

# **PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SDIT INSANTAMA**

**Mila Lestari, Pembimbing (1)Tutus Rani Arifa, M.Pd (2)Jumiati, M.Pd.I, Alamat: Jalan Adhyaksa No 2 Kayu Tangi Telp (0511) 33044352  
Banjarmasin 70123  
e-mail: [milalestari269@gmail.com](mailto:milalestari269@gmail.com)**

**Abstract:** The problem of learning in grade IV SDIT Insantama students is the low understanding of students towards learning mathematics in the Fractional Value material (Basic Concepts). Learning is still carried out conventionally in which the teacher explains in detail with repeated lectures, students are only told to record and memorize concepts so that students are less precise in understanding concepts. In the learning process is not accompanied by using interesting media. Therefore through video animation media is made for learning more interesting for students. The purpose of this study is to improve student learning outcomes. This study uses a qualitative approach to the type of classroom action research conducted 2 meetings. This research was conducted in Insantama SDIT in semester one (odd) in 2020. The subjects of this study were class IV A students, amounting to 24 people consisting of 12 male students and 12 female students. The method of collecting data using teacher observation techniques and the results of student learning are explored with the final learning test. The results of this study indicate that the activity of teachers has increased from cycle I meeting to score 80 with a good category to a score of 90 in cycle II with a very good category. Mastery learning outcomes of students increased from cycle I only 54% achieved mastery to increase in cycle II to 92%. It can be concluded that the use of video animation media Fractional Value (Basic Concepts) on teacher activity and completeness of student learning outcomes has increased at each meeting.

**Abstrak:** Permasalahan pembelajaran pada siswa kelas IV SDIT Insantama adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai (Konsep Dasar). Pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah yaitu guru menjelaskan secara mendetail dengan ceramah berulang-ulang, siswa hanya disuruh mencatat dan menghafalkan konsep sehingga siswa kurang tepat dalam memahami konsep. Dalam proses pembelajaran tidak disertai dengan menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu melalui media video animasi dilakukan untuk pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Insantama pada semester satu (ganjil) tahun 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 24 orang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Cara pengambilan data dengan teknik observasi guru dan hasil belajar siswa yang digali dengan tes akhir belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I mendapat skor 80 dengan kategori baik dan menjadi skor 90 pada siklus II dengan kategori sangat baik. Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I hanya 54% mencapai ketuntasan meningkat pada siklus II menjadi 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi materi Pecahan Senilai (Konsep Dasar) pada aktivitas guru dan ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Vidio Animasi

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang fundamental dalam kehidupan manusia, karena pendidikan bertujuan untuk membantu setiap individu mengembangkan semua potensinya, jika dilaksanakan secara mendidik dan dialogis. Sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah proses pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan semua potensinya melalui pengajaran (*teaching*) dan pembelajaran (*learning*) untuk mendapatkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), serta mengembangkan tingkah laku (*behavior*) yang baik agar bisa bermanfaat bagi kehidupan dirinya, masyarakat, dan lingkungan. Pada kehidupan sehari-hari tidak luput dari kegiatan hitung menghitung, dalam hal ini tentunya berkaitan dengan mata pelajaran di sekolah yaitu matematika.

Pada kehidupan sehari-hari tidak luput dari kegiatan hitung menghitung, dalam hal ini tentunya berkaitan dengan mata pelajaran di sekolah yaitu matematika. Matematika memiliki peranan yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Besarnya peranan matematika itulah yang menuntut siswa agar menguasai matematika. Hal ini

berdasarkan pada Kurikulum 2013 dalam Depdiknas menyatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup. merupakan mata pelajaran inti di setiap jenjang sekolah. Sekolah dipandang sebagai tempat yang sangat strategis untuk menghasilkan sumber daya manusia yang menguasai matematika agar mampu menguasai, menggunakan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pernyataan di atas, matematika memiliki peranan yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Besarnya peranan matematika itulah yang menuntut siswa agar menguasai matematika.

Agar tujuan itu dapat tercapai, maka harus dilakukan berbagai macam kegiatan pembelajaran seperti strategi, metode dan pendekatan pembelajaran menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Melalui perencanaan sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa akan meningkat. Jika tidak demikian maka akan memungkinkan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dan akibatnya banyak siswa yang gagal belajar matematika.

Sesuai dengan hasil observasi peneliti dapatkan kegagalan belajar matematika ini dialami oleh siswa kelas IV SDIT Insantama nilai ulangan harian siswa kelas IV SDIT Insantama Banjarbaru semester I dari 3 tahun ajaran terakhir masih banyak siswa yang tidak lulus KKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV ustadzah Darmawanti, dari hasil wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa siswa banyak mengalami masalah pada mata pelajaran matematika berkaitan dengan pokok bahasan Pecahan Senilai. Permasalahan tersebut dikarenakan yaitu dalam pembelajaran masih dilakukan secara konvensional yaitu guru menjelaskan secara mendetail dengan ceramah berulang-ulang, siswa hanya disuruh mencatat dan menghafalkan konsep sehingga siswa kurang tepat dalam memahami konsep. Dalam proses pembelajaran tidak disertai dengan menggunakan media yang menarik.

Apabila dianalisis yang menjadi penyebab dari masalah di atas adalah dalam pembelajaran kurang menggunakan variasi model pembelajaran, pembelajaran dikemas tidak sesuai dengan karakteristik matematika dan karakteristik siswa serta tahap perkembangan kognitif siswa sehingga pembelajaran menekankan pada hafalan.

Saat ini Indonesia sedang dihadapi dengan masalah virus *Covid-19* (*coronavirus disease 19*) sangat berdampak kepada berbagai aspek kehidupan termasuk pada pada bidang pendidikan juga terdampak yang sangat besar, sebab demi menghentikan penyebaran *covid-19* semua siswa belajar dari rumah adanya perubahan cara belajar dan mengajar dari tatap muka atau luring (luar jaringan) menjadi daring (dalam

jaringan) membutuhkan kesiapan dari semua unsur, dimulai dari pemerintah, sekolah, guru, siswa dan orang tua, memang pemerintah melonggarkan sistem penilaian pendidikan disesuaikan dengan keadaan darurat asalkan pembelajaran tetap dapat berlangsung. Sehingga banyak para guru menggunakan dengan memanfaatkan teknologi saat ini. Salah satu teknologi yang mudah digunakan dengan media video pembelajaran.

Sehubungan dengan hal di atas, peneliti bertujuan membantu siswa untuk memahami materi yang terkait dengan operasi hitung campuran bilangan bulat yang selama ini dianggap sulit sehingga dengan upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah di atas adalah guru dituntut untuk memilih media yang sesuai dengan konsep yang akan disampaikan sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika, khususnya Pecahan Senilai. Menurut Muhammad Faiq Dzaki pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang akan diajarkan dan tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan siswa. Oleh karena itu, guru perlu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran sehingga dapat tuntas seperti yang ditetapkan.

Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media video animasi dalam membantu konsep dan memahami materi pelajaran.

Media berasal dari kata latin yaitu *medium* artinya perantara media dapat

diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber dan penerima informasi. Dalam proses pembelajaran media berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman informasi atau pesan.

Media merupakan instrumen pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajar, dimana media haruslah menarik dan dapat mengembangkan tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa. Salah satu yang efektif dan efisien adalah melalui media video pembelajaran dimana nantinya materi akan diilustrasikan melalui video.

Pemilihan media yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Media sangat bermanfaat untuk siswa karena dapat menambah serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa. Penggunaan media yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan.

Video Animasi merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat di jadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu.

Menurut Furoidah media video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Siswa yang belajar menggunakan media video animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar

menjadi meningkat. Hasil belajar menggunakan media video animasi lebih efektif daripada yang tidak menggunakan media video animasi. Efektif dalam hal ini mengandung arti mampu meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi.

Pencarian dan pemilihan model pembelajaran matematika perlu berorientasi pada perkembangan mutakhir di dunia dan terus berusaha memperpendek kesenjangan antara kemajuan di dunia dan keadaan nyata di Indonesia. Model pembelajaran matematika yang berkembang didasarkan pada teori-teori belajar.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi terhadap bahan matematika yang dipelajari.

Kata pecahan berarti bagian dari keseluruhan yang berukuran sama berasal dari bahasa Latin *fractio* yang berarti memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Sebuah pecahan mempunyai 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut yang penulisannya dipisahkan oleh garis lurus dan bukan miring ( $/$ ). Contoh  $\frac{1}{2}$ ,  $-\frac{2}{3}$ , dan seterusnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SDIT Insantama”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart. "PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri."

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan Senilai SDIT Insantama dengan jumlah siswa 24 orang yaitu 12 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Setting ini dipilih sebab berdasarkan data yang didapatkan dari guru yang bersangkutan menunjukkan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran Matematika pada materi Pecahan Senilai.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada operasi hitung campuran bilangan bulat. Adapun dalam penelitian ini faktor yang diteliti adalah faktor guru dan hasil belajar siswa.

Faktor guru yaitu mengamati kegiatan dan langkah-langkah dalam guru dalam menyampaikan dan menyajikan materi pelajaran serta kegiatan membimbing siswa pada materi pecahan senilai dengan menggunakan media video animasi yang sudah disesuaikan dengan lembar observasi aktivitas guru.

Hasil belajar yaitu mengetahui peningkatan hasil belajar siswa serta kemampuan pemahaman siswa setelah melaksanakan media video animasi pada materi pecahan senilai melalui tes tertulis sesuai dengan KKM yang ditetapkan yaitu  $KKM \geq 70$ .

Jenis data yang disajikan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan

data kuantitatif yang terdiri dari data kualitatif yaitu berupa hasil persentase dalam kriteria penilaian yang didapatkan dari observasi terhadap aktivitas guru. Untuk mengukur aktivitas guru menggunakan rumus jumlah skor aktivitas guru yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal dan dikali 100.

Data kuantitatif yaitu berupa nilai hasil belajar secara individual yaitu memenuhi KKM yaitu  $\geq 70$  serta secara klasikal yang memenuhi persentase  $\geq 80\%$  yang didapatkan dari tes hasil belajar dalam bentuk tertulis. Data kuantitatif merupakan data tentang hasil belajar siswa pada akhir kegiatan. Adapun data kuantitatif untuk mengukur kemampuan siswa secara individual adalah dari hasil belajar dari tes evaluasi yang diberikan setiap akhir pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama siklus I dan siklus II pada penelitian tindakan kelas ini diketahui telah terjadi perbaikan aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran dengan menerapkan media video animasi.

Dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I aktivitas guru mendapatkan skor 80 dengan kategori Baik dan kemudian pada Siklus II aktivitas guru mendapatkan skor 90 dengan kategori Sangat Baik.

Peningkatan aktivitas guru tiap pertemuan dikarenakan terjalinnya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa sehingga memudahkan guru untuk menguasai aspek-aspek pembelajaran sesuai dengan media video animasi. Hal ini karena adanya perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga aktivitas guru tiap pertemuan dapat

mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hal di atas didukung oleh pendapat Suriansyah bahwa “guru merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran di kelas. Pada saat ini komponen guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran”. Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru dan keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diambil dari nilai evaluasi akhir pada siklus I dan siklus II pada penelitian tindakan kelas ini diketahui telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.

Hasil belajar siswa pada siklus I 54%,. Sedangkan siklus II yaitu 92%. Meningkatnya keberhasilan belajar siswa disebabkan karena guru yang memberikan pengajaran sudah merancang rencana pembelajaran dengan sangat baik. Hal ini sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Gagne dan Briggs dalam Ramadhani pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Jadi, dengan perencanaan yang matang memberikan potensi yang besar terhadap keberhasilan hasil belajar siswa.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar

itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Dari sini terlihat bahwa dengan peningkatan hasil belajar maka proses belajar mengajar yang terjadi benar-benar merupakan interaksi tindak belajar mengajar yang berjalan baik.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai dengan menggunakan media video animasi pada siswa kelas IV SDIT Insantama dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan media video animasi telah berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria sangat baik, hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model media video animasi telah berhasil mencapai ketuntasan secara individu.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya: Prenadamedia Group.

Muslich, Masnur. 2015. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Ramadhani, Emha Ridha. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Bersusun dengan Model Direct Instruction Siswa Kelas V SDN Kelayan Selatan 1 Banjarmasin*. Banjarmasin: UNLAM. Tidak diterbitkan.

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sofiyah. 2012. *Pengaruh Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Suriansyah, Ahmad, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Tohirin. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2015. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Trianto. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Warso, Agus Wasisto Dwi Doso. 2015. *Publikasi Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Cendekia.