

# PEMANFAATAN MEDIA FILM KARTUN ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN

**Hambali**

Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Almuslim

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media film kartun animasi pada materi daur hidup hewan kelas IV SD Negeri 8 Peusangan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 8 Peusangan sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan soal tes, lembar observasi, dan analisis data hasil belajar, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media film kartun animasi pada materi daur hidup hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 71,7 termasuk dalam kategori baik dengan persentase siswa mencapai nilai diatas KKM  $\geq 65$  sebanyak 70%. Pada siklus II pencapaian hasil belajar siswa rata-rata 85,3 termasuk kategori baik sekali dengan persentase 90% dan telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan 85%. Hasil observasi siklus I pada aktivitas guru diperoleh persentase rata-rata 82,91% dengan kategori cukup. Pada aktivitas siswa diperoleh persentase rata-rata 80,16% dengan kategori baik. Sedangkan Hasil observasi siklus II pada aktivitas guru diperoleh persentase rata-rata 93,75% dengan kategori sangat baik dan pada aktivitas siswa diperoleh persentase rata-rata 92,91% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media film kartun animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan.*

**Kata Kunci:** hasil belajar, media film kartun animasi

## PENDAHULUAN

Pendidik yang menginginkan tingginya prestasi belajar siswa, berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana siswa merasa senang, nyaman, dan menikmati pembelajaran yang di sajikan oleh guru. Dengan adanya rasa senang dan nyaman, mereka pun akan meningkat kemauan dan semangat belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPA sangat berperan penting dalam rangka memberikan rasa senang dan kenyamanan siswa dalam belajar. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki hubungan erat dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari, seharusnya disajikan melalui suatu pembelajaran yang berkualitas agar dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran merupakan salah satu

faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Suatu konsep akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa jika konsep tersebut disajikan melalui prosedur-prosedur yang tepat, jelas dan menarik sehingga siswa mampu memahami konsep yang disampaikan. Oleh karena itu, dalam membelajarkan IPA kepada siswa, guru harus mampu memberikan kemudahan belajar kepada siswa secara adil dan merata, sehingga mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Hasil pengamatan di SD Negeri 8 Peusangan, penulis menemukan bahwa dalam pembelajaran IPA masih rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dilihat oleh peneliti dalam pembelajarn IPA masih banyak siswa yang kurang memperhatikan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Ini dikarenakan guru tidak menggunakan media dan hanya menekankan pada aspek kognitif saja serta menggunakan hafalan dalam upaya menguasai suatu konsep tertentu dan tidak memberikan pengalaman

bermakna bagi siswa, sehingga membuat siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Siswa kelas IV di SD Negeri 8 Peusangan kurang aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA. Siswa hanya pasif mendengar perintah guru dan hanya bertugas mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Siswa tidak antusias dengan pembelajaran yang sedang berlangsung bahkan banyak diantaranya yang sibuk bermain dan mengobrol dengan temannya sendiri sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru. Hal tersebut juga disebabkan karena pembelajaran yang berlangsung kurang menggunakan media yang menarik dan hanya terpaut pada apa yang disediakan di buku paket kemudian guru menyampaikannya di depan kelas. Hal ini yang menjadikan rendahnya motivasi siswa dalam belajar dan pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal. Dimana nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan. Adapun nilai KKM yang ditetapkan dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 8 Peusangan adalah 65.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran dengan media. Ruswandi dan Badrudin (2008:7) mengatakan bahwa media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 8 Peusangan pada materi daur hidup hewan adalah media film kartun animasi.

Peneliti memilih salah satu jenis film yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu film kartun animasi. Menurut Utami (dalam Fajarwati, 2010:18) fungsi animasi sebagai media pembelajaran ada dua, yaitu: (1) untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, serta (2) sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang diberikan. Film kartun animasi merupakan rangkaian lukisan atau gambar lucu yang

digerakkan secara mekanik elektronik sehingga menjadi suatu film bergerak. Media film kartun animasi adalah media yang diharapkan dapat menawarkan kesenangan pada siswa selama proses pembelajaran terjadi. Dengan menampilkan tokoh yang lucu dan menarik, siswa akan tertarik dan merasa ikut berperan di dalamnya. Menonton film kartun animasi diharapkan dapat membawa kegembiraan tersendiri bagi anak-anak, sehingga mereka tidak menyadari bahwa sebenarnya mereka sedang dalam kegiatan belajar di kelas. Materi pelajaran dijadikan dalam bentuk film kartun animasi dengan harapan siswa bisa lebih memahami materi yang diberikan karena di samping mendengar juga melihat animasinya secara langsung. Media film kartun animasi juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar materi daur hidup hewan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajarkan akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Disamping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dimana dalam penelitian ini terdapat tindakan yang baik untuk meningkatkan mutu pelajaran di kelas. Menurut Arikunto (2006:104) PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan seorang peneliti.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) peneliti bertindak sebagai instrument utama, karena peneliti merencanakan, merancang, melaksanakan, mengumpulkan data,

menganalisis data, menarik kesimpulan dan membuat laporan penelitian.

### Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah SD Negeri 8 Peusangan di kelas IV yang terletak di Jalan Banda Aceh-Medan Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen pada tahun 2015. Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV, yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 9 orang siswa putra dan 11 orang siswa putri. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester I. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 September sampai dengan 21 September 2015.

### Data dan Sumber Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini mencakup dari tiga data yaitu data motivasi belajar siswa, data hasil belajar kognitif siswa, dan data dari aktivitas guru dan siswa, cara mendapatkan data adalah sebagai berikut :

1. Data hasil belajar (tes); Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dengan menggunakan media film kartun animasi digunakan tes diakhir siklus, yang berbentuk soal pihan ganda sebanyak 15 butir.
2. Data aktivitas guru dan siswa (observasi); Data ini akan diperoleh dari hasil pengamatan yang diamati oleh dua orang pengamat ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan media film kartun animasi.

### Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, maka peneliti melakukan analisis untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 8 Peusangan pada materi daur hidup hewan yang diajarkan melalui pemanfaatan media film kartun animasi. Untuk mengetahui hal tersebut maka di lakukan analisis sebagai berikut:

Analisis Tes Hasil Belajar

Untuk melihat pemahaman siswa tentang materi yang disajikan dengan

menggunakan media film kartun animasi maka diberikan tes pilihan ganda sebanyak 15 butir. Dianalisis dengan menggunakan rumus presentase, menurut Sudjono (2003:43) adalah sebagai berikut:

$$Presentase\ ketuntasan\ perorangan = \frac{Jumlah\ soal\ yang\ dijawab\ benar}{Jumlah\ seluruh\ soal} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{Jumlah\ siswa\ seluruhnya} \times 100\%$$

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar, seorang siswa di katakan tuntas belajar jika telah memperoleh skor  $\geq 65\%$  dan presentase klasikal tercapai bila di kelas tersebut  $\geq 85\%$  siswa telah tuntas belajar.

### Analisis Hasil Observasi

Aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan menghitung skor presentase setiap aspek yang diamati, baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dengan menggunakan rumus:

$$Persentase\ Nilai\ Rata-rata\ (NR) = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menentukan skor persentase rata-rata setiap tindakan terhadap kegiatan peneliti, maka di gunakan rumus sebagai berikut:

$$SPP = \frac{SP\ 1 + SP\ 2}{2}$$

Keterangan:

SP1 : Skor Pengamat 1

SP2 : Skor Pengamat

Taraf keberhasilan tindakan adalah sebagai berikut:

90 %  $\leq$  SP  $\leq$  100 % : Sangat Baik

80 %  $\leq$  SP  $\leq$  90 % : Baik

70 %  $\leq$  SP  $\leq$  80 % : Cukup

60 %  $\leq$  SP  $\leq$  70 % : Kurang

0 %  $\leq$  SP  $\leq$  60 % : Sangat Kurang

### Tahap-tahap Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua tindakan dengan beberapa siklus yang terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

## Paparan Data Pratindakan

Kegiatan pratindakan dilaksanakan sebelum melaksanakan pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 03 September 2015 tes pratindakan hasil belajar terhadap 20 siswa dengan membagikan soal tes berbentuk pilihan berganda sebanyak 15 butir.

Siswa kelas IV SD Negeri 8 Peusangan nilai rata-rata kelas pratindakan adalah 59,3, dari 20 siswa hanya 5 siswa atau 25% yang memperoleh nilai  $\geq 65$  dan sebanyak 15 siswa atau 75% yang memperoleh nilai  $\leq 65$ . Maka peneliti mengadakan konsultasi dengan guru kelas untuk melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media film kartun animasi.

## Siklus I

Tahap perencanaan berupa kegiatan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki kelemahan dalam proses pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi pada kelas IV SD Negeri 8 Peusangan Kabupaten Bireuen. Perencanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan peneliti dan guru kelas menentukan waktu pelaksanaan penelitian untuk dua kali pertemuan yaitu tanggal 03 dan 07 September 2015.

Tindakan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 03 September 2015 dengan materi metamorfosis sempurna. Proses pembelajaran Siklus I Pertemuan I dilakukan selama 2x35 menit melalui beberapa tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tindakan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 07 September 2015 dengan materi metamorfosis tidak sempurna.

Langkah selanjutnya setelah siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok adalah memberikan quis berjumlah 10 soal dan siapa yang cepat mengacungkan tangan maka dia yang berhak untuk menjawab. Dan selanjutnya memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi.

Pada kegiatan akhir peneliti menanyakan hal yang belum dimengerti, dan meluruskan hal-hal yang belum

dimengerti. Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dan membuat kesimpulan bersama siswa.

Analisis data hasil observasi dalam penelitian ini di analisis dengan analisis persentase.

Hasil analisis observasi guru siklus I antara pengamat I dan pengamat II menunjukkan jumlah nilai rata-rata 49,75 dengan persentase 82,91% dan termasuk dalam kriteria baik, tetapi masih perlu diperbaiki agar siklus berikutnya mendapatkan hasil yang diharapkan. Hasil skor dan persentase observasi guru siklus I tindakan I dan tindakan II antara pengamat I dan pengamat II secara keseluruhan dapat dilihat secara lengkap pada halaman lampiran.

Hasil analisis observasi siswa siklus I antara pengamat I dan pengamat II menunjukkan jumlah nilai rata-rata 48,1 dengan persentase 80,16% dan termasuk dalam kriteria baik, tetapi masih perlu diperbaiki agar siklus berikutnya mendapatkan hasil yang diharapkan. Hasil skor dan persentase observasi siswa siklus I tindakan I dan tindakan II antara pengamat I dan pengamat II secara keseluruhan dapat dilihat secara lengkap pada halaman lampiran.

Hasil tes siklus I merupakan hasil tes kemampuan siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi pada materi daur hidup hewan.

Nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 71,1, siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa atau 70% yang memperoleh nilai  $\geq 65$  dan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa atau 30% yang memperoleh nilai  $\leq 65$ . Dan nilai klasikal yang di peroleh 70% dan termasuk dalam kategori baik namun belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan 85%. Pencapaian hasil belajar siswa siklus I secara keseluruhan dapat dilihat secara lengkap pada halaman lampiran.

Adapun keberhasilan dan kekurangan pelaksanaan siklus I akan dijabarkan berikut ini.

Keberhasilan pelaksanaan siklus I yaitu:

1. Pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi pada materi daur hidup hewan dapat di ketahui sangat di sukai oleh siswa, karena siswa terlihat fokus dalam memperhatikan media film kartun animasi tersebut.
2. Kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi dalam kegiatan belajar mengajar sudah berlangsung baik dengan persentase 82,91% pada siklus I.
3. Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran telah mencapai kriteria baik dengan persentase 80,16% pada siklus I.
4. Guru bidang studi merasa mendapat pengalaman baru yang menyenangkan dan dapat di jadikan referensi untuk pelajaran kedepan yang lebih baik lagi.

Kekurangan pelaksanaan pembelajaran siklus I, yaitu:

1. Nilai ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70% belum memenuhi kriteria yang diinginkan peneliti yaitu belum mencapai 85%.
2. Masih ada 6 siswa yang belum tuntas dari 20 siswa.
3. Sebagian siswa masih kurang aktif mengikuti diskusi.
4. Siswa yang mempresentasikan hasil diskusi masih canggung sehingga kelompok lain kurang tertarik untuk memberikan tanggapan.

## Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I yang sebelumnya masih terdapat kekurangan. Siklus II ini dijalankan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Perencanaan siklus I ini dengan melihat refleksi siklus I, sehingga di harapkan siklus II dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang di inginkan oleh peneliti.

Tahap perencanaan berupa kegiatan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki kelemahan pada siklus I dalam proses

pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi pada kelas IV SD Negeri 8 Peusangan Kabupaten Bireuen. Perencanaan tindakan pada siklus II direncanakan untuk dua kali tindakan yaitu tanggal 15 dan 17 September 2015.

Tindakan siklus II adalah perbaikan siklus I. Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memutar kembali film kartun animasi. Pelaksanaan pembelajaran siklus II, peneliti laksanakan untuk dua kali tindakan.

Tindakan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 September 2015 dengan materi daur hidup tanpa metamorfosis. Proses pembelajaran Siklus II tindakan I dilakukan selama 2x35 menit melalui beberapa tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tahap awal peneliti awali dengan mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran, kemudian berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Peneliti memberikan apersepsi dengan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari dengan pengetahuan siswa. Selanjutnya peneliti memotivasi siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Langkah selanjutnya setelah siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok dalah memberikan quis berjumlah 10 soal dan siapa yang cepat mengacungkan tangan maka dia yang berhak untuk menjawab. Dan selanjutnya memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi.

Pada kegiatan akhir peneliti menanyakan hal yang belum dimengerti, dan meluruskan hal-hal yang belum dimengerti. Peneliti memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dan membuat kesimpulan bersama siswa.

Tindakan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 17 September 2015 dengan materi memelihara hewan peliharaan.

Tahap awal peneliti awali dengan mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran, kemudian berdoa dan mengecek kehadiran

siswa. Selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Peneliti memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang telah disampaikan pada materi pertemuan pertama. Selanjutnya peneliti memotivasi siswa siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Langkah selanjutnya setelah siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok adalah memberikan quis berjumlah 10 soal dan siapa yang cepat mengacungkan tangan maka dia yang berhak untuk menjawab. Dan selanjutnya memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi.

Adapun hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang pengamat terhadap kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam penelitian ini dapat dianalisis observasi guru siklus II antara pengamat I dan pengamat II menunjukkan jumlah nilai rata-rata 56,25 dengan persentase 93,75% dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil skor dan persentase observasi guru siklus II tindakan I dan tindakan II antara pengamat I dan pengamat II.

Hasil analisis observasi siswa siklus I antara pengamat I dan pengamat II menunjukkan jumlah nilai rata-rata 55,75 dengan persentase 92,91% dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil skor dan persentase observasi siswa siklus II tindakan I dan tindakan II antara pengamat I dan pengamat II secara keseluruhan dapat dilihat secara lengkap pada halaman lampiran.

Pada akhir pertemuan siklus II, guru membagikan soal tes akhir siklus II untuk mengetahui hasil belajar setelah melakukan pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi pada materi daur hidup hewan.

Nilai rata-rata kelas pada siklus II adalah 85,3, siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa atau 90% yang memperoleh nilai  $\geq 65$  dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 10% yang memperoleh nilai  $\leq 65$ . Dan nilai klasikal yang di peroleh 90% dari nilai klasikal yang ditetapkan 85% dan sudah termasuk dalam kategori sangat baik.

Sedangkan perkembangan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari tes pratindakan ke siklus I, dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dari pratindakan ke siklus I jumlah siswa yang tuntas dari 5 siswa naik menjadi 14 siswa ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II jumlah siswa yang tuntas dari 14 siswa naik menjadi 18 siswa ke siklus II. Dan rata nilai dari pratindakan ke siklus I naik 11,8 dan dari siklus I ke siklus II naik sebesar 14,2. Serta persentase jumlah siswa tuntas dari hasil pratindakan ke siklus I mengalami kenaikan sebesar 45% dari hasil tes pratindakan dan dari siklus I ke siklus II persentase siswa tuntas mengalami kenaikan sebesar 20 % dari hasil tes siklus I.

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa peningkatan rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa yang dimulai dari pratindakan, siklus I dan siklus II membuktikan bahwa media film kartun animasi selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 8 Peusangan pada materi daur hidup hewan. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan ke siklus I meningkat sebesar 12,4 dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 13,6. Di mana rata-rata pratindakan 59,3 meningkat pada siklus I menjadi 71,7 dan menjadi 85,3 pada siklus II.

Berdasarkan observasi pada siklus II telah terbukti bahwa pemanfaatan media film kartun animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan rata-rata 65,05 pada siklus II dengan predikat Sangat Tinggi dan 81,31% atau 17 siswa termasuk dalam motivasi tinggi dan motivasi sangat tinggi. Hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang pengamat pada siklus II terhadap kegiatan guru diperoleh persentase rata-rata adalah 93,75% dengan kategori sangat baik dan hasil observasi terhadap kegiatan siswa diperoleh persentase rata-rata adalah 92,91% dengan kategori sangat baik. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, media film kartun animasi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan dengan rata-rata 83,5. Dari 20 siswa, 18 siswa atau 90% siswa sudah memenuhi KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah

memenuhi kriteria keberhasilan yaitu rata-rata motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Peusangan telah termasuk dalam kategori sangat tinggi, dan 90% dari keseluruhan siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yakni  $\geq 65$ . Berdasarkan hasil tersebut, maka target yang diinginkan peneliti dalam penelitian ini sudah tercapai dengan sangat baik, maka peneliti dan guru bidang studi sepakat untuk menghentikan penelitian sampai pada siklus II ini.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, Maka dari itu peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media film kartun animasi agar siswa dapat memahami konsep IPA secara mandalam dengan cara menemukan pengetahuannya sendiri. Persentase siswa yang memenuhi KKM juga meningkat apabila dibandingkan dengan hasil tes pratindakan yaitu pada angka 70% atau 14 siswa. Sementara itu masih ada 6 siswa atau 30% yang nilainya masih dibawah KKM. Meningkatnya motivasi dan juga hasil belajar siswa dikarenakan siswa melakukan proses pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi. Keterlaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media film kartun animasi tergolong baik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil observasi guru sudah mencapai pada persentase dan hasil observasi siswa sudah mencapai pada persentase. Namun, hasil penelitian pada siklus I yang terdiri dari hasil belajar siswa dan aktivitas guru dan siswa belum mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan peneliti maupun pihak sekolah, sehingga peneliti melakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, ketuntasan klasikal juga meningkat yaitu pada angka 90% atau 18 siswa telah memenuhi nilai diatas KKM. Sementara itu masih ada 2 siswa atau 10% yang nilainya masih dibawah KKM serta rata-rata nilai sudah mencapai 85,3 masuk kategori sangat baik. Jika dibandingkan dengan siklus I, maka pada siklus II ini terjadi peningkatan rata-rata motivasi sebesar 7,67 dan persentase siswa tuntas mengalami peningkatan dengan persentase

20%. Hal tersebut didukung dengan keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi dimana hasil observasi guru sudah mencapai persentase 93,75. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media film kartun animasi juga meningkat mencapai persentase 92,91. Kondisi ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media film kartun animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti kemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru dan siswa dengan memanfaatkan media film kartun animasi pada materi daur hidup hewan siswa kelas IV SD Negeri 8 Peusangan dapat ditingkatkan. Hal ini terbukti dari hasil observasi siklus I pada aktivitas guru diperoleh persentase rata-rata 82,91% dengan kategori baik dan pada aktivitas siswa diperoleh persentase rata-rata 80,16% dengan kategori baik. Sedangkan Hasil observasi siklus II pada aktivitas guru diperoleh persentase rata-rata 93,75% dengan kategori sangat baik. Pada aktivitas siswa diperoleh persentase rata-rata 92,91% dengan kategori sangat baik.
2. Selain dapat meningkatkan semangat belajar siswa, pemanfaatan media film kartun animasi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Dengan kondisi awal/pratindakan termasuk dalam kategori cukup yaitu hanya mencapai rata-rata 59,3 dengan persentase siswa yang tuntas belajar 25%. Kemudian diberikan tindakan pada siklus I dengan

melaksanakan pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi pada materi daur hidup hewan hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 71,7 termasuk dalam kategori baik dengan persentase siswa tuntas belajar mencapai 70%. Setelah dilakukan perbaikan dengan pada pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan media film kartun animasi yaitu dengan cara peneliti memberikan bimbingan lebih kepada siswa terkait dengan diskusi kelompok dan mengarah pada soal evaluasi akhir siklus, sehingga pada siklus II pencapaian hasil belajar siswa rata-rata 85,3 termasuk kategori baik sekali dengan persentase siswa tuntas belajar mencapai 90%. Perolehan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan karena 90% dari keseluruhan siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni  $\geq 65$ .

#### Saran

Berdasarkan simpulan tersebut ada beberapa saran yang disampaikan peneliti. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengharapkan agar guru mampu memberikan semangat kepada siswa agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.
2. Peneliti mengharapkan agar guru dalam mengajar harus menyiapkan media yang bervariasi agar siswa bersemangat dalam belajar. Salah satu media yang di dapat di pakai adalah media film kartun animasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Peneliti mengharapkan supaya guru dalam mengajar dapat memanfaatkan media film kartun animasi agar hasil belajar siswa dapat tercapai, tidak hanya pada materi daur hidup hewan tetapi juga untuk materi IPA yang lainnya dengan mencari film

kartun yang sesuai dengan materi yang akan di belajarkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Deskoni. 2011. *Pengembangan Media Kartun Animasi Pada Pembelajaran Ekonomi Pembangunan Di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fajarwati, Dewi. 2010. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Media Film Kartun Animasi Pada Siswa Kelas II SD Negeri Gogodalem I Kabupaten Semarang*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moleong, lexy.J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Putri, Weni. 2010. *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Ristanti, Sri. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi*

- Materi Pokok Organisasi Kehidupan siswa Kelas VII Mts N Karangawen.* Semarang: Institut Agama Islam Negeri walisongo.
- Ruswandi, Badruddin. 2008. *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Insan Mandiri.
- Sanjaya,Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana .
- Sanjaya,Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung : Kencana.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Umussa'dah, Nikah. 2013. *Efektivitas Media Slide Show Animasi Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang.* Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Yulina, Ulfa. 2013. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Menggunakan Media Circle Carton Pada Siswa Kelas IV SDN Sempol 04 Kecamatan Pagak Kabupaten Malang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Jilid 1, Nomor 2, September 2013, hlm. 32-39.