

PENGUNAAN ANIMASI 2 DIMENSI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Oleh

Marchikal Oscarrio Yefta Kondo

Sekolah Tinggi Teologi Bethel Indonesia, Marchikal@gmail.com

diterima 29 Oktober 2019, direvisi 26 November 2019, diterbitkan 20 Desember 2019

Abstract

The purpose of this study was to determine the learning outcomes of students in the subject of Christian Religious Education through the use of 2-dimensional animation for class II SDS Eureka Nasional Plus Depok City. This research was conducted at SDS Eureka Nasional Plus Depok City, with the subjects studied were class II students. The method used by researchers is the Classroom Action Research (CAR) method, which consists of two cycles. In cycle I, learning is carried out using a 2-dimensional animated film which is accompanied by a written test at the end of the class and an assessment sheet for the teacher in teaching. And in cycle II, learning is carried out by using 2-dimensional animation accompanied by a written test at the end of the lesson and an assessment sheet for the teacher in teaching. Each cycle consists of four stages of research, namely, planning, implementing actions, observing and reflecting. The research data were analyzed using comparative descriptive which was then followed by reflection. Comparative descriptive is done by comparing the data on the initial conditions, cycle I and cycle II to see the learning outcomes of students as seen from the results of observations made. The results of this study indicate that the use of 2-dimensional animation in the learning process can improve student learning outcomes in Christian Religious Education subjects at SDS Eureka Nasional Plus Depok City. It is proven that the percentage of student learning outcomes carried out by written tests has increased from 30% in the initial conditions to 70% in cycle I and to 90% in cycle II.

Keywords: 2D animation, learning result, PTK

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen melalui penggunaan animasi 2 dimensi bagi siswa kelas II SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok. Penelitian ini dilaksanakan di SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok, dengan subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas II. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana terdiri dari dua siklus. Pada siklus I, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan film animasi 2 dimensi yang mana disertai dengan tes tertulis pada akhir kelas dan lembar penilaian terhadap guru dalam mengajar. Dan pada siklus II, pembelajaran dilakukan dengan penggunaan animasi 2 dimensi yang disertai tes tertulis di akhir pelajaran dan lembar penilaian terhadap guru dalam mengajar. Pada masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan penelitian yakni, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Data hasil penelitian

dianalisis menggunakan deskriptif komparatif yang selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan refleksi. Deskriptif komparatif dilakukan dengan membandingkan data kondisi awal, siklus I dan siklus II untuk melihat hasil belajar peserta didik yang dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan animasi 2 dimensi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok. Terbukti persentase hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan tes tertulis mengalami peningkatan dari 30% pada kondisi awal menjadi 70% pada siklus I dan menjadi 90% pada siklus II.

Kata Kunci: Animasi 2 dimensi, hasil belajar, PTK

PENDAHULUAN

Keberhasilan kegiatan belajar-mengajar bisa terlihat dari dua proses atau kegiatan, yaitu : proses belajar dan proses mengajar. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak, sedangkan proses mengajar adalah adanya sumber belajar dalam proses belajar yaitu guru meskipun guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Proses belajar mengajar diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru, instruktur) atau secara tidak langsung (Sadiman, 2006: 1). Dari keberhasilan kedua proses tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar PAK di sekolah. Adapun faktor-faktor tersebut, antara lain: mutu dan kualitas guru, mutu kurikulum, kemampuan peserta didik, metode guru, peran orangtua, dll.

Salah satu yang menjadi hambatan keberhasilan dalam belajar-mengajar adalah mutu dan kualitas guru. Hal ini terlihat dari SDM yang sedikit untuk mata pelajaran agama Kristen. Sebagian besar guru-guru agama honorer yang mengajar bukanlah berlatar belakang pendidikan guru agama (Nainggolan, 2009: 18) dan rata-rata setiap sekolah memberikan tanggung jawab ini kepada pendeta dari tempat dimana siswa tersebut beribadah. Dan ada juga anggota awam yang terbeban mengajar siswa-siswi Kristen di sekolah seperti guru umum yang kebetulan mengajar di sekolah tersebut. Hal yang sama juga menjadi hambatan bagi pembelajaran PAK di Sekolah Eureka Nasional Plus.

Kurikulum menjadi salah satu faktor penting untuk terciptanya tujuan pendidikan nasional yang diterapkan di tiap-tiap sekolah. Kualitas kurikulum ini juga

menjadi perhatian SDS Eureka National Plus, sehingga menerapkan dua kurikulum sekaligus yaitu kurikulum yang diadopsi dari singapura dan kurikulum nasional. Efektivitas kurikulum menjadi perhatian bagi sekolah ini untuk hasil belajar siswa. Dikarenakan dengan menggunakan kurikulum singapura guru-guru di sekolah tersebut harus berbahasa inggris dalam mengajar sehingga sebagian anak yang belum mengerti bahasa inggris akan kesulitan untuk memahami pelajaran.

Pengajaran Pendidikan Agama Kristen khususnya untuk siswa Sekolah Dasar, dalam penggunaan metode pengajaran sangat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Banyak metode pengajaran yang bisa dikembangkan dan seringkali digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Misalnya: metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi, metode tanya-jawab, metode pemberian tugas, dan lain-lain. Penggunaan metode yang monoton akan memberikan dampak yang kurang bagus dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagai contoh metode pengajaran yang selalu menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa lebih cepat bosan dan jenuh sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diserap dengan baik oleh siswa.

Namun melihat kenyataan di lapangan, pelajaran Pendidikan Agama Kristen bukan merupakan mata pelajaran yang disenangi siswa sehingga nilai hasil evaluasi belajar siswa setiap tahunnya kurang memuaskan. Berdasarkan kenyataan diatas ada kemungkinan metode yang digunakan kurang tepat dalam menyajikan materi pelajaran PAK. Hasil penelitian Mayer dan Moreno menyatakan gambar animasi dan narasi dapat memberikan potensi perubahan untuk meningkatkan pemahaman siswa (Mayer dan Moreno, 2002: 107-119). Hal ini dapat mendorong guru untuk mengembangkan metode yang lebih kreatif dan inovatif. Animasi interaktif ini sudah digunakan dalam mata pelajaran bahasa inggris, matematika, dan IPA di SDS Eureka Nasional Plus dan efektifitas penggunaan animasi interaktif ini diterima antusias oleh siswa. Peranan orang tua di luar jam sekolah sangat mempengaruhi perkembangan anak untuk mendapatkan nilai maksimal pada hasil belajar. Berdasarkan wawancara terhadap kepala sekolah, mengatakan bahwa kebanyakan orang tua murid kurang memberi waktu untuk membimbing anaknya untuk belajar dikarenakan sibuk bekerja dan bisa dipastikan

sebagian anak tidak mengulang kembali mata pelajaran di luar jam sekolah sehingga hasil belajar anak kurang memuaskan.

Oleh karena itu, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk memecahkan permasalahan di atas. Tindakan kelas ini menggunakan animasi 2 dimensi dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen bagi siswa kelas II di SDS Eureka Nasional Plus Depok. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengupayakan terjadinya peningkatan hasil belajar PAK melalui penggunaan animasi 2 dimensi dalam pembelajaran di SDS Eureka Nasional Plus di Kota Depok.

METODE

Tempat atau lokasi penelitian serta pengambilan data adalah di SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok. SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok yang beralamatkan di Jl. Kamboja no. 5 Kel. Depok, Kec. Pancoranmas. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan, mulai bulan Maret sampai bulan Juli 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SDS Eureka Nasional Plus Depok tahun ajaran 2015/2016 dan banyaknya siswa adalah 10 siswa yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Sedangkan Objek dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar anak melalui animasi 2 dimensi dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengacu kepada kegiatan guru sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

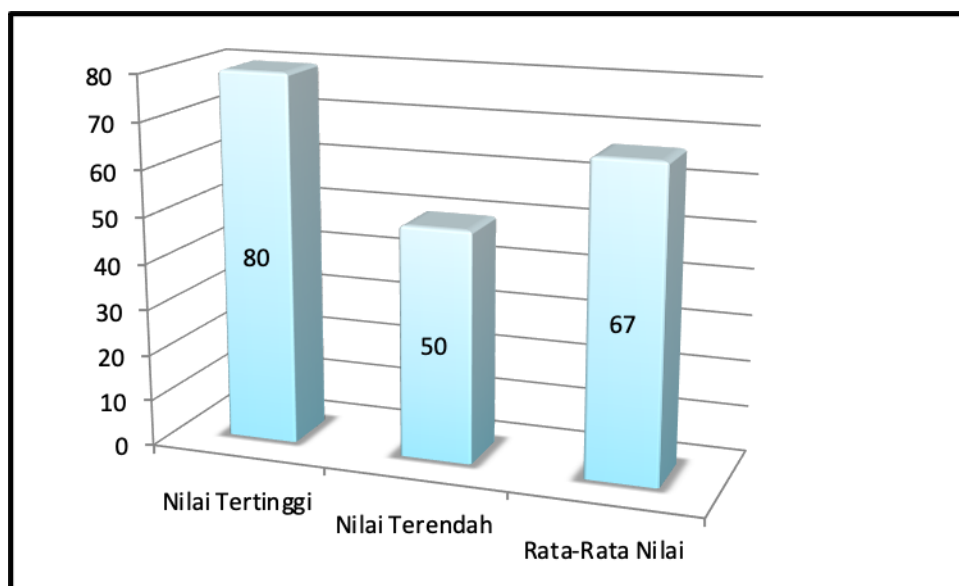
Hasil belajar pada kondisi awal diperoleh dari hasil tes tertulis. Menerapkan sikap takut akan Tuhan dalam kehidupan sehari-hari, materi Elia di sarfat. Siswa diberikan soal tes tertulis berbentuk soal uraian untuk mengetahui pemahaman konsep awal siswa. Ulangan harian terdiri dari 10 soal uraian. Nilai ulangan harian pada materi Elia di sarfat tersebut dianalisis untuk mengetahui hasil belajar kondisi awal sebelum tindakan dilakukan. Hasil tes tertulis materi mengenai Elia di sarfat kelas II menunjukkan rata-rata nilai 53 dengan 2 siswa (20%) yang tuntas dan 8 siswa (80%) tidak tuntas. Hal ini

menunjukkan bahwa hasil belajar PAK masih rendah. Masih rendahnya kemampuan siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar kondisi awal

No.	Aspek	Nilai
1.	Nilai Terendah	50
2.	Nilai Tertinggi	80
3.	Rata-rata Nilai	67

Data tersebut dapat divisualisasi dengan grafik berikut.



Gambar 13.

Grafik hasil belajar siswa kondisi awal.

Ketuntasan hasil belajar berdasarkan hasil tes kondisi awal adalah sebesar 31%, terdapat 7 siswa dari 10 siswa yang belum tuntas belajar. Pada kondisi ini belum menggunakan animasi 2 dimensi sehingga hasil belajar PAK kurang maksimal

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian, media animasi 2 dimensi, dan lembar observasi. Penyusunan rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) dilakukan dengan cara memperbaiki dengan menyesuaikan program pembelajaran yang telah dibuat di awal semester. RPP disusun sesuai dengan model RPP yang dilengkapi metode animasi 2 dimensi. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar.

Tindakan yang dilakukan pada pembelajaran mengacu pada perencanaan tindakan yang telah dibuat. Materi yang disajikan pada siklus I mengenai Kelahiran Yesus Anak Daud. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan tes tertulis diberikan pada akhir pembelajaran. Karena pada tahap pelaksanaan ini merupakan kolaborasi antara kurikulum 2013 (kurikulum yang digunakan SDS Eureka National Plus Kota Depok) dengan animasi 2 dimensi, maka tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

I. Pendahuluan

- Salam pembukaan
- Doa
- Orientasi kelas dan memeriksa daftar hadir siswa.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran
- Apersepsi

II. Kegiatan Inti

- Eksplorasi : Guru bertanya kepada siswa, bagaimana pengalamannya saat hari natal bersama dengan keluarga. Kemudian, guru secara acak memilih salah satu dari anak untuk menceritakan pengalamannya.
- Elaborasi : Guru menampilkan film yang sudah disiapkan kemudian siswa melihat film animasi 2 dimensi kelahiran Tuhan Yesus Kristus. Sebelumnya, guru menjelaskan sebagian cerita film tersebut., Setelah film selesai guru langsung membuat kelompok untuk siswa mendiskusikan cerita dari film animasi 2 dimensi yang sudah ditayangkan. Siswa diajak mendiskusikan kepada temannya apa saja tayangan film animasi yang mereka ingat.
- Konfirmasi : Guru mempersiapkan lembar soal dan jawaban kemudian diberikan kepada murid. Selanjutnya Peserta didik melakukan tes tertulis dengan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan, Setelah tes tertulis selesai, guru menanyakan kepada siswa apakah mereka bisa menjawab seluruh pertanyaan dengan benar. Kemudian guru memberikan kesimpulan dari keseluruhan diskusi yang dilakukan.

III. Penutup :

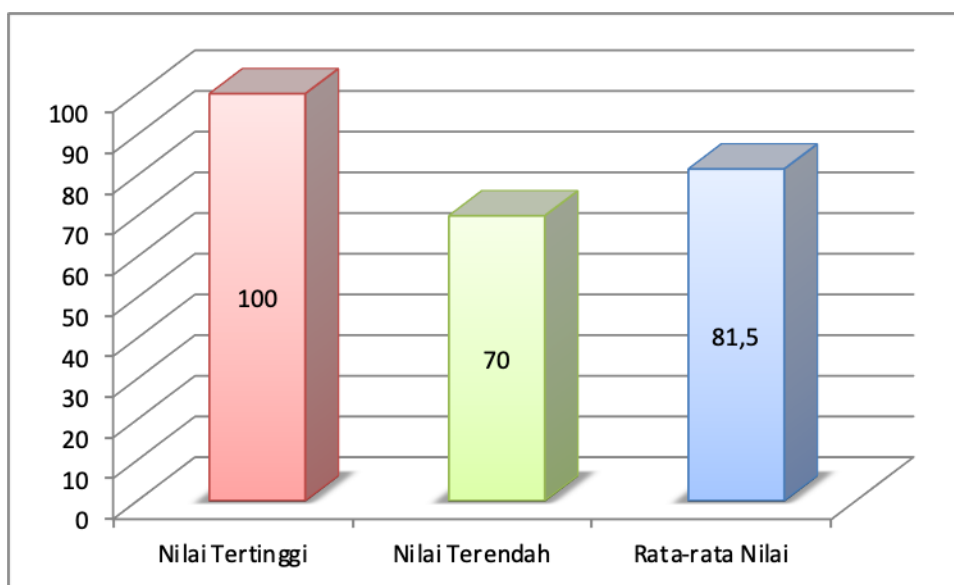
- Sebelum mengakhiri kelas guru mengajak siswa untuk menyanyikan satu lagu.
- Setelah lagu dinyanyikan kemudian siswa diajak berdoa dengan dipimpin oleh guru untuk mengakhiri kelas hari itu.

Hasil Pengamatan, Ulangan harian dalam bentuk tes tertulis dilakukan pada akhir pembelajaran siklus I untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Dari hasil tes tertulis siklus I diperoleh nilai terendah 70, nilai tertinggi 100 dan rerata nilai 81,5. Hasil belajar PAK pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil belajar siklus I

No.	Aspek	Nilai
1.	Nilai Terendah	70
2.	Nilai Tertinggi	100
3.	Rata-rata Nilai	81,5

Terdapat 7 siswa (70%) memperoleh hasil belajar PAK berupa nilai tes tertulis lebih besar atau sama dengan 75 (memenuhi KKM) pada siklus I. Data tersebut dapat divisualisasi dengan grafik berikut.



Gambar 18.

Grafik hasil belajar siklus I

Ketuntasan hasil belajar PAK berdasarkan hasil tes tertulis sebesar 70% atau 7 siswa dari 10 siswa dan terdapat 30% atau 3 siswa dari 10 siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar PAK berupa nilai tes tertulis siswa kelas XI di SDS Eureka National Plus Kota Depok mengalami peningkatan. Dari hasil pengamatan peran guru dalam menerapkan animasi interaktif 2 dimensi pada pembelajaran PAK mencapai skor rata-rata lebih besar sama dengan 4,70 (Kualifikasi Baik) pada siklus I. Rata-rata skor hasil penilaian peran guru di siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.

Pengamatan Terhadap Peran Guru Saat Mengajar pada Siklus I

Tindakan	Ranah	Nilai	Kualifikasi
Siklus I	Peran Guru saat Mengajar	4,70	Baik

Pada siklus I telah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media animasi 2 dimensi. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Jika dibandingkan dengan kondisi awal, nilai terendah naik 20% dari 50 menjadi 70. Nilai tertinggi naik 20% dari 80 menjadi 100. Persentase jumlah siswa yang telah tuntas belajar berupa nilai tes tertulis meningkat. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Ketuntasan Belajar Tes Tertulis Siklus I

Jumlah Siswa	Belum Tuntas	Tuntas	Persentase
10	3	7	70%

Ketuntasan belajar pada siklus I telah mencapai 70% berarti telah memenuhi indikator kinerja penelitian yaitu 60% siswa memperoleh nilai hasil belajar lebih besar sama dengan 75 (memenuhi KKM) pada siklus I.

Dalam pelaksanaan tindakan ada beberapa hal yang menjadi catatan penting, yaitu guru perlu mengingatkan siswa untuk tetap fokus pada materi dengan menggunakan media animasi 2 dimensi yang disajikan oleh guru, dan guru perlu membimbing siswa yang kurang aktif.

Deskripsi Hasil Siklus II

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian berupa tes tertulis, media animasi 2 dimensi, dan lembar observasi. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dilakukan dengan cara memperbaiki dengan menyesuaikan program pembelajaran yang telah dibuat di awal semester. RPP disusun

sesuai dengan model RPP yang dilengkapi metode animasi 2 dimensi. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar.

Tindakan yang dilakukan pada pembelajaran mengacu pada perencanaan tindakan yang telah dibuat. Materi yang disajikan pada siklus II mengenai Orang Majus menyembah Raja Baru. Siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan tes tertulis diberikan pada akhir pembelajaran. Karena pada tahap pelaksanaan ini merupakan kolaborasi antara kurikulum 2013 (kurikulum yang digunakan SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok) dengan animasi 2 dimensi, maka tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Karena pada tahap pelaksanaan ini merupakan kolaborasi antara kurikulum 2013 (kurikulum yang digunakan SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok) dengan menggunakan animasi 2 dimensi, maka tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

I. Pembukaan

- Salam
- Doa untuk memulai pelajaran
- Orientasi kelas dan memeriksa daftar hadir siswa.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Apersepsi.

II. Kegiatan Inti

- Eksplorasi: Guru menanyakan kepada siswa akan pengalaman saat melihat bintang. Siswa diajak untuk berpikir apa saja yang mereka ingat tentang bintang. Kemudian salah satu siswa menceritakan pengalamannya melihat bintang yang dipilih oleh guru secara acak.
- Elaborasi: Kemudian guru mengajak siswa untuk menonton animasi 2 dimensi orang majus mengikuti bintang. Di akhir film animasi, animasi akan mengulang cerita film yang sudah ditayangkan dengan beberapa pertanyaan yang harus dijawab dengan benar, Siswa akan mendiskusikan kepada temannya cerita dari animasi 2 dimensi yang sudah ditayangkan untuk menjawab pertanyaan dari animasi tersebut.
- Konfirmasi : Siswa menjawab seluruh pertanyaan pada Animasi 2 dimensi yang disajikan oleh guru. Guru membimbing setiap pertanyaan dari animasi 2 dimensi untuk dijawab dengan benar Setelah semua pertanyaan dari guru dijawab dengan benar, guru mengajak siswa untuk mempersiapkan diri untuk tes tertulis. Kemudian siswa diberikan tes tertulis oleh guru. Setelah siswa selesai melakukan tes tertulis guru memberi kesimpulan dari

keseluruhan kegiatan pelajaran yang telah dilakukan agar siswa bisa memaknai pelajaran.

III. Penutup

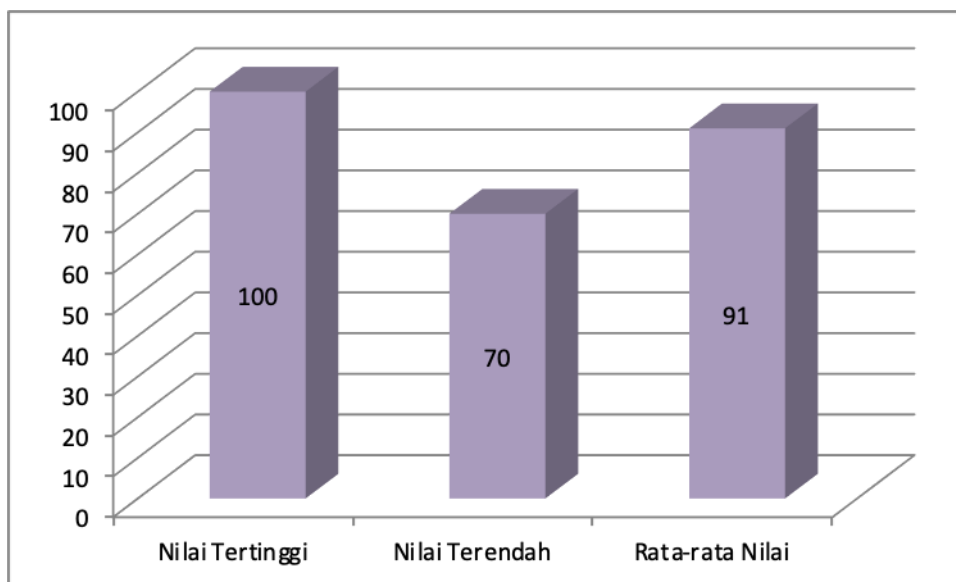
- Guru mengajak siswa untuk bernyanyi.
- Setelah bernyanyi, salah satu siswa ditunjuk oleh guru untuk memimpin doa penutup.

Hasil Pengamatan, Ulangan harian dalam bentuk tes tertulis dilakukan pada akhir pembelajaran siklus II untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Dari hasil tes tertulis siklus I diperoleh nilai terendah 70, nilai tertinggi 100 dan rerata nilai 91. Hasil belajar PAK pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil belajar siklus II

No.	Aspek	Nilai
1.	Nilai Terendah	70
2.	Nilai Tertinggi	100
3.	Rata-rata Nilai	91

Terdapat 9 siswa (90%) memperoleh hasil belajar PAK berupa nilai tes tertulis lebih besar atau sama dengan 75 (memenuhi KKM) pada siklus II. Data tersebut dapat divisualisasi dengan grafik berikut.



Gambar 23.

Grafik hasil belajar siklus II

Ketuntasan hasil belajar PAK berdasarkan hasil tes tertulis sebesar 90% atau 9 siswa dari 10 siswa dan terdapat 10% atau 1 siswa dari 10 siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar PAK berupa nilai tes tertulis siswa kelas XI di SDS Eureka National Plus Kota Depok mengalami peningkatan. Dari hasil pengamatan peran guru dalam menerapkan animasi 2 dimensi pada pembelajaran PAK mencapai skor rata-rata lebih besar sama dengan 4,70 (Kualifikasi Baik) pada siklus II. Rata-rata skor hasil penilaian peran guru di siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8.

Pengamatan Terhadap Peran Guru Saat Mengajar pada Siklus II

Tindakan	Ranah	Nilai	Kualifikasi
Siklus II	Peran Guru saat Mengajar	4,70	Baik

Pada siklus II telah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan animasi 2 dimensi. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Jika dibandingkan dengan siklus I, nilai terendah sama dengan dari 50 menjadi 70. Nilai tertinggi naik 20% dari 80 menjadi 100. Persentase jumlah siswa yang telah tuntas belajar berupa nilai tes tertulis meningkat. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Ketuntasan Belajar Tes Tertulis Siklus II

Jumlah Siswa	Belum Tuntas	Tuntas	Persentase
10	1	9	90%

Ketuntasan belajar pada siklus II telah mencapai 90% berarti telah memenuhi indikator kinerja penelitian yaitu 60% siswa memperoleh nilai hasil belajar lebih besar sama dengan 75 (memenuhi KKM) pada siklus II.

Dalam pelaksanaan tindakan ada beberapa hal yang menjadi catatan penting, yaitu:

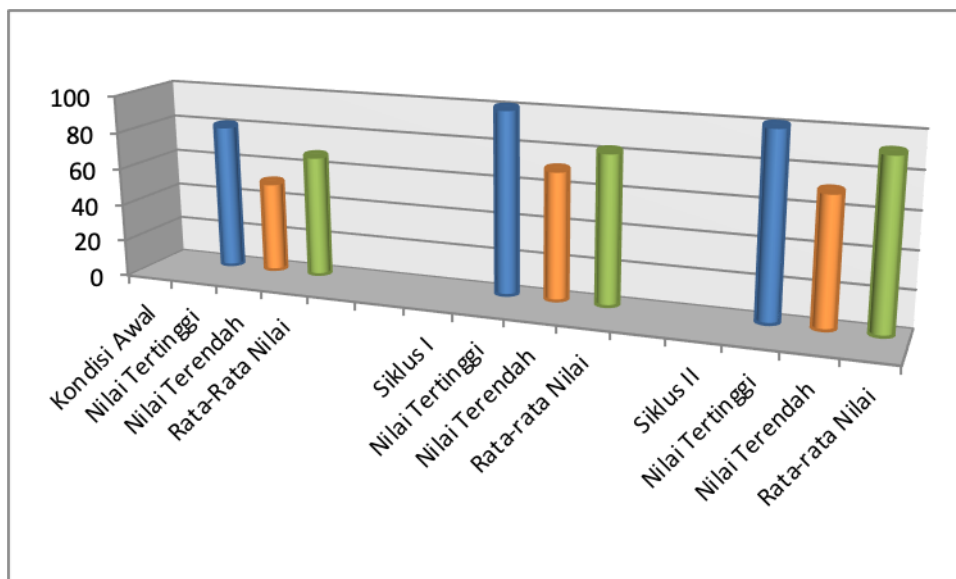
1. Penggunaan animasi 2 dimensi sangat menarik perhatian siswa kelas II SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok.
2. Siswa sangat antusias dan aktif dalam pembelajaran yang menggunakan animasi 2 dimensi.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, penggunaan animasi interaktif 2 dimensi pada siklus I dan II berbeda. Pada siklus I pembelajaran menggunakan animasi 2 dimensi dan dilakukan dengan interaksi guru dan siswa dengan membentuk kelompok kecil sedangkan pada siklus II animasi 2 dimensi dilakukan dengan melibatkan siswa terhadap media animasi 2 dimensi dengan beberapa pertanyaan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan animasi 2 dimensi ternyata berdampak pada hasil belajar PAK. Hasil belajar PAK yang diperoleh dari tes tertulis menunjukkan peningkatan dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Refleksi dari kondisi awal ke kondisi akhir
Nilai Minimum	50	70	70	Nilai minimum naik 20
Nilai Maksimum	80	100	100	Nilai maksimum naik 20
Rerata Nilai	67	81,5	91	Rerata nilai naik 24

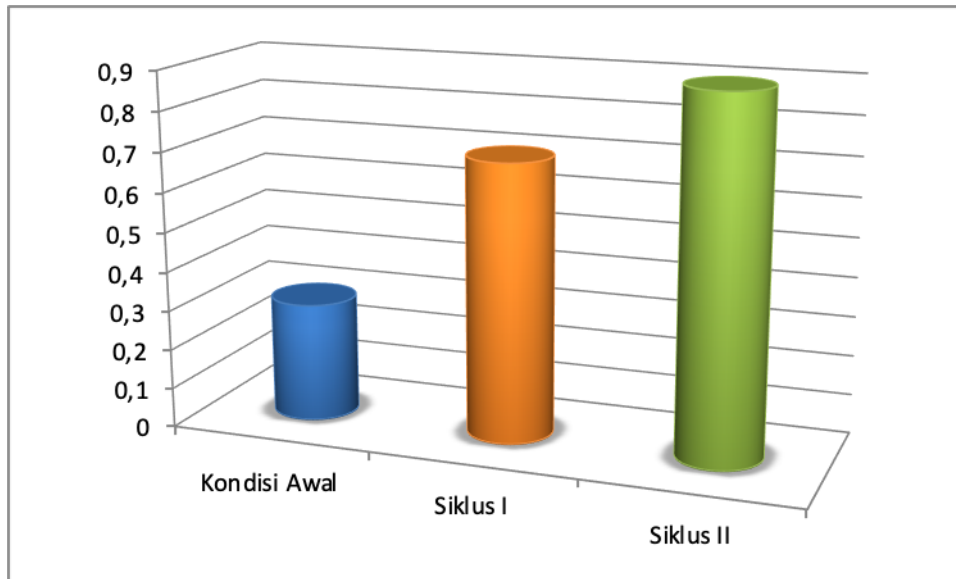
Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan pada grafik berikut:



Gambar 24.

Perbandingan hasil belajar PAK

Ketuntasan hasil belajar PAK juga mengalami kenaikan. Grafik berikut menggambarkan ketuntasan belajar PAK dalam persentase.



Gambar 25.

Grafik Persentase Ketuntasan

Dari kondisi awal 30%, pada siklus I naik menjadi 70% dan pada siklus II ketuntasan naik menjadi 90%. Pada indikator kinerja penelitian, indikator keberhasilan direfleksikan dengan 70% siswa memperoleh nilai hasil belajar ≥ 75 pada siklus I dan

90% siswa memperoleh nilai hasil belajar ≥ 75 pada siklus II. 71 adalah nilai ketuntasan minimal. Dengan melihat ketuntasan belajar maka hasil dari siklus I dan siklus II telah mencapai indikator tersebut. Dengan melihat hasil belajar maka pada siklus I dan II telah tercapai indikator tersebut. Melalui penggunaan animasi 2 dimensi dapat meningkatkan hasil belajar PAK bagi siswa kelas II SDS Eureka Nasional Plus dari kondisi awal ketuntasan 30% menjadi kondisi akhir 90%.

Berdasarkan perbandingan kondisi awal, siklus I, dan siklus II yang dijabarkan dalam pembahasan dapat disimpulkan tindakan yang dilakukan pada siklus I maupun siklus II membawa peningkatan hasil belajar. Hasil belajar mengalami peningkatan dari rerata skor 67 pada kondisi awal menjadi 91 pada kondisi akhir, berarti meningkat 24. Persentase jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat dari 30% menjadi 90%, berarti meningkat 70%.

Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan animasi 2 dimensi dapat meningkatkan hasil belajar PAK kelas II SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok.

KESIMPULAN

Keberhasilan kegiatan belajar-mengajar sangat ditentukan oleh proses mengajar dan proses belajar sehingga kualitas dalam kedua proses tersebut menjadi perhatian utama oleh guru. Hal tersebut menjadi perhatian khusus bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas proses tersebut terhadap hasil belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar, upaya peneliti adalah menggunakan animasi 2 dimensi. Kurang maksimalnya hasil belajar PAK di kelas II SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok menjadi alasan utama sehingga peneliti menggunakan animasi 2 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar tersebut. Hipotesis mengatakan melalui penggunaan animasi 2 dimensi dapat meningkatkan hasil belajar PAK bagi siswa kelas II SDS Eureka Nasional Plus Depok pada semester 2 tahun pelajaran 2015/2016. Dari data empirik diperoleh melalui penggunaan animasi 2 dimensi dapat meningkatkan hasil belajar PAK, dari rendah 30% pada kondisi awal menjadi tinggi 90% pada kondisi akhir (pada siklus I dan siklus II).

Disimpulkan melalui penggunaan animasi 2 dimensi dapat meningkatkan hasil belajar PAK bagi siswa kelas II SDS Eureka Nasional Plus Kota Depok.

DAFTAR PUSTAKA

- Mayer, Richard E. & Moreno, Roxana. 2002. *Aids to Computer-based Multimedia Learning. Learning and Instruction* 12.
- Nainggolan, John M. 2009. *PAK dalam Masyarakat Majemuk*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- http://animation.about.com/od/glossaryofterms/g/2danim_def.htm [diakses 28/05/2016]
- <http://www.scribd.com/doc/132745016/Animasi-Interaktif-Melalui-Action-Script>
- N. Imamah. 2012. *Peningkatan Hasil belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif berbasis Konstuktivisme dipadukan Dengan Video Animasi materi Sistem kehidupan tumbuhan*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.