

Penerapan Media Animasi dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN Satap Hoka TA. 2015/2016

Damianus D. Dodo^a, Fincensius Oetpah^b

^a Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Timor, Kefamenanu, TTU – NTT, 85613, Indonesia

^b Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Timor, Kefamenanu, TTU – NTT, 85613, Indonesia, email: oetpahchen@yahoo.com

Article Info

Article history:

Received 27 Agustus 2015

Received in revised form 12 Desember 2015

Accepted 11 Januari 2016

Keywords:

Hasil Belajar
Media Animasi

Abstrak

Penelitian ini yang dilaksanakan di SMP Negeri Hoka. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Hoka terhadap pembelajaran Biologi dengan menggunakan media animasi serta bagaimana hasil yang dicapai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengamatan dan metode pemberian soal tes. Metode pengamatan pada setiap siklus, berlangsung selama proses belajar mengajar, sedangkan pemberian soal tes dilakukan pada akhir seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran pada setiap siklus. Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung, siswa dengan tekun dan tenang menerima pelajaran yang diberikan peneliti, dan perkembangan dari siklus ke siklus mengalami kemajuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut didapat dari hasil tes yang diberikan pada setiap siklus, dengan nilai rata-rata yang dicapai pada siklus pertama adalah 45% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 100%, ini berarti persentase ketuntasan siswa dalam belajar biologi dengan menggunakan media animasi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi dalam pembelajaran biologi dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri Hoka. ©2016 dipublikasikan oleh Bio-Edu.

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Salah satu ilmu yang merupakan bagian dari IPA adalah ilmu Biologi. Ilmu Biologi merupakan pengetahuan dasar yang perlu diketahui peserta didik untuk menunjang keberhasilan belajar dalam bidang ilmu lain, bahkan ilmu Biologi diperlukan oleh semua orang dalam kehidupan sehari – hari, oleh karena itu, tujuan umum pendidikan Biologi pada jenjang pendidikan menengah memberi tekanan pada pemetaan nalar, sebagai dasar pembentukan sifat dasar siswa serta memberikan tekanan keterampilan pada penerapan ilmu Biologi yang didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (UUD No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Kemajuan teknologi modern khususnya yang berkaitan dengan kemajuan komputer merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembaharuan dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian yang mendalam tentang kemajuan teknologi modern ini. Teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna.

Perkembangan Biologi sebagai sains murni dalam aplikasinya dalam teknologi yang semakin pesat mendorong upaya-upaya pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran Biologi. Saat ini dalam pembelajaran Biologi tidak hanya dengan media tunggal tetapi lebih dituntut dalam penggunaan multimedia. agar siswa mudah memahami materi Biologi yang rumit dan sangat kompleks sekalipun. Biologi secara fakta, proses dan konsep akan lebih menarik disajikan kepada peserta didik apabila menggunakan media yang tepat. Peran media pembelajaran Biologi sangat penting agar peserta didik menjadi lebih tertarik dalam proses belajar Biologi. Bila peserta didik tertarik dengan materi pelajaran, minat semakin ditimbulkan, pada akhirnya hasil belajar Biologi akan meningkat.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ini dikendalikan oleh komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Dengan demikian, artinya multimedia yang pada umumnya dikenal adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan media-media tersebut satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Informasi yang disajikan multimedia berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video dan animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan di SMPN Satap Hoka terlihat bahwa SMPN Satap Hoka adalah salah satu SMP yang memiliki komputer yang dapat digunakan sebagai media yang dapat menunjang proses pembelajaran, tetapi pada kenyataan yang terjadi selama ini adalah beberapa media tersebut tidak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari uraian di atas, maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran Biologi pada siswa kelas VIII SMPN Satap Hoka, dengan judul Penelitian “Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smpn Satap Hoka”.

2. Metode

2.1 Waktu dan Tempat

Penelitian dilaksanakan bulan April 2016 di SMP Negeri Hoka.

2.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII B SMP Negeri Hoka dalam dua (2) siklus pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

1) Hasil Penelitian Siklus I

a. Pelaksanaan tindakan

Pada siklus I, peneliti menggunakan 2 kali pertemuan. Tindakan yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah menyampaikan materi sesuai dengan RPP dan silabus yang disiapkan oleh peneliti. Pada tahap pendahuluan, peneliti menyampaikan tujuan penelitian dan model pembelajaran yang digunakan serta proses belajar.

b. Pengamatan

Dalam pengumpulan data observasi peneliti mengganti seluruh aktivitas selama KBM berlangsung. Berdasarkan pengamatan pada siklus pertama maka peneliti menemukan data-data sebagai berikut

1. Jumlah siswa kelas VIII sebanyak 20 orang
2. Di dalam kelas kurang tertib
3. Dalam mengerjakan soal-soal tes ada yang belum mengerti dan ada yang mengharap dari teman sebangku

c. Hasil tes

Pada akhir pertemuan siklus pertama peneliti memberikan soal tes kepada siswa secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan pada pertemuan pertama dan pertemuan ke dua dan daya serap siswa dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1 Data nilai siswa pada siklus I

NO	NAMA SISWA	NILAI	KET
1.	Adelina Oki	60	TT
2.	Adolpus Sasi	50	TT
3.	Agustinus Oki	50	TT
4.	Analís Kefi	50	TT
5.	Avelina Nono	80	T
6.	Avelinus oki	60	TT
7.	Evantinus Metan	70	T
8.	Hendrikus F. Oki	60	TT
9.	Irensius Oki	70	T
10.	Jeriano Nono	70	T
11.	Lidwina F. Oki	40	TT
12.	Maria Adelfina Kolo	70	T
13.	Maria A. Metan	70	T
14.	Mario F.E. Elu	40	TT
15.	Melania S. Kolo	50	TT
16.	Meriyanti Oki	80	T
17.	Melsiana Bubun	80	T
18.	Serfinus Oki	60	TT
19.	Stefanus Bubun	70	T
20.	Wilibrodus Elu	70	T
Jumlah		1230	
Ketuntasan Klasikal		45%	

Keterangan : T: Tuntas, TT: Tidak Tuntas

(siswa yang tuntas adalah siswa yang memperoleh nilai 70-100, ketetapan sekolah)

Berdasarkan perolehan nilai pada tabel 1, maka dapat diketahui bahwa sebanyak 9 siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan dengan klasikal 45% dan sebagian siswa belum memahami konsep Biologi, maka perlu diperbaiki.

d. Evaluasi

Berdasarkan pengamatan, peneliti dapat melihat nilai tes yang diperoleh siswa, maka peneliti mengevaluasi tingkat kesulitan sebagai berikut. (1) Dalam

pelaksanaan KBM, suasana kelas kurang tertib. (2) Kemampuan siswa untuk memahami materi dan dalam penyelesaian soal masih rendah.

e. Refleksi

Berdasarkan dari hasil pengamatan selama KBM berlangsung, peneliti membuat refleksi untuk melihat keberhasilan dan kegagalan pada siklus I sebagai berikut :

1. Pelaksanaan KBM harus lebih teratur
2. Peneliti memotivasi siswa agar dalam proses KBM berlangsung, siswa harus berperan aktif.
3. Peneliti harus lebih tegas selama KBM berlangsung dan memberikan sanksi kepada siswa yang tidak aktif dalam proses KBM

2) Hasil Penelitian Siklus II

a. Pelaksanaan tindakan

Pada siklus II ini, kegiatan sama seperti siklus I dengan memperhatikan saran dan hasil refleksi pada siklus I, maka pelaksanaan siklus II dilaksanakan dengan pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia. pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan.

Pada tahap pendahuluan, sebagai motivasi peneliti kembali menanyakan materi yang sudah dibahas pada siklus pertama. Pada tahap kegiatan ini peneliti menjelaskan materi system pencernaan pada manusia dengan menggunakan media animasi yang sudah disediakan.

Pada pertemuan yang ke dua, peneliti menanyakan kembali materi yang dipahami siswa. Pada tahap penutup, peneliti menyimpulkan materi siklus II dan mengadakan tes akhis siklus II.

b. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II peneliti memperoleh data sebagai berikut :

1. Jumlah siswa yang hadir pada pertemuan pertama dan kedua adalah 20 orang
2. Suasana kelas dan proses belajar pada siklus II semakin tertib dan siswa aktif selama kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung

c. Hasil tes

Pada akhir siklus II peneliti mengadakan tes secara individu untuk mengetahui besarnya kemampuan dan prestasi belajar siswa terhadap materi yang sudah diajarkan. Hasil tes dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	NAMA SISWA	NILAI	KET
1.	Adelina Oki	90	T
2.	Adolpus Sasi	80	T
3.	Agustinus Oki	80	T
4.	Analis Kefi	90	T
5.	Avelina Nono	100	T
6.	Avelinus oki	80	T
7.	Evantinus Metan	90	T
8.	Hendrikus F. Oki	90	T
9.	Irensius Oki	80	T
10.	Jeriano Nono	90	T
11.	Lidwina F. Oki	80	T
12.	Maria Adelfina Kolo	90	T
13.	Maria A. Metan	90	T
14.	Mario F.E. Elu	80	T
15.	Melania S. Kolo	70	T
16.	Meriyanti Oki	90	T
17.	Melsiana Bubun	90	T
18.	Serfinus Oki	80	T
19.	Stefanus Bubun	80	T
20.	Wilibrodus Elu	90	T
JUMLAH		1710	
KETUNTASAN KLASIKAL		100%	

Keterangan : T : Tuntas

Keterangan : Siswa yang tuntas adalah siswa yang mendapat nilai 70 (ketetapan sekolah).

Dari data pada tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa siswa yang berjumlah 20 orang semuanya tuntas dengan persentase ketuntasan 100%. Dari hasil tersebut dikatakan tuntas karena daya serap sudah mencapai target yang diharapkan peneliti berdasarkan kriteria kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa dengan tenang menerima pelajaran yang diberikan peneliti. Perkembangan dari siklus ke siklus sudah ada kemajuan dalam proses pembelajaran terutama interaksi siswa dengan peneliti, dan siswa dengan siswa.

Penerapan media animasi dalam pembelajaran yang diberikan peneliti kepada siswa mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan proses maupun hasil belajar siswa, salah satu indikator kualitas pembelajaran adalah adanya semangat maupun motivasi yang diberikan peneliti kepada siswa sehingga sangat berpengaruh terhadap perilaku siswa dan mendorong serta meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Motivasi peneliti kepada siswa difokuskan pada motivasi berprestasi yang diartikan sebagai dorongan untuk mengerjakan suatu tugas dengan sebaik-baiknya, maka pada pembahasan ini diuraikan juga hasil tes dari setiap siswa dari pertemuan awal sampai dengan pertemuan akhir sehingga diperoleh hasil tes dari siswa-siswa tersebut.

Hasil tes dari setiap siklus mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan sebesar 45% dan pada siklus II persentase ketuntasan mengalami peningkatan menjadi 100%, hal ini menunjukkan bahwa hasil penerapan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat

serta prestasi belajar siswa-siswi baik di tingkat SMP dan SMA khususnya pada mata pelajaran Biologi.

3) Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pemberian pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa; 2) Nilai yang diperoleh siswa pada setiap siklus selalu mengalami peningkatan, dengan persentase kelulusan siklus I sebesar 45% dan siklus ke II sebesar 100%.

Pustaka

Arsyad A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
 Arif Gunarso. (2002). *Prestasi belajar*. Ibnu-faqih.blogspot.com/2013/10/teori-prestasi-belajar
 Budi Maryanto, (2013) *Pengaruh Media Animasi*. From <https://masbhudi.files.wordpress.com/.../jurnal>.
 Hasruddin, (2009). "Jurnal Tabularasa PPS Unimed" *Peran Multi Media Dalam Pembelajaran Biologi*. From <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Artcle-24604-Hasruddin.pdf>.
 Hasman, Shahabuddin., dkk. (2003) *Psikologi Pendidikan*. Wangsa Melawati, Kuala Lumpur : PTS Profesional Publishing.
 Hamalik (2001). *Fungsi Media Pembelajaran*.Sucindrati.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran.
 Levie & Lentz, (2982). *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*. (Online) heminegeri.wordpress.com/perkuliahan. Diakses tgl 2 february 2015.
 Muhibbin Syah (2008), *Prestasi Belajar*. Zillahrahmah.blogspot.com/2013/prestasi-belajar.
 Sardiman (1994). *aktivitas Belajar*. Digilib.unila.ac/id/./bab%250II.pdf/pengertian-belajar.
 Susilana, R. dan Ryana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
 Sunarto. (2012). *Pengertian Prestasi Belajar*. Fasilitatoridola [online].Tersedia: <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01A/05/pengertian-prestasi-belajar>.
 Sudjana. (1991). *Manfaat Media Pembelajaran*. imelrizki.blogspot.com/2012/04/ nilai dan manfaat media pembelajaran.