



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021

Purwati

¹SDN Tulung 03 Kecamatan Saradan Kabupaten Madiun

*purwamanda27@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :

Video Animasi Interaktif

Daring

Hasil Belajar

Keaktifan

Pandemi Covid19 membawa perubahan yang signifikan pada berbagai aspek. Pembelajaran memerlukan berbagai inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai kemanusiaan dan hakikat pendidikan. Transformasi pendidikan ini mengharuskan guru dan siswa beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tema 8 di rumah secara daring sangat menantang. Namun pada kenyataannya masih sering dijumpai kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran tema 8 secara daring ini. Observasi awal di kelas IV SDN Tulung 03 dalam pembelajaran tema 8 terdapat beberapa temuan yaitu kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa bersifat pasif. perlu dilaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema 8 yang berjudul "Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Tulung 03 Kecamatan Saradan sebanyak dua siklus terdiri dari siklus I dan siklus II. Pendekatan PTK ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan lembar observasi keaktifan siswa. Prosentase ketuntasan secara siklus I ke siklus II sejumlah 31%. Prosentase kenaikan keaktifan siswa secara siklus I ke siklus II sejumlah 31%. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media video animasi interaktif secara daring **dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan** siswa Kelas IV SDN Tulung 03 pada tema 8 semester 2 tahun pelajaran 2020/2021.

Pendahuluan

Pandemi Covid19 membawa perubahan yang signifikan pada berbagai aspek (Yuhanna, 2021). Dunia pendidikan juga terdampak adanya pandemi ini. Pembelajaran memerlukan berbagai inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai kemanusiaan dan hakikat pendidikan. Transformasi pendidikan ini

mengharuskan guru dan siswa beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara daring tanpa tatap muka.

Pemerintah dalam menyikapi adanya Pandemi Covid19 menetapkan sisten Belajar Dari Rumah (BDR). tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Kegiatan BDR dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum serta difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19. Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan peserta didik.

Pembelajaran di Sekolah Dasar kelas IV semester 2 pada bulan April masuk pada tema 8 yaitu Daerah Tempat Tinggalku. Tema ini cukup menarik dan dapat dilakukan secara daring dengan memanfaatkan lingkungan sekitar rumah siswa. Tema ini sangat kontekstual sehingga guru, siswa dan orangtua dapat berkolaborasi dalam pembelajaran. tema ini juga dilengkapi dengan video interaktif untuk mendukung pembelajaran. Selama Pandemi guru harus memformulasikan pembelajaran yang menarik dan tetap mengontrol aktivitas belajar siswa secara sistematis.

Siswa Sekolah Dasar (SD) berada pada umur yang berkisar antara usia 7 hingga 12 tahun, pada tahap ini siswa masih berpikir pada fase operasional konkret (Retno dkk, 2019). Kemampuan yang tampak dalam fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Siswa SD masih terikat dengan objek yang ditangkap dengan pancaindra, sehingga sangat diharapkan dalam pembelajaran tema 8 yang bersifat kompleks, siswa lebih banyak menggunakan media sebagai alat bantu, dan penggunaan alat peraga. Penggunaan alat peraga dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih cepat memahaminya.

Tentunya dalam mengajarkan tema 8 secara daring di Sekolah Dasar tidak semudah dengan apa yang kita bayangkan, selain siswa yang pola pikirnya masih pada fase operasional konkret, juga kemampuan siswa juga sangat beragam. Sehingga dalam pembelajaran tema 8 di SD perlu memperhatikan faktor guru, orangtua, siswa, media pembelajaran, model dan metode belajar, materi dan penguasaan kelas. Dengan memperhatikan berbagai faktor tersebut, sangat diharapkan pembelajaran tema 8 menyenangkan bagi siswa dan pembelajaran tema 8 menjadi efektif ditengah pandemi Covid19. Sehingga siswa tidak hanya mampu menghafal konsep-konsep, tetapi juga harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, jadi sangat diharapkan dalam proses pembelajaran yang dipraktekkan guru juga melibatkan dan mengaktifkan siswa dalam proses menemukan konsep-konsep. Sehingga pembelajaran tema 8 di sekolah dasar mampu mengembangkan kompetensi-kompetensi siswa.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tema 8 di rumah secara daring sangat menantang. Namun pada kenyataannya masih sering dijumpai kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran tema 8 secara daring ini. Observasi awal di kelas IV SDN Tulung 03 dalam pembelajaran tema 8 terdapat beberapa temuan yaitu kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa bersifat pasif. Siswa tidak dapat menemukan sendiri pengetahuan dan ketrampilan yang ada. Kegiatan pembelajaran tema 8 di SDN Tulung 03 menunjukkan hasil yang kurang optimal. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan belum melibatkan partisipasi siswa secara daring karena metode yang digunakan adalah metode penugasan soal, tanpa diberi bahan atau media yang sesuai. Dalam

menggunakan metode penugasan mandiri siswa cenderung merasa jenuh dan mengalami kebosanan karena suasana kelas yang pasif dan kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh tugas dari guru sehingga cara berfikir mereka tidak berkembang. Selain itu guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku tematik. Sehingga pembelajaran hanya bersifat satu arah dan kurang fleksibel. Penggunaan media yang kurang menarik membuat siswa jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran tema 8. Padahal di satu sisi, tema 8 merupakan mata pelajaran dengan kajian yang kompleks dan bervariasi terkait gejala-gejala alam.

Data observasi awal di kelas IV SDN Tulung 03 menunjukkan bahwa penguasaan konsep dan hasil nilai tes formatif siswa menunjukkan angka ketercapaian 46% dengan Kompetensi Kelulusan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 54% siswa yang belum tuntas dan belum memahami materi. Siswa juga berasumsi bahwa tema 8 yang diajarkan secara daring adalah pelajaran yang sulit karena materi yang kompleks. Selain itu, siswa kurang interaktif dalam proses pembelajaran, cenderung pasif dan kurang merespon materi dari guru.

Media merupakan hal vital dalam pengembangan proses pembelajaran. Sanjaya (2010) secara umum media merupakan kata jamak dari "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Wena (2009) mengartikan media sebagai wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa), pesan yang disampaikan adalah pesan/materi pembelajaran dengan tujuan terjadi proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada, 2008). Menurut Anitah (2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi dengan guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Menurut Sardiman (2010) dan Arsyad (2014) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran.

Usman, 2006) mengemukakan dengan adanya media dapat : (a) meletakkan dasar-dasar untuk berfikir, (b) memperbesar perhatian siswa, (c) membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan, (d) memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, (e) memberikan pemikiran yang teratur dan kontinuitas, (f) membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan bahasa. Selanjutnya Usman juga menjelaskan manfaat lain dari media yaitu : (a) dapat menarik minat siswa dalam belajar dan (b) mendorong siswa untuk bertanya dan berdiskusi. Rusman (2011) membagi media berdasarkan indera yang digunakan.

Media video interaktif adalah media berupa video yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Djamarah dan Zain, 2013). Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2014) mengemukakan bahwa media video interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Darmawan (2014) menyatakan bahwa esensi dari media informasi elektronik adalah akurat, mutakhir, cepat, daya jangkau, komprehensif dan selektif.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik agar dapat terjadi proses interaksi guna untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan pada siswa (Anderson, 1983). Daring merupakan singkatan dari komunikasi dalam

jaringan, yaitu cara berkomunikasi yang cara penyampaian dan penerima pesan dilakukan dengan melalui internet. Komunikasi dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet yang ada pada saat ini, jaringan yang mudah akan mempercepat penyampaian dan penerimaan pesan (Bilfaqih, 2015).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat sekarang ini memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan yang didapat pada saat menggunakan teknologi membuat semua orang dapat dengan mudah mengakses apa saja yang diinginkan oleh mereka (Magdalena, 2020). Manfaat lainnya pembelajaran daring bagi guru adalah (Purwanto, 2020) 1) Pembelajaran online bisa mengasah skill guru. 2) Menunjukkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media teknologi. 3) Menyajikan pembelajaran yang terencana dan efektif. 4) Mampu menyatukan persepsi dan konsentrasi anak didik yang saling berjauhan. 5) Menyampaikan pesan untuk menjadi anak yang tangguh mengingat dalam kondisi dimana masyarakat sedang diuji secara fisik dan mental akibat penyebaran Covid-19. 6) Mendorong kolaborasi antara orang tua dan pihak sekolah

Yamin (2010) menjelaskan bahwa aktivitas merupakan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas melalui kegiatan mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan agar aktivitas yang dilakukan siswa dapat berjalan dengan baik. Susilana dan Riyana (2011) mengemukakan, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur vital yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001).

Alternatif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa adalah dengan metode yang menarik dan media yang interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan video interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2014). Disebut media video interaktif dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi, dan media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran tema 8 secara daring, diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar secara daring sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya. Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui pembelajaran dengan media video animasi interaktif secara daring dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV SDN Tulung 03 semester 2 tahun pelajaran 2020/2021.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tulung 03 Kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun. Sekolah ini dipilih menjadi tempat penelitian karena 1) Kondisi pembelajaran secara daring yang belum optimal dari segi hasil belajar dan keaktifan siswa. 2) Media video interaktif belum pernah diterapkan dalam pembelajaran daring di kelas IV SDN Tulung 03. 3) SDN Tulung 03 merupakan sekolah yang potensial untuk dikembangkan kualitas pembelajarannya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan April 2021 pada semester genap tahun pelajaran

2020/2021. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tulung 03 kecamatan Saradan, Kabupaten Madiun sejumlah 29 orang siswa yang terdiri dari 12 siswa putra dan 17 siswa putri serta proses pembelajaran daring pada tema 8 dengan menggunakan video interaktif.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang diarahkan pada pemecahan masalah atau perbaikan. Tahap kegiatan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Instrumen yang digunakan adalah tes. Indikator kinerja sangat diperlukan untuk dasar analisis keberhasilan suatu penelitian. Indikator keberhasilan pada penelitian ini mencakup aspek nilai tes dan keaktifan siswa. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif melalui tes adalah apabila dalam 1 kelas prosentase ketuntasan belajar dengan KKM 75 sejumlah lebih dari sama dengan 75%. Sedangkan keaktifan siswa apabila secara klasikal presentase siswa yang aktif lebih dari 75%.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 2 (dua) siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian disampaikan berikut ini.

Deskripsi kondisi interana dan eksternal

SDN Tulung 03 terletak di Desa Tulung Kecamatan Saradan Kabupaten Madiun. SDN Tulung 03 terletak diantara pemukiman masyarakat. Sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran antara lain ruang kelas yang terdiri dari 6 ruang, kantor dan ruang guru, kamar mandi, kantin, perpustakaan, tempat parkir, lapangan olahraga, dan tempat ibadah. Semua sarana dan prasarana tersebut sangat membantu proses pembelajaran sehingga kegiatan akademis siswa dapat berjalan kondusif.

Siklus 1

Hasil siklus I pembelajaran tema 8 dengan menggunakan video animasi interaktif sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran tema 8 secara daring. Sebelumnya mencari Standar Kompetensi terlebih dahulu, lalu mencari Kompetensi Dasar. Kemudian, menentukan indikator-indikator pada Kompetensi Dasar tersebut. Tahap perencanaan meliputi 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran video animasi interaktif yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan. 3) Mempersiapkan tes yang digunakan untuk mengumpulkan data prestasi. 4) mempersiapkan lembar observasi keaktifan siswa secara online.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada siklus I, tindakan dilakukan selama 1 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran tema 8 menggunakan media video animasi interaktif. Tahap pelaksanaan ini meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Kegiatan awal melalui grup WA dimulai dengan 1) Memberi salam dan menanyakan keadaan siswa, 2) Memotivasi siswa dengan pertanyaan-pertanyaan dan 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (online via grup WA) terdiri dari 1) Guru meminta siswa melihat buku tematik tema 8 Daerah tempat tinggalku sub tema 1. 2) Guru memberikan video animasi interaktif melalui grup WA. 3) Guru memberikan 5 pertanyaan untuk ditanggapi diskusi. 4) Guru memberikan tes formatif. 6) Siswa mengerjakan soal dan mengumpulkan hasilnya. Kegiatan akhir (online via grup WA) terdiri dari 1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan hasil belajar. 2) Guru memberikan umpan balik dalam penyampaian materi. 3) Guru memberikan refleksi dan menutup dengan salam.

c. Pengamatan (Observasi)

Tahap pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi melalui grup WA. Obyek pengamatan dalam penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar siswa. Aspek keaktifan dilihat dari respon siswa selama kegiatan pembelajaran dalam menanggapi umpan dari guru. Hasil observasi tahap 1 dapat diketahui bahwa frekuensi siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 75 adalah 15 siswa sejumlah 52%. Siswa yang belum tuntas sesuai dengan data tabel 4.1 adalah sejumlah 14 siswa dengan prosentase 48%. Hal ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 75%. Data menunjukkan bahwa frekuensi siswa yang aktif adalah 12 siswa sejumlah 42%. Siswa yang tidak aktif adalah sejumlah 17 siswa dengan prosentase 58%. Hal ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu keaktifan siswa secara klasikal mencapai 75%.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan ketika pelaksanaan tindakan telah selesai dilakukan. Kegiatan refleksi merupakan kegiatan pengkajian kembali apa yang sudah dilakukan terhadap subyek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Permasalahan yang muncul pada siklus I ini adalah 1) Siswa belum terbiasa untuk dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran daring karena selama ini pembelajaran tatap muka, sehingga ketika diajarkan secara online, siswa kurang memahami materi yang disampaikan. 2) Ada sebagian siswa yang memberikan komentar di luar konteks pembelajaran pada saat melihat video interaktif. 3) Kondisi kelas didominasi oleh siswa yang pandai, sedangkan yang kurang pandai malu bertanya dan cenderung diam. 4) Siswa belum terbiasa diskusi online menanggapi umpan dari guru di WA, sehingga partisipasi siswa juga belum sepenuhnya aktif, hanya didominasi oleh siswa yang pandai. 5) Kendala sinyal internet dan kuota internet.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan, maka perlu diadakan rencana perbaikan pada siklus ke II. Rencana perbaikan itu adalah 1) Guru memberikan penjelasan dengan lebih jelas tentang materi dan teknis pembelajaran. 2) Adanya pengulangan pemutaran video animasi interaktif dan adanya umpan balik dari guru. 3) Guru aktif memberi umpan dan memotivasi siswa untuk aktif menanggapi. 4) Guru menyarankan orang tua dan siswa mempersiapkan kuota internet, sinyal dan kesiapan siswa. Hasil analisis dan refleksi ini digunakan dalam proses pembelajaran di siklus II. Sehingga hasil belajar siswa dan tingkat keaktifan siswa diharapkan dapat meningkat. Indikator keberhasilan secara klasikal pada siklus I belum terpenuhi sehingga harus dilanjutkan ke siklus II.

Siklus 2

Siklus II merupakan langkah pembelajaran yang dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran yang telah ditentukan pada siklus I agar hasil belajar siswa meningkat seperti yang diharapkan yaitu mencapai KKM yang telah ditetapkan.

a. Tahap Perencanaan

Menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran tema 8 secara daring. Sebelumnya mencari Standar Kompetensi terlebih dahulu, lalu mencari Kompetensi Dasar. Kemudian, menentukan indikator-indikator pada Kompetensi Dasar tersebut. Tahap perencanaan meliputi 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran video animasi interaktif yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan. 3) Mempersiapkan tes yang digunakan untuk mengumpulkan data prestasi. 4) mempersiapkan lembar observasi keaktifan siswa secara online.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan Inti (online via grup WA) terdiri dari 1) Guru meminta siswa melihat buku tematik tema 8 Daerah tempat tinggalku sub tema 1. 2) Guru memberikan video animasi interaktif melalui grup WA. 3) Guru memberikan 5 pertanyaan untuk ditanggapi diskusi. 4) Guru memberikan tes formatif. 6) Siswa mengerjakan soal dan mengumpulkan hasilnya. Kegiatan akhir (online via grup WA) terdiri dari 1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan hasil belajar. 2) Guru memberikan umpan balik dalam penyampaian materi. 3) Guru memberikan refleksi dan menutup dengan salam.

c. Tahap pengamatan

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa frekuensi siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 75 adalah 24 siswa sejumlah 83%. Siswa yang belum tuntas adalah sejumlah 5 siswa dengan prosentase 17%. Hal ini sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 75%. Keaktifan siswa siklus II dapat diketahui bahwa frekuensi siswa yang aktif adalah 25 siswa sejumlah 93%. Siswa yang tidak aktif adalah sejumlah 4 siswa dengan prosentase 7%. Hal ini sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu keaktifan siswa secara klasikal mencapai diatas 75%.

d. Tahap Refleksi

Dari pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peneliti pada siklus II, hasil belajar siswa yang meliputi keaktifan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu telah mencapai lebih dari indikator yang ditetapkan yaitu lebih dari 75%. Adanya refleksi dan perbaikan dari siklus I membawa dampak yang baik bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Refleksi di siklus II menunjukkan hasil siswa mulai memahami dan terbiasa dengan pembelajaran daring menggunakan media video animasi interaktif. Sehingga aspek keaktifan siswa di dalam kelas meningkat secara signifikan. Siswa lebih mudah memahami contoh aplikasi tema 8 dalam kehidupan sehari-hari dengan media video animasi interaktif. Selain itu siswa juga diberikan berbagai soal latihan untuk proses kognitif. Hasilnya nilai tes di akhir siklus mengalami peningkatan secara klasikal. Alokasi waktu lebih efektif karena guru dan siswa sudah siap mengkondisikan kelas sesuai skenario pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa terjalin secara aktif komunikatif.

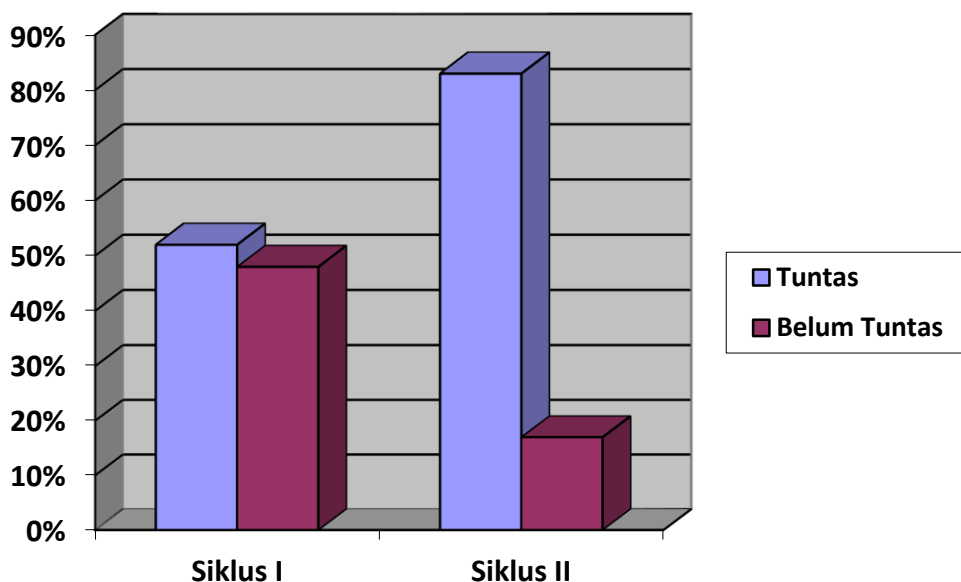
Dengan demikian penerapan media video animasi interaktif pada pembelajaran sains yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Tulung 03 telah mencapai hasil yang telah ditentukan. Indikator ketercapaian secara klasikal sejumlah 75% sudah dapat dilampaui dengan baik, yang artinya perlakuan dan penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil. Berdasarkan hasil tersebut, maka siklus dalam pembelajaran ini dihentikan sampai siklus II, kemudian dianalisis temuan di lapangan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung menggunakan media video animasi interaktif.

Berdasarkan hasil dari siklus I dan siklus II maka diperoleh data hasil belajar secara kognitif. Siklus I menunjukkan prosentase prestasi belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 52% dari jumlah siswa. Akan tetapi angka tersebut belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu 75%. Hal ini dikarenakan penerapan media yang baru membuat siswa merasa asing karena selama ini pembelajaran yang diterasescara tatap muka harus bertransformasi menjadi daring.

Prosentase peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II dilihat pada tabel 1. Prosentase ketuntasan secara siklus I ke siklus II sejumlah 31%. Hal ini dirasa signifikan karena guru mempersiapkan dengan matang dengan memperhatikan refleksi di siklus I, selain itu siswa juga terbiasa dan aktif dalam pembelajaran dan tertarik dengan media yang digunakan.

Tabel 1. Ketuntasan siswa secara klasikal siklus I dan siklus II

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	Σ siswa	Prosentase	Σ siswa	Prosentase
Tuntas	15	52%	24	83%
Tidak tuntas	14	48%	5	17%
Total	29	100%	29	100%



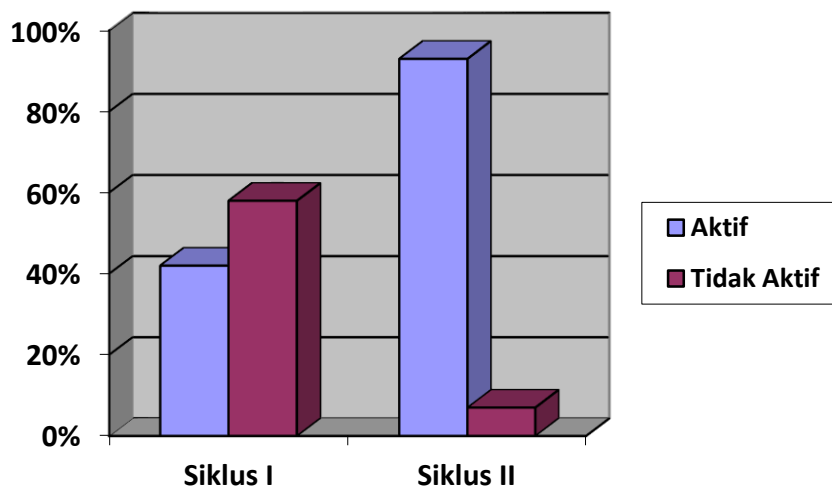
Gambar 1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi interaktif

Inovasi pembelajaran memang memerlukan proses adaptasi dan pemahanan baru. Pada siklus II siswa sudah bisa beradaptasi dengan metode dan media video animasi interaktif yang diterapkan sehingga mereka merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran ini. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ketika guru melakukan tanya jawab hampir semua siswa bisa menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini membuktikan bahwa siswa mampu menyerap materi pelajaran yang diberikan dengan baik sehingga prosentase prestasi belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Siswa sedikit demi sedikit meninggalkan asumsi pembelajaran daring itu sulit dan rumit. Selain itu pengkondisian kelas yang menyenangkan membuat siswa tidak merasa terbebani dalam kegiatan pembelajaran.

Prosentase peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II dilihat pada table 4.6. Prosentase kenaikan keaktifan siswa secara siklus I ke siklus II sejumlah 31%. Hal ini dirasa signifikan karena guru mempersiapkan dengan matang dengan memperhatikan refleksi di siklus I, selain itu siswa juga terbiasa dan aktif dalam pembelajaran dan tertarik dengan media yang digunakan

Tabel 2. Keaktifan siswa secara klasikal siklus I dan siklus II

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	Σ siswa	Prosentase	Σ siswa	Prosentase
Aktif	12	42%	25	93%
Tidak Aktif	17	58%	4	7%
Total	29	100%	29	100%



Gambar 2. Keaktifan siswa dengan menggunakan media video animasi interaktif

Media dapat berfungsi untuk memperbesar perhatian siswa sehingga akan menambah gairah belajar (Usman, 2006). Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dengan demikian dapat memberikan pemikiran yang teratur dan kontinu, dan tidak mudah dilupakan. Media juga dapat memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa dengan memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Keuntungan lain dari media adalah dapat meletakkan dasar berfikir sehingga akan mendorong

siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang apa yang ingin diketahui. Memperhatikan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada masa operasional konkret serta manfaat dari media pembelajaran yang mampu mendukung kegiatan belajar mengajar, menjadikan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan penyampaian pesan pembelajaran.

Hal ini senada dengan penelitian Ardian dan Abdah (2013) menyebutkan bahwa media interaktif kelas IV SD banyak memberikan kontribusi dan meningkatkan kompetensi siswa dalam hal hasil belajar. Siswa dapat mengeksplorasi kemampuan diri dalam belajar. Nurlatifah (2014), Purnamasari dkk (2014) dalam penelitiannya menyampaikan penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sejumlah 90,71%. Siswa sangat antusias dan bersemangat dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran sains dapat berjalan dengan efektif dan efisien dengan mengikutsertakan siswa secara langsung dalam pembelajaran menggunakan media video interaktif. Berdasarkan berbagai data di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif dapat digunakan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran sains di Sekolah Dasar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian implementasi media video animasi interaktif secara daring dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa Kelas IV SDN Tulung 03 pada tema 8 semester 2 tahun pelajaran 2020/2021.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media video animasi interaktif secara daring dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa Kelas IV SDN Tulung 03 pada tema 8 semester 2 tahun pelajaran 2020/2021

Daftar Rujukan

- Anderson, Ronald H, "Selecting and Developing Media for Instruksion Van Nastrand Reinhold Compay, New York, 1983
- Anitah, S. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: UNS
- Ardian, Y. dan Abdah, Y.S. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IV pada SD Negeri Karanganyar 02 Paiton Probolinggo. Universitas Kanjuruhan Malang.
- Arikunto, S. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Asyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrohman. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Bilfaqih, Y. (2015). Esensi pengembangan pembelajaran Daring. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Darmawan, D. (2014). Pengembangan E-Learning Teori dan Desain. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B dan Zain, A. (2013). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2007). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Erdian, A. E., & Marcelino, R. (2020). Analisis Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri Poris Pelawad 03 Kota Tagerang. BINTANG, 2(2), 300-313.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia, 2(1), 67-76.

- Nurlatifah, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Powerpoint Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. PGSD, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Purnamasari, I., Pudjawan, K., Sudhata, I.G.W. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas V di SDN 3 Songan. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha 2 (1): 1-11
- Retno, R. S., Utami, S., & Yuhanna, W. L. (2019, December). Analisis kemandirian siswa sekolah dasar melalui penerapan green living. In Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS (Vol. 4).
- Rusman. (2013). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Sardiman, A.S., Rahardjo, Haryono, A., Rahardjito. (2010). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A.S., Rahardjo, Haryono, A., Rahardjito. (2010). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R. dan Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: Wacana Prima
- Usman, M.U. (2006). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Usman, M.U. (2006). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Yamin. M. (2010). Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Yuhanna, W. L. (2021). Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Zoologi Vertebrata di Masa Pandemi Covid19. JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 9(1), 129-137.