

PENGUNAAN MEDIA VCD ANIMASI DAN GAMBAR CETAK DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Parizawati ¹⁾ Sumadi ²⁾ Irma Lusi Nugraheni ³⁾

Abstract: This study aims to apply appropriate use of instructional media by using animation VCD media and print images and to improve the activity and student learning outcomes in geography subjects using animation VCD media and print images. The method in this study is action research that lasted for three cycles. Using test data collection and observation. Data were analyzed by looking at the classical mastery learning students ie 80% of students received a score of ≥ 70 . Results showed that the use of animation VCD media and print pictures can enhance the activity and learning outcomes geography class X High School Semester Bina Mulya Dublin school year 2013-2014.

Keywords: Learning Media, Activities, Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran yang tepat yaitu dengan menggunakan media VCD animasi dan gambar cetak dan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi menggunakan media VCD animasi dan gambar cetak. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama tiga siklus. Pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Data dianalisis dengan melihat ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 80% siswa mendapat skor ≥ 70 . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media VCD animasi dan gambar cetak dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar geografi siswa kelas X Semester Ganjil SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013-2014.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, media pembelajaran.

¹ Mahasiswa pendidikan Geografi

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing 2

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dari tidak tahu menjadi tahu serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah *performance* guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian guru harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan Azhar Arsyad (2008: 3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2008: 3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks

dan lingkungan sekolah merupakan media.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa seperti menurut pendapat Hamalik dalam Azhar Arsyad (2008: 15), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan terutama jika guru ingin melihat bagaimana tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat banyak macamnya seperti menurut Azhar Arsyad (2008: 15), mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu: (a). Media hasil teknologi cetak, (b). Media hasil teknologi *audio-visual*, (c). Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (d). Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2008: 37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman *audiotape*, *seri slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup, komputer.

Dalam penelitian ini media yang dipakai merupakan media hasil teknologi *audio-visual* atau VCD dan media cetak. Dimana VCD merupakan media pembelajaran

audio visual. Media *audio visual* adalah alat bantu pembelajaran yang bersifat *audible*, *audio* dan *visible*, artinya dapat didengar dan dapat dilihat secara bersama-sama, serta dapat berfungsi sebagai stimulus dalam proses pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2008: 30-31) pengajaran melalui *audio-visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Video berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan). Peter Salim dalam *The Contemporary English-Indonesian Dictionary* (1996: 223) memaknainya dengan sesuatu yang berkenaan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda dengan dua definisi tersebut.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat.

Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi didefinisikan sebagai berikut : "*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*" Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn,

California (2002), yang artinya kurang lebih adalah: "Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Menurut Azhar Arsyad (2008: 28), media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.

Hasil belajar menurut Sudjana (2005: 22) adalah "Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Hasil belajar adalah akumulasi kegiatan belajar mengajar dalam bentuk pemberian ujian oleh guru sehingga akan diketahui hasil belajar dan mengajar yang dilakukan siswa dan guru (Sumaatmadja, 2001: 122).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penellitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemis dan Mc. Taggart dalam Kunandar (2008: 42) penelitian tindakan adalah suatu bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan para partisipan di dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidik yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan.

Dalam penelitian ini subyek yang diteliti adalah siswa kelas X.di SMA Bina Mulya Bandar Lampung pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014 yang berjumlah 40 orang. Hal ini dikarenakan karakter siswa kelas X memiliki hasil belajar siswa yang masih rendah.

Penelitian ini berlangsung tiga siklus, dan enam kali pertemuan. Peneletian tindakan kelas ini digunakan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran. Perlunya perbaikan dapat dilihat dengan kegiatan pelaksanaan persiklus. Gambaran keefektifan tindakan yang dilakukan yaitu:

1. Perencanaan Awal
 - a. Merasakan adanya masalah
 - b. Analisis masalah
 - c. Perumusan masalah

2. Perencanaan Tindakan
 - a. Membuat skenario pembelajaran.
 - b. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas.
 - c. Mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
 - d. Melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan.

3.Pelaksanaan tindakan meliputi siapa yang melakukan apa, kapan, di mana, dan bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang aktual. Pada saat yang bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi.

4.Pengamatan pada bagian pengamatan, dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.

5.Refleksi pada bagian refleksi dilakukan analisis data mengenai proses, masalah, dan hambatan yang dijumpai dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan.

Pengadaan *post-test* dilaksanakan pada setiap akhir siklus sedangkan untuk mengamati keaktifan siswa digunakan pedoman observasi. Dan

data yang telah terkumpul dianalisis dengan rumus persentase. Hasil analisis ini digunakan untuk mencari ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian ini beralamatkan di Jalan Badak No. 335 A, Kelurahan Sukamenanti, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan enam kali pertemuan seperti jadwal yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7. Jadwal Penelitian

No	Tanggal	Waktu	Uraian
1	7,Oktober 2013	12.00-13.20	Siklus I
2	4,Oktober 2013	07.30-09.00	Siklus I
3	21,Oktober 2013	12.00-13.20	Siklus II
4	28,November 2013	12.00-13.20	Siklus II
5	4,November 2013	12.00-13.20	SiklusII I
6	11,November 2013	12.00-13.20	SiklusII I

Sumber: Data Primer Penelitian.

Dari tindakan yang telah dilakukan dalam tiga siklus, ditemukan adanya peningkatan hasil maupun proses pembelajaran. Secara rinci diuraikan dalam paparan berikut.

1. Siklus I

Pada siklus I perlakuan yang diberikan guru kepada siswa dengan menayangkan video tentang materi yang terkait, setelah itu mengintruksikan siswa untuk

membentuk kelompok secara heterogen kemudian siswa diberikan gambar cetak untuk dianalisis dan dipersentasikan di depan kelas. Setelah mengawali pelajaran dengan memberikan penguatan materi dengan memberikan video dan gambar cetak guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersentasikan tentang apa yang mereka pahami setelah diberikan perlakuan oleh guru. Secara lebih rinci, observasi yang telah dilakukan mendapatkan beberapa hal sebagai berikut:

1) Siswa yang aktif selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung sebesar 46,25%. Hal ini dilihat dari aktifitas siswa dalam memperhatikan apersepsi dan penjelasan guru, Penghitungan tersebut berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun terhadap jumlah siswa yang tampak aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung rata-rata yaitu sebanyak 18 siswa. kurangnya keaktifan siswa disebabkan oleh beberapa alasan diantaranya: (a). siswa baru pertama kali mengikuti pembelajaran menggunakan media VCD animasi dan gambar cetak sehingga kegiatan utama yang paling banyak dilakukan siswa selama proses pembelajaran masih terpaku pada penjelasan guru, dan mencatat, (b). Siswa masih belum mengerti tentang bagaimana cara menganalisis gambar yang telah dibagikan, (c). Siswa masih malu-malu atau kurangnya rasa berani pada saat menjelaskan gambar yang telah dianalisis berkelompok, (d). Siswa kurang memahami tentang apa arti dari gambar yang mereka analisis, (e). Ada beberapa siswa juga masih kesulitan dalam beradaptasi dengan teman sekelompoknya, sehingga

mereka cenderung individu. Selain itu baik guru maupun siswa belum beradaptasi dengan baik dalam penggunaan media VCD animasi dan gambar cetak.

2) Berdasarkan lembar *post-test* yang diberikan untuk melihat tingkatan hasil belajar siswa dapat diidentifikasi bahwa 45% (18 siswa) mendapat nilai di atas batas ketuntasan yang ditentukan 70.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media VCD animasi dan gambar cetak masih belum bisa dipahami lebih dalam oleh siswa hal ini disebabkan karena siswa masih belum terbiasa dan siswa sulit dalam menganalisis gambar.

2. Siklus II

Pada siklus II dalam kegiatan pembelajaran ini siswa masih diberi media yang sama dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berupa VCD animasi dan gambar cetak namun diberi perlakuan yang berbeda dari siklus I. Dimana pada siklus II siswa bukan disuruh untuk mengamati gambar cetak yang dibagikan oleh guru namun siswa disuruh mengamati video yang telah ditayangkan kemudian menghubungkan antara apa isi dari video dan gambar cetak yang mereka punya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Siswa lebih banyak yang memberikan respon terhadap umpan yang dilontarkan guru. Untuk menyegarkan suasana, guru kembali memutar video tersebut dan meminta siswa mempersentasikan hasilnya di depan kelas.

Secara lebih rinci, observasi yang telah dilakukan mendapatkan beberapa hal berikut ini:

1) Keaktifan siswa selama pembelajaran mencapai 65,43%. Hal ini diindikasikan oleh hal-hal yang disebutkan di atas. Penghitungan dilakukan dengan lembar observasi yang telah disusun terhadap jumlah siswa yang tampak aktif selama pembelajaran berlangsung, yaitu sebanyak 26 siswa.

2) Kemampuan siswa dalam (a). Siswa yang memperhatikan penjelasan guru, (b). Diskusi antar siswa dengan guru, (c). Diskusi Antar siswa dengan kelompok, (d). Membaca buku dan mengerjakan latihan, (e). Menanggapi atau bertanya pada saat persentase mencapai 65,43% siswa yang aktif artinya sebagian siswa lebih aktif dibandingkan siklus I.

3) Ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 67,50 %. Hal ini terlihat dari hasil *post-test* siswa berupa lembar evaluasi dan dihitung dari jumlah siswa yang memperoleh nilai >70 ke atas, yaitu sebanyak 27 siswa. Nilai tertinggi siswa, yaitu 100 dan nilai terendah 40.

Beberapa kelemahan yang terlihat oleh guru dalam pelaksanaan tindakan siklus II, antara lain guru masih kurang dapat mengkondisikan siswa, guru masih kurang mampu untuk memotivasi siswa sehingga pada saat proses pembelajaran siswa masih ada yang enggan untuk belajar. Berdasarkan analisis di atas, peneliti dapat menarik beberapa pernyataan sebagai refleksi untuk tindakan berikutnya. Refleksi tersebut, antara lain sebagai berikut.

a. Pembelajaran menggunakan video dapat meningkatkan aktivitas belajar terutama jika apa yang siswa lihat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

b. Guru harus lebih memperhatikan siswa saat pembelajaran berlangsung.

c. Guru hendaknya tetap mempertahankan tehnik pengelolaan kelasnya, yaitu dengan memberikan seluruh perhatian pada siswa. Pemberian motivasi dari guru terbukti telah dapat meningkatkan kegairahan siswa dalam belajar. Hal ini dapat diamati dari lembar obsevasi yang telah disusun.

d. Banyak siswa yang aktif sudah lebih dari 70% tetapi banyak hasil ketuntasan siswa masih belum mencapai 70%.

3. Siklus III

Pada siklus III siswa bukan disuruh menganalisis gambar ataupun menghubungkan video dengan gambar, akan tetapi siswa disuruh menjelaskan tentang apa yang terkandung dalam video seperti halnya ketika siswa selesai menonton film dan menceritakan kepada temannya apa arti film tersebut.

Perlakuan yang sedemikian ini membuat siswa lebih mudah dalam proses pembelajaran sebab mereka sudah terbiasa dalam kehidupan sehari-hari menceritakan apa yang mereka dengar dan lihat. Sehingga dengan siswa merasa lebih mudah dalam proses pembelajaran siswapun tidak merasa bosan bahkan siswa akan lebih aktif. Dengan siswa lebih aktif aktivitas yang terjadi didalam

kelas selama proses pembelajaran lebih menarik.

Secara lebih rinci, observasi yang dilakukan peneliti menghasilkan beberapa hal berikut ini:

1. Keaktifan siswa selama pembelajaran mencapai 85%. Hal ini ditandai oleh hal-hal yang telah disebutkan di atas. Penghitungan dilakukan dengan lembar observasi yang telah disusun terhadap jumlah siswa yang tampak aktif selama pembelajaran berlangsung, yaitu rata-rata sebanyak 34 siswa. Siswa yang tampak pasif lebih berkurang dari siklus sebelumnya.

2. Ketuntasan hasil belajar siswa mencapai diatas indikator keberhasilan. Hal ini terlihat dari hasil *post-test* siswa yang mendapatkan nilai 70 keatas mencapai 82,50%.

Dilihat dari keaktifan dan hasil belajar siswa maka tindakan pada siklus III ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini terbukti tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Seluruh siswa sudah mampu mencapai batas ketuntasan belajar. Oleh karena itu, penelitian dipandang cukup untuk dilaksanakan.

Dari ketiga siklus tindakan yang telah dilakukan tersebut, penggunaan media VCD animasi dan gambar cetak dapat menghasilkan hal-hal berikut:

1. Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran

Tindakan berupa penggunaan media media VCD animasi dan gambar cetak yang dilakukan tiap siklus dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sedangkan menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2008: 15), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

2. Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Kelas

Dengan adanya media media VCD animasi dan gambar cetak terbukti guru dapat mengelola kelas dengan baik dibandingkan saat survey awal.

3. Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran

Setelah diadakan tindakan selama 3 siklus, ditemukan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan Hal ini amat membantu siswa dalam mengimajinasikan pesan yang terdapat dalam video.

Peningkatan kualitas hasil pembelajaran dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pembelajaran menggunakan media VCD animasi dan gambar cetak dapat meningkatkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan belajar siswa yang telah ditentukan guru. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang

memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 45%. Peningkatan tersebut terus meningkat pada siklus berikutnya. Peningkatan secara signifikan terjadi pada siklus II, yaitu sebesar 67,50%. Pada siklus III 82,50%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media VCD animasi dan gambar cetak dapat meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran geografi siswa kelas X semester ganjil SMA Bina Mulya Bandar Lampung. Peningkatan aktivitas belajar terjadi pada siklus III, dimana pada siklus III siswa diminta untuk menonton video pembelajaran, dibagi kelompok, kemudian menceritakan kembali isi video tersebut dengan cara mempresentasikan berkelompok di depan kelas.
2. Penggunaan media VCD animasi dan gambar cetak dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran geografi siswa kelas X semester ganjil SMA Bina Mulya Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT. Raja Grasindo Persada: Jakarta.
- Salim, Peter. 1996. *The Contemporary English-Indonesian Distionary*. Modern English Press: Jakarta.
- Sudjana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Sumaatmadja, Nursid. 2001. *Metodelogi Pengajaran Geografi*. Bumi Aksara: Jakarta.