



IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF ARTS CULTURE AND WORKSHOP THROUGH ANIMATION FILM MEDIA

Lidya Maridha¹, Yun Ratna Lagandes^{2*},

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP - Universitas Tadulako

*yunratna@untad.co.id

Abstract

The research aims to improve student learning outcomes through animated film media. The method used is Classroom Action Research (CAR). Based on the results obtained in this classroom action research, it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes in class V SDN 11 Palu, seen from student learning outcomes in the implementation of pre-action, cycle I, and cycle II of 26 students. Student learning outcomes increase after researchers use learning media, namely Film Animation, through the Animated Film media students learn about a concept of drawing and coloring and facilitate teachers in conveying subject matter. Students who initially lack participation in learning, after being shown Animation Film students become motivated and more active in learning and have an impact on improving student learning outcomes, because in general students like Animated Films. This increase can also occur due to the role of the teacher. The teacher is a major factor in the success of learning. The teacher must be smart in choosing the right learning media in accordance with the material to be taught. In addition, the guidance and training provided by the teacher to students is also a very important factor.

Keywords

animation film media, learning outcomes, art, culture

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media film animasi. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian tindakan kelas ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 11 Palu, dilihat dari hasil belajar siswa pada pelaksanaan pra tindakan, siklus I, dan siklus II terhadap 26 orang siswa. Hasil belajar siswa meningkat setelah peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu Film Animasi, melalui media Film Animasi tersebut siswa belajar tentang suatu konsep menggambar dan mewarnai serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Siswa yang pada awalnya kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, setelah diperlihatkan Film Animasi siswa menjadi termotivasi dan lebih aktif di dalam pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, karena pada umumnya siswa menyukai Film Animasi. Peningkatan ini juga dapat terjadi tidak lepas dari peran guru. Guru menjadi faktor utama keberhasilan suatu pembelajaran. Guru harus pintar dalam memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu, bimbingan dan pelatihan yang diberikan guru kepada siswa juga menjadi faktor yang sangat penting

Kata Kunci

media film animasi, hasil belajar, seni, budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai kebutuhan manusia yang diatur melalui undang-undang, memberikan tanggung jawab besar bagi negara

agar mampu menyelenggarakan pendidikan secara berkualitas, terjangkau, dan memiliki konstelasi dengan kebutuhan individu, negara, dan bangsa. Untuk mencapai ke arah itu tentu tidak semudah membalik telapak tangan. Sejak

awal kemerdekaan Indonesia sampai saat ini, kurikulum pendidikan selalu direvisi untuk mengikuti perkembangan dan tuntutan zaman.

Banyak kebijakan yang sudah dibuat dan program-program yang sedang dilaksanakan dalam rangka memuaskan masyarakat akan kebutuhan pendidikan (Ramly, 2005). Memasuki abad ke-21, Kemendikbud melakukan sejumlah terobosan guna meningkatkan mutu pendidikan agar mampu menghasilkan lulusan yang siap bersaing secara global dimasa yang akan datang. Salah satu terobosan awal tersebut adalah dengan memberlakukan kurikulum 2013. Pemberlakuan kurikulum 2013 ditujukan untuk menjawab tantangan zaman terhadap pendidikan yakni untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter (Abidin, 2016).

Pembelajaran kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Orientasi ini dilandasi oleh adanya kesadaran bahwa perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan abad ke-21 berbeda dengan abad sebelumnya, baik dari segi pendidikan, teknologi, informasi, dan komunikasi. Dalam kaitannya dengan ciri informasi, pembelajaran yang harus dikembangkan adalah pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong peserta didik untuk mencari tahu, bukan pembelajaran yang memberi tahu peserta didik (Abidin, 2016). Pembelajaran yang bersifat mendorong siswa mencari tahu merupakan pembelajaran aktif dan konstruktif.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi melalui pendekatan ilmiah dan tematik integratif. Pembelajaran pada kurikulum 2013 harus sebanyak mungkin melibatkan peserta didik, agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi, dan kebenaran secara ilmiah (Rakhmawati, dkk, 2016). Sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran memiliki persiapan

dan kematangan dalam menjalani perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan di abad 21 ini.

Cita-cita yang terkandung dalam kurikulum 2013 ini tentu tidak serta merta akan terwujud. Banyak proses dan tahapan yang harus dilalui seiring dengan penerapannya secara bertahap disemua jenjang pendidikan, dari pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Guru-guru yang menjadi faktor penentu keberhasilan penerapan kurikulum 2013 tentu harus diberikan pelatihan dan pembinaan agar memiliki pemahaman tentang kurikulum 2013.

Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang amat penting untuk dipelajari siswa sekolah dasar, yang mengajarkan tentang seni, serta konsep yang berkaitan dengan kebudayaan dan keterampilan penunjang lainnya. Kenyataannya, tidak selamanya harapan itu dapat terwujud dengan baik. Pembelajaran SBdP pada saat ini masih terdapat siswa yang belum berhasil, seperti kenyataan yang peneliti peroleh dikelas V SDN 11 Palu. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tahun ajaran 2017/2018 yaitu 62%. Apalagi dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 yang menekankan pada keaktifan siswa, sehingga cara guru dalam mengajarkan materi tidak hanya dengan ceramah dan siswa tidak bersifat pasif saja.

Guru diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa paham dengan apa yang diajarkan gurunya. Media pembelajaran yang diperlukan adalah pembelajaran yang mendorong siswa memahami materi yang disampaikan, sehingga mereka bersifat aktif dalam mencoba memahami konsep yang diajarkan. Agar dapat menghubungkan semua komponen proses pembelajaran dalam rangka menghasilkan suatu program pembelajaran yang berhasil, dapat digunakan pendekatan yang banyak di pakai yaitu pendekatan sistem (Sunarti, 2013).

Film Animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual

dengan penceritaan cerita menggunakan langkah animasi atau sering disebut dengan kartun. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya. Penggunaan media film animasi pada pembelajaran SBdP sangat efektif sebab pembelajaran SBdP erat kaitannya dengan materi-materi kebudayaan dan ketrampilan yang merupakan konsep realitas dalam kehidupan siswa dan akan menyentuh langsung kepengalaman siswa. Penerapan media film animasi semua hal yang ada dibenak siswa akan dikeluarkan dan dipertanyakan kepada guru maupun temannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP melalui pemanfaatan media film animasi Kelas V SDN 11 Palu".

Apakah pemanfaatan media film animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP kelas V SDN 11 Palu? Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP melalui pemanfaatan media film animasi di kelas V SDN 11 Palu.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Peneliti memilih rancangan PTK dalam penelitian ini sebagai upaya untuk memperbaiki kondisi pembelajaran dan mengatasi kesulitan belajar siswa melalui pemanfaatan media film animasi pada pembelajaran SBdP.

Penelitian tindakan kelas ini rencananya dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus minimal 3 kali pertemuan. Setelah dilakukan siklus pertama, pada siklus kedua dilakukan perubahan sesuai dengan kekurangan-kekurangan yang ditemukan sehingga dicapai tujuan yang direncanakan.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahap tindakan yang bersiklus.

Model penelitian ini mengacu pada alur yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi (Wiratmadja, 2007).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 11 Palu. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V berjumlah 26 orang siswa, terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019.

Data kuantitatif diperoleh dari tes awal dan tes akhir Data tersebut kemudian diolah dan dinyatakan dalam bentuk persentase yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sumber: KKM SDN 11 Palu)

Persentase Daya Serap Individu (DSI)

$$= \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum soal}} \times 100\%$$

Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu jika persentase daya serap individu sekurang-kurangnya 70% sesuai dengan KKM yang berlaku di SDN 11 Palu.

Ketuntasan belajar secara klasikal (KKBK)

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Suatu kelas dinyatakan tuntas belajar jika presentase klasikal yang dicapai lebih dari atau sama dengan 70% siswa yang telah tuntas.

Persentase Daya Serap Klasikal (DSK)

$$\frac{\text{Jumlah Seluruh Skor Perolehan Siswa}}{\text{skor maksimum soal} \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Suatu kelas dinyatakan tuntas belajar jika presentasi daya serap klasikal yang dicapai lebih dari atau sama dengan 70%.

Data yang dikumpulkan kemudian diolah, dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari hasil observasi, catatan lapangan dan pemberian tes. Adapun tahap-tahap analisis data menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut: 1) Mereduksi data, 2) Penyajian data, 3) Verifikasi data, 4) Penyimpulan data (Muslich 2016).

Indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah apabila hasil belajar siswa Kelas V SDN 11 Palu selama

proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini akan ditandai dengan daya serap individu minimal 70% dan ketuntasan belajar klasikal minimal 70% dari jumlah siswa yang ada. Ketentuan ini sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberlakukan di SDN 11 Palu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh data dari 26 siswa yang telah mengikuti tes awal pada tanggal 12 Januari 2019, hanya 8 siswa yang tuntas, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 30,77 % dan daya serap klasikal (DSK) sebesar 55,58 %. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 8 orang siswa yang mendapat nilai lebih atau sama dengan 70 dan dapat dinyatakan tuntas, sedangkan sisanya yang berjumlah 18 orang siswa, dinyatakan tidak tuntas karena belum mencapai KKM yang telah ditetapkan di SDN 11 Palu yaitu 70%.

Besarnya jumlah persentase siswa yang tidak tuntas, dikarenakan kurangnya mempelajari materi yang telah diberikan guru pada pembelajaran sebelumnya serta kurangnya siswa dalam berlatih menggambar di rumah maupun di sekolah, sehingga siswa kurang terampil dalam menuangkan segala ide pada gambarannya. Umumnya gambaran yang mereka buat hanya berupa gunung, rumah, sungai, padi, dan pohon. Selain itu cara siswa dalam mewarnai juga sangat kurang menarik karena mereka tidak menggunakan teknik satu arah dalam mewarnai sehingga terlihat sangat berantakan.

Berdasarkan data, bahwa pada siklus I pertemuan pertama dan ke-2 jumlah rata-rata skor yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu jumlah skor pada pertemuan pertama pada siklus 1 yaitu 21 dengan persentase 58,33 %, dan jumlah skor pada pertemuan ke-2 pada siklus 1 yaitu 24 dengan persentase 66,67 %. Meskipun mengalami peningkatan, namun taraf keberhasilan pada pertemuan pertama dan ke-2 pada siklus I tetap sama yaitu berada dikategori

Cukup, sehingga masih perlu perbaikan dan akan dilanjutkan pada siklus II.

Observasi aktivitas siswa siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dan ke-2 pada mata pelajaran SBdP melalui pemanfaatan media Film Animasi pada siswa kelas V SDN 11 Palu diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan ke-1

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor
1	Pada saat awal pembelajaran	2
2	Perhatian siswa pada materi pelajaran	2
3	Perhatian siswa pada media pembelajaran (media film animasi)	3
4	Penguasaan materi pelajaran	2
5	Evaluasi belajar	2
Jumlah Skor yang Diperoleh		11
Skor Maksimal		20
Persentase		55 %
Kategori		Cukup

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan ke-2

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor
1	Pada saat awal pembelajaran	3
2	Perhatian siswa pada materi pelajaran	2
3	Perhatian siswa pada media pembelajaran (media film animasi)	3
4	Penguasaan materi pelajaran	2
5	Evaluasi belajar	3
Jumlah Skor yang Diperoleh		13
Skor Maksimal		20
Persentase		65 %
Kategori		Cukup

Keterangan :

\geq NR 90% Sangat Baik (A)

$70\% \leq$ NR \leq 90% Baik (B)

$50\% \leq$ NR \leq 70% Cukup (C)

$30\% \leq$ NR \leq 50% Kurang (D)

$10\% \leq$ NR \leq 30% Sangat Kurang (E)

Berdasarkan data di atas dapat diamati bahwa pada siklus I pertemuan pertama dan ke-2, jumlah rata-rata skor yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu jumlah skor pada

pertemuan pertama pada siklus I yaitu 11 dengan persentase 55 %, dan jumlah skor pada pertemuan ke-2 pada siklus I yaitu 13 dengan persentase 65 %. Meskipun mengalami peningkatan, namun taraf keberhasilan pada pertemuan pertama dan ke-2 pada siklus I tetap sama yaitu berada dikategori Cukup, sehingga masih perlu perbaikan dan akan dilanjutkan pada siklus II.

Hasil belajar siswa dalam pelaksanaan tindakan siklus I yang diadakan dipertemuan ketiga yaitu dengan memberikan tes akhir, bentuk tes yang diberikan adalah uraian dengan jumlah soal sebanyak 5 nomor serta ditambah tes menggambar 1 nomor.

Berdasarkan hasil, dari 26 orang siswa yang telah mengikuti tes akhir pada hari Sabtu, 19 Januari 2019, jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan yaitu sebanyak 15 orang siswa yang tuntas, dengan ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 57,69 % dan daya serap klasikal (DSK) sebesar 67,58 %. Meskipun telah mengalami peningkatan dari hasil tes awal yang telah diberikan, namun ketuntasan belajar klasikal masih belum mencapai persentase ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan oleh sekolah SDN 11 Palu sebesar 70 %.

Setelah proses pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan selama proses pembelajaran siklus I berlangsung. Hal ini didiskusikan pada akhir tindakan siklus I bersama Ibu Nurhayati, S.Pd selaku pengamat dan wali kelas V SDN 11 Palu. Berdasarkan data dan hasil pengamatan diperoleh bahwa peneliti telah melaksanakan rencana pembelajaran dengan baik tetapi masih memerlukan beberapa perbaikan, baik itu pada peneliti yang bertindak sebagai guru maupun siswa yang merupakan subyek dari penelitian ini.

Pembelajaran dengan menggunakan media Film Animasi berlangsung dengan baik, meskipun penguasaan kelas belum maksimal. Hal ini terlihat dari peneliti yang kurang dalam penguasaan materi saat menjelaskan di papan tulis. Tetapi secara keseluruhan siswa senang

belajar dengan media Film Animasi tersebut, karena keseluruhan siswa sangat menyukai film kartun, sehingga mereka tidak bosan dan siswa dapat terlibat langsung secara aktif dalam menyelesaikan tugas, tetapi masih banyak juga siswa yang terlihat bingung saat membuat gambar cerita.

Berdasarkan pada hasil analisis tes akhir secara individu, lembar observasi serta pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus I dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Berdasarkan data-data yang diperoleh, peneliti berencana untuk melanjutkan ke siklus II.

Hasil observasi keterampilan guru dalam pelaksanaan tindakan siklus II yaitu pada pertemuan pertama dan ke-2 pada mata pelajaran SBdP melalui pemanfaatan media Film Animasi pada siswa kelas V SDN 11 Palu diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel 3 dan 4 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan ke-1

No	Indikator yang Diamati	Skor
1	Melakukan perencanaan dengan baik	4
2	Kemampuan membuka pelajaran	3
3	Penguasaan materi pelajaran	3
4	Kesantunan dalam berkomunikasi	3
5	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif	3
6	Kemampuan bekerjasama dengan peserta didik	3
7	Kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran (film animasi)	3
8	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran	3
9	Melakukan evaluasi	3
Jumlah Skor yang Diperoleh		28
Skor Maksimal		36
Persentase		77,78 %
Kategori		Baik

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan ke-2

No	Indikator yang Diamati	Skor
1	Melakukan perencanaan dengan baik	4
2	Kemampuan membuka pelajaran	3
3	Penguasaan materi pelajaran	3
4	Kesantunan dalam berkomunikasi	3
5	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif	4
6	Kemampuan bekerjasama dengan peserta didik	4
7	Kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran (film animasi)	3
8	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran	3
9	Melakukan evaluasi	3
Jumlah Skor yang Diperoleh		30
Skor Maksimal		36
Persentase		83,33 %
Kategori		Baik

Keterangan :

\geq NR 90% Sangat Baik (A)

$70\% \leq$ NR \leq 90% Baik (B)

$50\% \leq$ NR \leq 70% Cukup (C)

$30\% \leq$ NR \leq 50% Kurang (D)

$10\% \leq$ NR \leq 30% Sangat Kurang (E)

Berdasarkan tabel di atas dapat diamati bahwa pada siklus II pertemuan pertama dan ke-2 sudah banyak mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya berada pada kategori Cukup, pada siklus II meningkat yaitu jumlah skor pada pertemuan pertama pada siklus II yaitu 28 dengan persentase 77,78 %, dan jumlah skor pada pertemuan ke-2 pada siklus II yaitu 30 dengan persentase 83,33 %, dan berada pada kategori Baik.

Observasi aktivitas siswa siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dan ke-2 pada mata pelajaran SBdP melalui pemanfaatan media Film Animasi pada siswa kelas V SDN 11 Palu diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel 5 dan 6 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan ke-1

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor
1	Pada saat awal pembelajaran	3

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor
2	Perhatian siswa pada materi pelajaran	3
3	Perhatian siswa pada media pembelajaran (media film animasi)	4
4	Penguasaan materi pelajaran	3
5	Evaluasi belajar	3
Jumlah Skor yang Diperoleh		16
Skor Maksimal		20
Persentase		80 %
Kategori		Baik

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan ke-2

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor
1	Pada saat awal pembelajaran	4
2	Perhatian siswa pada materi pelajaran	4
3	Perhatian siswa pada media pembelajaran (media film animasi)	4
4	Penguasaan materi pelajaran	3
5	Evaluasi belajar	4
Jumlah Skor yang Diperoleh		19
Skor Maksimal		20
Persentase		95 %
Kategori		Sangat Baik

Keterangan :

\geq NR 90% Sangat Baik (A)

$70\% \leq$ NR \leq 90% Baik (B)

$50\% \leq$ NR \leq 70% Cukup (C)

$30\% \leq$ NR \leq 50% Kurang (D)

$10\% \leq$ NR \leq 30% Sangat Kurang (E)

Berdasarkan data di atas dapat diamati bahwa pada siklus II pertemuan pertama dan ke-2, jumlah rata-rata skor yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu jumlah skor pada pertemuan pertama pada siklus II yaitu 16 dengan persentase 80 % dan berada di kategori Baik, sedangkan jumlah skor pada pertemuan ke-2 pada siklus II yaitu 19 dengan persentase 95 % dan berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan adanya hasil peningkatan aktivitas siswa. Hasil belajar siswa dalam pelaksanaan tindakan siklus II yang diadakan dipertemuan ketiga yaitu dengan memberikan tes akhir, bentuk tes yang diberikan adalah uraian dengan jumlah soal sebanyak 5 nomor.

Berdasarkan hasil analisis tes akhir tindakan siklus II pada tabel 5 dan 6, yang telah

mengikuti tes akhir siklus II pada tanggal 26 Januari 2019 menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal jika dibanding dengan siklus I. Dari hasil analisis tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa mencapai 95 sedangkan skor terendah mencapai 55, dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 22 orang siswa dari 26 orang siswa. Sehingga diperoleh ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 84,62 % dan daya serap klasikal (DSK) sebesar 76 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II telah berhasil dan tidak perlu lagi untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil tindakan siklus II, baik data hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tes akhir tindakan yang diberikan kepada siswa telah mengalami peningkatan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart meliputi 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Wiratmadja, 2007). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 11 Palu pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan media Film Animasi. Media film animasi dipilih sebagai alternatif untuk menyelesaikan masalah di kelas V dalam pembelajaran SBdP dengan alasan film animasi mampu meningkatkan motivasi dan kreatifitas serta hasil belajar siswa (Efendi, 2002). Salah satu keunggulan film animasi yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat (Waluyanto, 2006). Selain itu secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan (Munadi, 2008). Dengan demikian, film animasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran pada setiap pertemuan. Dalam pemilihan media film animasi, harus

disesuaikan dengan beberapa kriteria. Kriteria pemilihan film animasi sebagai media pembelajaran, yaitu: 1) Film animasi yang digunakan mempunyai hubungan pengalaman dan lingkungan hidup dengan siswa. 2) Film animasi harus sesuai dengan siswa, usia siswa, kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa, diperbolehkan film yang menarik minat siswa, serta tidak mengandung unsur SARA. 3) Film animasi dipilih sesuai dengan materi pembelajaran (Supriadi, 2003). Setelah itu peneliti membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk menilai aktivitas yang dilakukan guru dan siswa apakah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan terakhir peneliti membuat evaluasi pembelajaran berupa tes hasil belajar siswa dalam bentuk soal esay untuk mengukur pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau yang disebut sebagai SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 yang di dalamnya dipadukan dengan beberapa mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan lain-lain dan berlaku untuk Sekolah Dasar. Kajian materinya yaitu mempelajari hal-hal mengenai budaya dan juga berkarya seni. Media film animasi dianggap sangat cocok digunakan karena merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa serta dapat menciptakan kreatifitas siswa dalam berimajinasi.

Pelaksanaan tindakan terdiri dari 2 siklus, pada setiap siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, diantaranya 2 kali pertemuan dan 1 kali evaluasi atau pemberian tes akhir. Sebelum melaksanakan tindakan siklus I, peneliti mengawali dengan pemberian tes awal, kemudian pada hari berikutnya tindakan siklus I pertemuan ke-1 dilakukan dan menyertakan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama melaksanakan pembelajaran yang diberikan oleh Ibu Nurhayati selaku observer dalam penelitian ini dengan

memberikan skor terhadap aktivitas guru yaitu 21 dari skor maksimal 36 sehingga presentasi yang diperoleh adalah 58,33%. Setelah siklus I pertemuan ke-1 selesai, pada hari berikutnya dilanjut dengan siklus I pertemuan ke-2, dan memperoleh skor yaitu 24 dengan presentasi sebesar 66,67%. Meskipun mengalami peningkatan, namun masih berada di kategori Cukup dan belum mencapai target minimal 70%. Adapun hal yang menyebabkan masih rendahnya aktivitas guru terhadap pembelajaran karena guru belum sepenuhnya dapat memanfaatkan media film animasi, sehingga siswa merasa bingung untuk mengerjakan tugas yang diberikan dan banyak waktu yang terbuang, selain itu kemampuan guru dalam memaparkan materi masih kurang.

Pada siklus II pertemuan ke-1, hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu memperoleh skor 28 dengan jumlah presentase 77,78% dan berada pada kategori Baik. Setelah itu pada hari berikutnya, pada siklus II pertemuan ke-2 juga mengalami peningkatan yaitu memperoleh skor 30 dengan jumlah presentase 83,33 dan berada pada kategori Sangat Baik. Perolehan skor yang meningkat pada siklus II dibanding dengan siklus I karena adanya tindakan refleksi mengenai kekurangan-kekurangan selama pembelajaran. Sehingga peneliti dapat memahami serta memperbaiki kegiatan-kegiatan yang belum berjalan dengan baik demi terwujudnya hasil belajar yang maksimal.

Penelitian ini juga menyertakan observasi terhadap aktivitas siswa selama melaksanakan pembelajaran yang diberikan oleh Ibu Nurhayati selaku observer dalam penelitian ini. Pada siklus I dan siklus 2 observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran yang juga mengalami kenaikan yang signifikan. Pada siklus I pertemuan ke-1 observer memberikan skor terhadap aktivitas siswa yaitu 11 dengan jumlah presentase 55% dan pada siklus I pertemuan ke-2 memperoleh skor 13 dengan jumlah skor 65 %. Meskipun mengalami peningkatan, namun kedua pertemuan pada siklus I masih berada pada

kategori Cukup. Setelah itu, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu siklus II pertemuan ke-1, observer memberikan skor terhadap aktivitas siswa yaitu 16 dengan jumlah persentase yaitu 80 % dan berada pada kategori Baik. Kemudian dilanjut dengan siklus II pertemuan ke-2, jumlah skor meningkat menjadi 19 dengan jumlah skor 95 % dan berada pada kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan adanya peningkatan aktivitas siswa di dalam pembelajaran.

Selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi, terjadi peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai tes awal, tes siklus I, sampai dengan tes siklus II.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari tabel di atas, jelas menunjukkan peningkatan yang baik terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 11 Palu terhadap mata pelajaran SBdP dengan menggunakan media Film Animasi. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang diperoleh pada pelaksanaan tes awal dengan memperoleh ketuntasan individu sebanyak 8 orang dengan ketuntasan belajar klasikal 30,77 % dan daya serap klasikal sebesar 55,58% dalam kategori kurang. Hal ini dikarenakan kurangnya gambaran atau pemahaman siswa terhadap materi yang diujikan.

Pada pelaksanaan siklus I diperoleh jumlah ketuntasan individu sebanyak 15 orang siswa cukup meningkat dari sebelumnya dengan memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 57,69 % dan daya serap klasikal 67,58 % dalam kategori cukup. Adapun yang menyebabkan hal tersebut yaitu pada pelaksanaan siklus I masih kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas serta penggunaan media Film Animasi yang kurang baik, sehingga kondisi belajar berjalan kurang efektif dan masih terdapat sebagian besar siswa tidak terfokus pada kegiatan pembelajaran, bahkan masih belum memahami tentang cara menggambar dan teknik mewarnai yang baik, sehingga hasil belajar diperoleh hanya 15 orang siswa yang tuntas dan 11 orang siswa belum tuntas.

Kemudian dilakukan kembali perbaikan dalam pembelajaran yang dilanjutkan pada siklus II dan diperoleh peningkatan yang sangat baik dengan ketuntasan individu sebanyak 22 orang siswa dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 84,62 % dan daya serap klasikal sebesar 76 % dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan perubahan dalam konteks pembelajaran, dimana peneliti menciptakan kondisi belajar yang lebih baik, dengan cara memberikan pelatihan terbimbing kepada siswa, sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Peneliti membimbing siswa dalam menggambar dan membantu mengembangkan imajinasi siswa dengan cara memperlihatkan tutorial cara menggambar serta mewarnai yang baik dan memberikan contoh secara langsung dan latihan kepada siswa, sehingga membangkitkan motivasi serta kreativitas siswa dalam berimajinasi.

Setelah mengamati perubahan yang sangat baik pada hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator kerja sudah tercapai pada siklus II. Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan penggunaan media film animasi dalam pembelajaran yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dapat terpenuhi dengan baik (Anderson, 2007). Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa penggunaan media film animasi dapat meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi siswa pada pembelajaran seni rupa (Fitri Apriyani, dkk, 2017), selanjutnya media film animasi dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan subyek penelitian siswa di kelas V MI An-Nur Cirebon (Mukhlisoh, dkk, 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian tindakan kelas ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 11 Palu, dilihat dari hasil belajar siswa pada pelaksanaan pra tindakan, siklus I, dan siklus II

terhadap 26 orang siswa. Hasil belajar siswa meningkat setelah peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu Film Animasi, melalui media Film Animasi tersebut siswa belajar tentang suatu konsep menggambar dan mewarnai serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Siswa yang pada awalnya kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, setelah diperlihatkan Film Animasi siswa menjadi termotivasi dan lebih aktif di dalam pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, karena pada umumnya siswa menyukai Film Animasi.

Peningkatan ini juga dapat terjadi tidak lepas dari peran guru. Guru menjadi faktor utama keberhasilan suatu pembelajaran. Guru harus pintar dalam memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu, bimbingan dan pelatihan yang diberikan guru kepada siswa juga menjadi faktor yang sangat penting.

Adapun hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta data peningkatan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut: 1) Berdasarkan data aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama dan ke-2 jumlah rata-rata skor yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu jumlah skor pada pertemuan pertama pada siklus I yaitu 21 dengan persentase 58,33%, dan jumlah skor pada pertemuan ke-2 pada siklus I yaitu 24 dengan persentase 66,67%. Meskipun mengalami peningkatan, namun taraf keberhasilan pada pertemuan pertama dan ke-2 pada siklus I tetap sama yaitu berada dikategori Cukup, sehingga masih perlu perbaikan dan akan dilanjutkan pada siklus II. Kemudian setelah melakukan beberapa perbaikan tentang cara mengajar dan penguasaan kelas, pada siklus II sudah banyak mengalami peningkatan. Pada siklus II jumlah skor pada pertemuan pertama yaitu 28 dengan persentase 77,78 % dan jumlah skor pada siklus II pertemuan ke-2 yaitu 30 dengan persentase 83,33 %, dan berada pada kategori Baik. 2) Berdasarkan data aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama dan ke-2, jumlah rata-rata skor yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu jumlah skor pada pertemuan pertama pada siklus I yaitu 11

dengan persentase 55 %, dan jumlah skor pada pertemuan ke-2 pada siklus I yaitu 13 dengan persentase 65 %. Meskipun mengalami peningkatan, namun taraf keberhasilan pada pertemuan pertama dan ke-2 pada siklus I tetap sama yaitu berada dikategori Cukup, sehingga masih perlu perbaikan dan akan dilanjutkan pada siklus II. Kemudian setelah memasuki siklus II aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Jumlah skor pada pertemuan pertama pada siklus II yaitu 16 dengan persentase 80 % dan berada di kategori Baik, sedangkan jumlah skor pada pertemuan ke-2 pada siklus II yaitu 19 dengan persentase 95 % dan berada pada kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan adanya hasil peningkatan aktivitas siswa. 3) Data hasil belajar siswa pada pelaksanaan pra tindakan diperoleh ketuntasan belajar klasikal 30,77% dan daya serap klasikal sebesar 55,58% atau hanya 8 orang siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar klasikal 57,69% dan daya serap klasikal sebesar 67,58% atau hanya 15 orang siswa yang tuntas, dan pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar klasikal 84,62% dan daya serap klasikal sebesar 76% atau ada 22 orang siswa yang tuntas, sehingga dapat disimpulkan melalui pemanfaatan media Film Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V SDN 11 Palu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2016. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konsteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Anderson, R. 2007. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Efendi, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fitri Apriyani, Julia, Syahid. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi Pada Pembelajaran Seni Rupa Cica Kurnia*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1 (2017) 561. Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang.
- Mukhlishoh, dkk. 2015. *Pengaruh Media Film Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA (Studi Penelitian di MI AN-NUR Kota Cirebon)*. Skripsi Sarjana pada Universitas Muhammadiyah Negeri Cirebon. Tidak diterbitkan.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muslich. 2016. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rakhmawati, S., Muspiroh, N., dan Azmi, N. 2016. *Analisis Pelaksanaan Kurikulum 2013 Ditinjau Dari Standar Proses Dalam Pembelajaran Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Krangkeng*. Scientiae Educatia: Jurnal Sains dan Pendidikan Sains Vol. 5 (2016) No. 2: 156-164.
- Ramly, N. 2005. *Membangun Pendidikan yang Memberdayakan dan Mencerahkan*. Jakarta: Grafindo.
- Sunarti. 2013. *Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar. Jilid 1. Januari 2013. Hal. 91. Bandung: UPI.
- Supriadi. 2003. *Pengaruh Media Kartun Matematika terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (Suatu Penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bandung)*. Bandung: FMIPA UPI. Skripsi tidak diterbitkan.
- Waluyanto. 2006. *Perancangan Film Kartun Berbasis Sel (Cel Animation)*, (Online), (<http://www.tokoanimasi.com>), diakses 4 Oktober 2018.
- Wiratmadja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.