

**PENERAPAN MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER MENGGUNAKAN
CIRC (*COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION*)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**Muhammad Komarul Huda¹, Marlindoaman Saragih², Nuryah Ramadhani
Saputri³, Salome Rajagukguk⁴**

^{1,2,3,4} Pendidikan Biologi Universitas Simalungun

Email : muhammadkomarul@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media animasi berbasis animeker ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Perguruan Tamansiswa Pematangsiantar dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran menggunakan video animasi. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian meliputi tahap: (1) perencanaan, (2) aksi/tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen (XI MIPA 1) yang berjumlah 36 siswa. Hasil penelitian diperoleh dari data hasil menggunakan Animasi Berbasis Animaker Menggunakan CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) pada siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I sebesar 80% dan pada siklus II sebesar 85%.

Kata Kunci : Penerapan, Animasi Circ, Hasil Belajar

**APPLICATION OF ANIMATION MEDIA BASED ON ANIMAKER USING
CIRC (*COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION*) ON
STUDENTS' LEARNING OUTCOMES**

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether the application of animation media based on animeker can improve student learning outcomes at SMA Perguruan Tamansiswa Pematangsiantar and to improve student learning outcomes on learning media using animated videos. This study uses a Classroom Action Research (CAR) model that refers to the research design including the stages: (1) planning, (2) action, (3) observation, (4) reflection. The sample in this study was the experimental class (XI MIPA 1) which consisted of 36 students. The results of the study were obtained from the data from using Animaker-Based Animation Using CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) in cycles I and II, namely in cycle I 80% and in cycle II 85%.

Keywords: Implementation, Circ Animation, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap orang, dimana hampir semua kecakapan berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap seseorang dapat terbentuk, berubah dan berkembang karena pendidikan. Pendidikan dapat dilakukan secara formal, dimana salah satu pelajaran yang diterapkan adalah IPA.

Animasi adalah suatu gambar bergerak yang berupa sekelompok objek yang disusun secara teratur dalam suatu gerak yang telah ditentukan pada setiap selang waktu. Gambar atau atas dapat berupa gambar orang, binatang atau tulisan.

Animeker adalah website online yang memberikan kemudahan dalam membuat presentasi atau video animasi. Selain itu, animeker juga menawarkan fitur pembuatan video animasi, memungkinkan kita membuat konten menarik. Alat wab ini menyediakan semua perangkat keras dan alat yang diperlukan untuk membuat video animasi professional. Kita dapat menggunakan animeker ini untuk membuat video tutorial, video penjelasan khusus, video presentasi dan banyak lagi.

Model pembelajaran CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif/kolompok. Pembelajaran kooperatif tipe CIRC dari segi bahasa dapat diartikan sebagai suatu model pelajaran kooperatif yang mengintegrasikan suatu bacaan secara menyeluruh kemudian mengkomposisikannya menjadi bagian-bagian yang penting (Natali, ddk 2021)

Hasil belajar merupakan indikator yang menilai keberhasilan peserta didik atau peserta pendidikan dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Secara khusus, hasil belajar meliputi pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Dalam perspektif yang luas, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap moral, dan etika siswa. Hasil belajar memberikan dasar untuk menilai apakah lembaga pendidikan berhasil membimbing siswa untuk lebih memahami dan memperoleh keterampilan penting.

Ada pun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan media animasi berbasis animeker ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Perguruan Tamansiswa Pematangsiantar.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran menggunakan video animasi.

METODE PENELITIAN

A. Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian di SMA Perguruan Tamansiswa, JL.Kartini No.18, Banjar, Kec, Siantar Barat kota Pematangsiantar, Sumatera Utara 21112. Waktu penelitian pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

B. Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian meliputi tahap: (1) perencanaan, (2) aksi/tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.

C. Populasi dan Sempel penelitian

1. Populasi penelitian

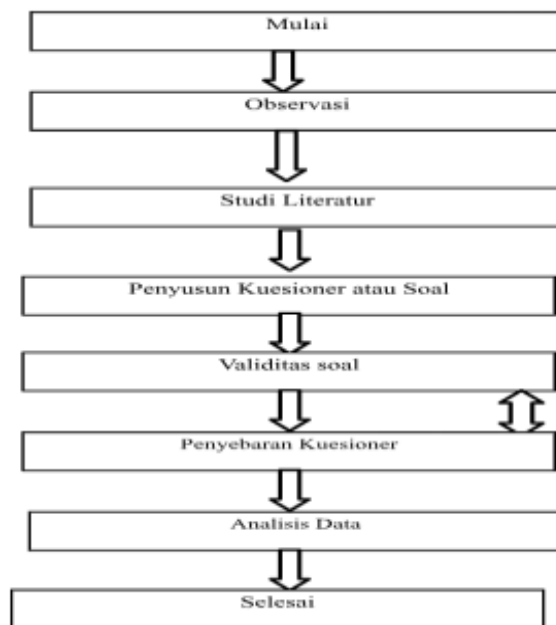
Penulis mengambil populasi 9 kelas di SMA Perguruan Tamansiswa Pematangsiantar yang terdiri 278 siswa.

2. Sempel penelitian

Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* dengan cara mengacak nama kelas kemudian menulis nama kelas di kertas kosong lalu dilipat kemudian dimasukkan kedalam wadah atau kotak untuk diaduk. Setelah diambil potongan kertas tersebut, maka yang pertama terambil terpilih menjadi kelas eksperimen (XI MIPA 1).

D. Instrumen penelitian

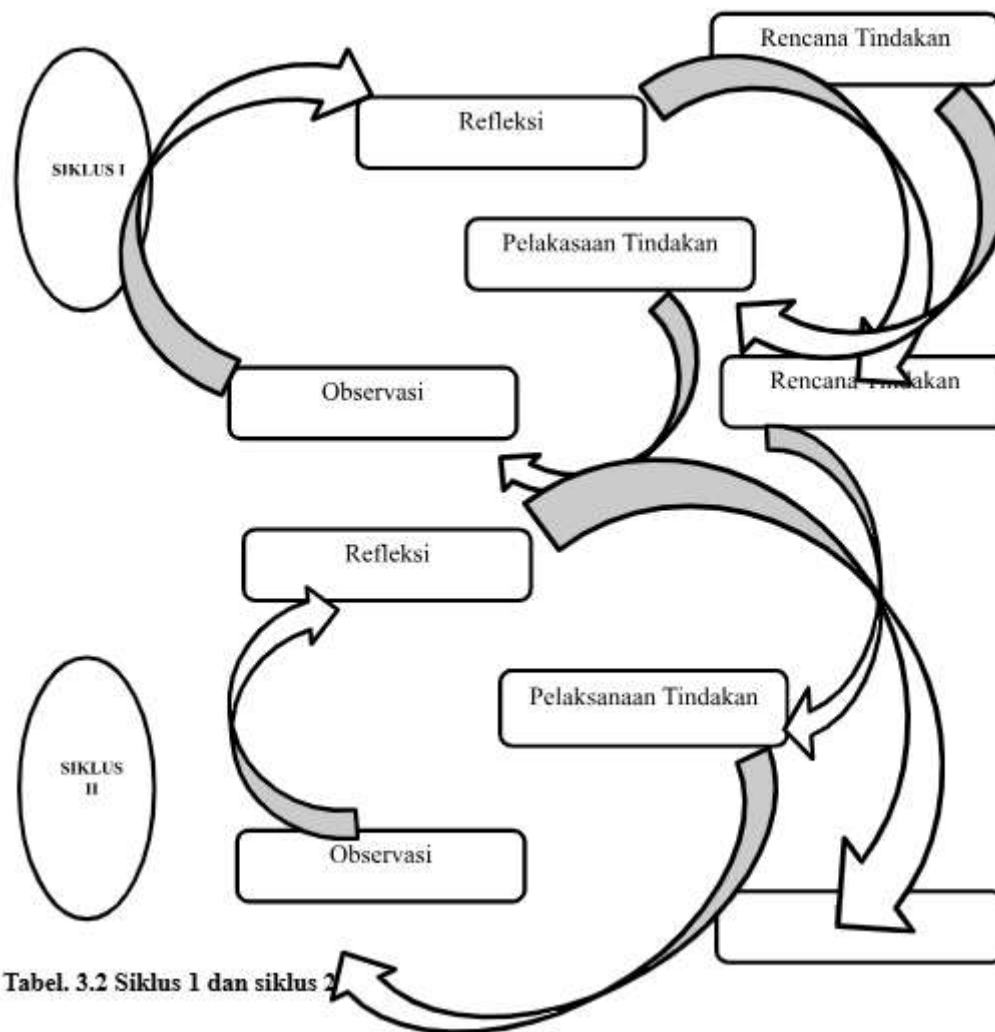
Instumen penelitian menurut sugiyono (2016) adalah “ instumen penelitian adalah merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan penelitian untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian”. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah test.



Gambar Alur Penelitian

D. Prosedur penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan alur penelitian yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Tabel. 3.2 Siklus 1 dan siklus 2

Pada tahap perencanaan ini diawali dengan observasi langsung dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada di kelas XI MIPA 1. Hal-hal yang dilakukan peneliti adalah:

- Menyiapkan/memilih bahan ajar
- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Menyediakan alat peraga atau media pembelajaran
- Membuat pedoman observasi
- Menyediakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

A. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penulisan ini adalah pengimplementasian kegiatan pembelajaran yang termuat dalam rencana pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, secara garis besar yaitu:

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang siswa secara heterogen
- b. Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran
- c. Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada lembar kertas
- d. Mempresentasikan/membacakan hasil kelompok
- e. Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama.

B. Observasi

Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penerapan model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* menggunakan format pengamatan dan mengamati bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Yang menjadi pengamat saat peneliti mengajar adalah guru kelas.

C. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi setelah dilakukan tindakan, penulis di bawah bimbingan guru kelas melakukan refleksi terhadap proses dan hasil tindakan yang dilakukan apakah pembelajaran dengan menggunakan model CIRC dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Apabila hasil pembelajaran belum mencapai standar yang ditetapkan maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

1. Siklus II

Pada siklus kedua ini mengikuti tahapan siklus pertama yaitu perencanaan tindakan disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kegiatan pada siklus kedua dilakukan sebagai penyempurnaan atau perbaikan pada siklus pertama terhadap proses pelaksanaan penerapan media animasi berbasis animeker menggunakan pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Pada siklus kedua sama seperti pada siklus pertama yang terdiri dari empat siklus perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observation), relaksi (reflection).

F. Variabel Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti merumuskan dua variabel, yaitu :

- a. Variabel bebas: Penerapan media animasi berbasis animeker menggunakan CIRC (X)
- b. Variabel terikat : Hasil Belajar (Y)

G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data berdasarkan instrument penelitian, kemudian data diberi kode tertentu berdasarkan jenis dan sumbernya. Selanjutnya seluruh data diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik test.

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar mata pelajaran biologi peserta didik, kelas XI IPA 1 SMA Perguruan Tamansiswa Pematangsiantar, dengan menggunakan metode *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 40) menit pada setiap tatap muka.

B. Hasil Belajar siswa Siklus I dan II

Hasil penelitian diperoleh dari data hasil menggunakan Animasi Berbasis Animaker Menggunakan CIRC (*Cooperative Intedred Reading And Composition*) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.3, grafik 4.3 dan grafik 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa

No	Indikator	Nilai siklus 1		Nilai siklus ii	
		pre	post	pre	post
1	Rata-rata	1650	2526	2325	2527
2	Nilai tertinggi	85	90	85	100
3	Nilai terendah	25	40	50	65
4	Persen	52%	80%	73%	85%

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Febriani, E. A., Astriani2, D., & Qosyim, A. (2022). Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 21–25.

- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/41235>
- Lake, M. C., Naen, A. B., & Pasaribu, R. (2023). Penerapan Media Video Animasi Pada Materi Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMAN Binino. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika UNWIRA*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.30822/magneton.v1i1.2038>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Melinda, T. R. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas IV MIN 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018*. 11.
- Natalia, F. J. A., & Oentoe, N. N. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrete Reading And Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Unpres Kakaskasen III. *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–9. <http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/eduprimary/article/view/871/406>
- Novilatul Qur, A., Susindra, Y., Studi Gizi Klinik, P., Kesehatan, J., & Negeri Jember, P. (2021). Pembuatan Video Berbasis Animasi sebagai Media dalam Upaya Edukasi Pemenuhan Asupan Kalsium dan Fosfor bagi Remaja. *HARENA: Jurnal Gizi*, 2(1), 2774–7654. <https://publikasi.poliije.ac.id/index.php/harena/article/view/2859%0Ahttps://publikasi.poliije.ac.id/index.php/harena/article/download/2859/1953>
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Pendidikan, S., & Adhawiyah, I. R. (2023). *Program studi pendidikan biologi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas tidar tahun 2023*.
- Rahmattullah, M. (2011). Ppeennggaarruuhh_Ppeemmaannffaaaattaann. *Jurnal Pendidikan*, 01(1), 178–186.
- Seftiani, D. S., Uswatun, D. A., & Amalia, A. R. (2022). Analisis Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6412–6418. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3223>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>

Suwarno. (n.d.).