006 Tarakan dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan mengamati aktivitas siswa dan dan aktivitas guru. Peneliti memperoleh hasil penelitian siklus I pada aktivitas siswa dengan rata-rata nilai 69 berada pada kategori baik. Pada aktivitas guru dengan rata-rata nilai 65 berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut maka perlu dilanjutkan ke siklus II untuk perbaikan sehingga mendapatkan aktivitas siswa dan guru yang lebih baik. Hasil penelitian siklus II pada aktivitas siswa dengan rata-rata nilai 83 berada pada kategori sangat baik. dan pada aktivitas guru dengan rata-rata nilai 86 berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 006 Tarakan dengan penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA semester genap tahun pembelajaran 2018/2019 terjadi perubahan yang sangat baik baik pada aktivitas siswa

maupun pada aktivitas guru.

#### **REFERENSI**

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian*. In *Rineka Cipta*.
- Febrina, A. S. (2020). *Artikel Review Penerapan Media Pembelajaran Animasi pada Model Artikel Review Penerapan Media Pembelajaran Animasi pada Model Pembelajaran Jarak Jauh*. May, 8–11.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia*. In *indonesia*.
- Irjan, I. (2012). *OPTIMALISASI PROSES DAN HASIL PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) PADA SEKOLAH DASAR (SD) / MADRASAH IBTIDAIYAH (MI). MADRASAH*.  
<https://doi.org/10.18860/jt.v1i1.1853>
- Iskandar, R. (2018). *Pendekatan Science Technology Society: IPA DI SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Nurdin, H., & Ertikanto, C. (2015). *Deskripsi Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Gisting*. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 4, 11–16.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Pemerintah RI. (2005). PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2005 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN. *Standar Nasional Pendidikan*.
- Saputri, Eka Fitriani; Annisa, Muhsinah; Kusnandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57–72. <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/download/4562/3172>
- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI*, 16(1), 124549.
- Suharsimi;, A. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. In *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Wisudawati, A. W. (2014). Metodologi Pembelajaran IPA. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Yahya, Septiwiharti, D., & Imran. (2013). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran pkn melalui media klipng di sd inpres despot posona kecamatan kasimbar. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*.
- Zain, S. B. D. dan A. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta. *Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain*.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.