

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
TERPADU SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1
MLARAK PONOROGO TAHUN PELAJARAN
2020/2021**

SKRIPSI



OLEH:

**NEVIA ULIN NUHA
NIM. 211417019**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PONOROGO
MEI 2021**

ABSTRAK

Ulin Nuha, Nevia. 2021. *Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021.* **Skripsi.** Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Risma Dwi Arisona, M. Pd.

Kata Kunci: Video animasi interaktif, hasil belajar siswa

Penelitian ini dilakukan karena dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu yang masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi, yaitu media yang digunakan hanya berupa media visual seperti buku dan gambar terkait materi. Hal ini mengakibatkan kurangnya ketertarikan siswa untuk memperhatikan pembelajaran dan sulit memahami materi, sehingga hasil belajar siswa banyak yang tidak mencapai standart nilai KKM (73,00). Persentase siswa yang nilainya mencapai standart KKM hanya berjumlah 6,7%.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) untuk mengetahui bagaimana penerapan media video animasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021; 2) untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan video animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu

siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil belajar siswa tersebut dibuktikan dengan data-data nilai yang diperoleh setelah diadakannya evaluasi dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terjadi dalam dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII E SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021, yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Faktor yang dianalisis yaitu hasil belajar siswa. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yaitu dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran berbasis video animasi interaktif dapat diterapkan dengan baik di SMP Negeri 1 Mlarak diwujudkan dengan antusias siswa ketika pembelajaran berlangsung; 2) hasil dari penerapan media video animasi interaktif dapat meningkatnya hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase hasil belajar siswa dari kondisi awal sebesar 6,7%, pada siklus I menjadi 66,7%, dan pada siklus II menjadi 90%, dengan nilai rata-rata 45,6 pada kondisi awal, 67,4 pada siklus I, dan 80,33 pada siklus II.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Nevia Ulin Nuha

NIM : 211417019

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif
Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas
VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



Risma Dwi Arisona, M.Pd

NIP. 199101102018012001

Ponorogo, 24 April 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. M. Syaiful Humaisi, M.Pd.

NIP. 198204072009011011



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nevia Ulin Nuha
NIM : 211417019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 07 Mei 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, pada:



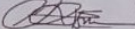
Hari : Kamis
Tanggal : 20 Mei 2021

Ponorogo, 20 Mei 2021
Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M. Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penugji:

Ketua Sidang : Dr. Moh. Miftachul Choiri, M.A. ()
Penugji I : Dr. Ju'Subaidi, M.Ag. ()
Penugji II : Risma Dwi Arisona, M.Pd. ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nevia Ulin Nuha

NIM : 211417019

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi/Tesis : Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 03 Juni 2021



Nevia Ulin Nuha

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NEVIA ULIN NUHA

NIM : 211417019

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (T.IPS)

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan, mengambil karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil dari jiplakan orang lain maka saya akan menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 30 Maret 2021



NEVIA ULIN NUHA
NIM: 211417019

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN SAMPEL | i |
| ABSTRAK | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN | v |
| SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI | vi |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah .. | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 7 |
| D. Tujuan Penelitian | 7 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| F. Sistematika Pembahasan | 8 |
| BAB II : TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS | |
| A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu | 10 |
| B. Landasan Teori | 17 |
| 1. Media Pembelajaran | 17 |

| | | |
|----|---|----|
| a. | Pengertian Media Pembelajaran | 17 |
| b. | Klasifikasi Media Pembelajaran | 18 |
| c. | Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran | 19 |
| d. | Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran | 20 |
| 2. | Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif (Gabungan Animasi Spongebob dan Animasi Manusia Purba) | 20 |
| a. | Pengertian Media Video | 20 |
| b. | Pengertian Animasi Interaktif | 21 |
| c. | Karakteristik Media Video | 22 |
| d. | Kelebihan dan Kelemahan Media Video | 23 |
| e. | Langkah-langkah Penggunaan Video Animasi Interaktif | 24 |
| 3. | Hasil Belajar IPS Terpadu | 25 |
| a. | Pengertian Hasil Belajar | 25 |
| b. | Faktor yang Mempengaruhi Belajar | 26 |
| 4. | Pembelajaran IPS | 26 |
| a. | Pengertian Pembelajaran | 26 |
| b. | Pembelajaran IPS Tingkat SMP/MTs | 27 |
| C. | Kerangka Berpikir | 28 |

| | | |
|----------------|---|----|
| | D. Pengajuan Hipotesis | 30 |
| BAB III | : METODE PENELITIAN | |
| | A. Objek Penelitian | 31 |
| | B. Setting Subjek Penelitian | 31 |
| | C. Variabel yang diamati | 31 |
| | D. Prosedur Penelitian..... | 31 |
| | 1. Perencanaan..... | 32 |
| | 2. Pelaksanaan | 33 |
| | 3. Pengamatan | 33 |
| | 4. Refleksi..... | 33 |
| BAB IV | : HASIL PENELITIAN | |
| | A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian..... | 37 |
| | 1. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 1 Mlarak | 37 |
| | 2. Visi Misi dan Tujuan..... | 38 |
| | a. Visi SMPN 1 Mlarak..... | 38 |
| | b. Misi SMPN 1 Mlarak | 39 |
| | c. Tujuan SMPN 1 Mlarak | 40 |
| | 3. Sarana Prasarana..... | 42 |
| | 4. Struktur Organisasi..... | 43 |
| | 5. Kondisi Guru dan Kualifikasi Pendidikan..... | 43 |
| | 6. Kondisi Tenaga Kependidikan | 44 |
| | 7. Kondisi Peserta Didik..... | 45 |
| | 8. Ekstrakurikuler | 45 |
| | B. Penjelasan Data Per-Siklus..... | 45 |

| | | |
|-----------------------|--|----|
| | C. Proses Analisis Data Per-Siklus | 53 |
| | D. Pembahasan | 55 |
| BAB V | : PENUTUP | |
| | A. Kesimpulan | 61 |
| | B. Saran | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA | | |



DAFTAR TABEL

Lampiran

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian Sebelumnya | 14 |
| Tabel 4.1 Prasarana yang Dimiliki Sekolah | 42 |
| Tabel 4.2 Struktur Organisasi Sekolah | 43 |
| Tabel 4.3 Kondisi Guru dan Kualifikasi Pendidikan | 43 |
| Tabel 4.4 Kondisi Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Mlarak | 44 |
| Tabel 4.5 Kondisi Peserta Didik | 45 |
| Tabel 4.6 Ekstrakurikuler | 45 |
| Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus I | 47 |
| Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Siklus II | 51 |
| Tabel 4.9 Analisis Hasil Penelitian Siklus I | 54 |
| Tabel 4.10 Analisis Hasil Penelitian Siklus II | 55 |
| Tabel 4.11 Profil Hasil Belajar Siklus I sampai Siklus II ... | 57 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Lampiran | |
| Gambar 3.1 Desain PTK | 32 |
| Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Siklus I..... | 48 |
| Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Siklus II | 53 |
| Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II | 58 |



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Di dalamnya terdapat interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, siswa dan materi pembelajaran atau sumber belajar. Interaksi antara ketiga komponen utama ini melibatkan sarana dan prasarana seperti metode, media, dan penataan lingkungan belajar sehingga tercipta suatu proses pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Untuk mencapai interaksi pembelajaran perlu adanya komunikasi yang jelas antara guru dan siswa sehingga akan terpadu dua kegiatan, yaitu kegiatan mengajar (usaha guru) dengan kegiatan belajar (tugas siswa) yang berguna dalam mencapai tujuan pengajaran.¹ Tujuan pengajaran inilah yang nantinya menjadi produk ukuran pencapaian pembelajaran siswa yaitu hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berkualitas akan memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal.

Salah satu faktor yang dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran merupakan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan intruksional. Menurut Carrol dalam buku Robertus dan Kosasih berpendapat bahwa hasil belajar siswa

¹ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2012), 108.

dipengaruhi lima faktor yakni: faktor bakat belajar, faktor waktu yang tersedia untuk belajar, faktor kemampuan individu, faktor kualitas pengajaran, faktor lingkungan.² Sarana belajar seperti buku cetak memang sangat diperlukan dalam pembelajaran siswa untuk memahami materi pelajaran, tetapi pada kenyataannya tidak semua siswa mengerti dan memahami materi apa yang ada di dalam buku tersebut, selain itu penggunaan metode ceramah yang kurang menarik juga mempengaruhi hasil belajar siswa, karena siswa cenderung merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian untuk menunjang keberhasilan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, guru memerlukan sarana atau media pembelajaran yang inovatif dan efektif guna dapat menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya.

Berdasarkan paparan para ahli pendidikan, media pembelajaran memiliki fungsi dan peran yang sangat vital dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu yang berfungsi sebagai pelengkap, namun sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, proses pembelajaran menjadi lebih

² Robertus Angkowo dan Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), 50.

cepat dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mudah dengan adanya tujuan dan peran yang sesuai dengan ketentuan dan ketetapan yang telah ditetapkan.

Di masa sekarang kecanggihan teknologi dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif yaitu dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Kunggulan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan aspek pemahaman konsep materi pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena siswa lebih berkonsentrasi dan lebih perhatian dalam mengikuti pelajaran karena menggunakan media yang menarik (Edi, 2009). Menurut Robin dan Linda multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal.³ Pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum

³ Akhmad Busyaeri dkk, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon," *Jurnal Al Ibtida* Volume 3 Nomor 3 (1 Juni 2016): 116.

membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, dimana ia mampu secara langsung membetot sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan lebih dari itu, menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, membuat origami pada anak-anak dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun *feedback* dari teman-temannya. Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama. Misalnya

tentang resolusi konflik dan hubungan antar sesama, mereka bisa saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.

Menurut Dharma Fery dkk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)”, menyebutkan bahwa hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai post tes pada siklus pertama adalah 74,94 dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 55,5%. Pada siklus kedua diperoleh rata-rata nilai post tes adalah 81,27 dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 88,8%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video animasi tiga dimensi (3D) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar biologi siswa.⁴

Usia siswa tingkat SMP termasuk kisaran usia anak-anak menuju remaja, yaitu usia 12-16 tahun, yang umumnya memiliki selera tinggi terhadap tayangan-tayangan animasi, kartun dan sejenisnya, sehingga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2019, dalam Jurnal yang berjudul “Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam

⁴ Dharma Ferry dkk, “Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D),” *Jurnal Pedagogi Hayati* Volume 3, Nomor 2 (2019): 2503–0752.

Meningkatkan Hasil Belajar IPA” juga mengatakan bahwa hasil penelitian meta-analisis yaitu dengan penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar mulai dari yang terendah 3,93% sampai yang tertinggi, 98,76% dengan rata-rata 27,009%.⁵

Media pembelajaran berbasis video animasi interaktif memiliki keunggulan yaitu lebih menarik perhatian siswa karena sesuai dengan minat siswa tingkat SMP serta bagus untuk diimplementasikan pada pembelajaran tingkat SMP khususnya di SMPN 1 Mlarak yang media pembelajarannya cenderung membosankan yaitu hanya menggunakan media gambar visual dan buku. Media video animasi interaktif ini berbeda dengan video-video pembelajaran lainnya yang biasanya hanya berisi *slide power point* materi maupun *slide* kumpulan gambar visual. Media video ini diinovasi dengan menyajikan animasi interaktif yang didesain sedemikian rupa yang dapat menarik perhatian anak-anak khususnya siswa sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan materi pembelajaran dan mampu memainkan imajinasinya tentang gambaran materi yang disajikan melalui video animasi interaktif tersebut

⁵ Siti Khomaidah dan Nyoto, “Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA,” *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* Volume 2, Nomor 2 (2019): 2621–4792.

sehingga akan mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa media video sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Wigita Rezky Widjayanti dkk (2019) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP” menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis animasi dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran, diketahui dari persentase ketuntasan siswa sebesar 87,50%.⁶ Sedangkan menurut Salwa Apriliando Haryanto dkk (2020) dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Ittihadiyah Mamiyah Medan” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Ittihadiyah Mamiyah Medan secara umum dapat dikatakan baik. Pencapaian prestasi hasil belajar siswa menimbulkan motivasi siswa, meningkatkan minat belajar siswa serta dapat dilihat dari aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotoriknya setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baik.⁷

⁶ Wigita Rezky Wijayanti dkk, “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP,” *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 13, Nomor 1 (2019): 1978–0044.

⁷ Salwa Apriliando Haryanto dkk, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Mlarak mendapatkan hasil informasi bahwa SMP Negeri 1 Mlarak merupakan salah satu dan bahkan satu-satunya SMP Negeri yang ada di Kecamatan Mlarak. SMP Negeri 1 Mlarak di kelilingi beberapa MTs dan Pondok Pesantren. Tidak salah lagi jika lembaga ini berusaha dan melaksanakan beberapa strategi dalam mempertahankan eksistensinya, yaitu misalnya dengan mengadakan berbagai program unggulan dalam bidang keagamaan, program unggulan dalam bidang seni, ekstrakurikuler maupun dalam menyediakan ataupun melengkapi sarana prasarana dan fasilitas pembelajaran yang memadai sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Namun yang sangat disayangkan, berbagai fasilitas yang dapat dibilang memadai tersebut jarang digunakan oleh guru mata pelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran. Peneliti mengetahui hal tersebut ketika melaksanakan kegiatan magang 1 dan magang 2 dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Selain itu berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS pada tanggal 03 November 2020, juga menyebutkan bahwa siswa kurang memiliki respon terhadap mata pelajaran IPS, karena

pada pembelajaran IPS biasanya dilakukan dengan metode ceramah menggunakan media buku adapun penggunaan media lain yaitu berupa gambar visual.⁸ Mayoritas guru mata pelajaran merasa ribet ketika harus mengoperasikan teknologi maupun fasilitas media pembelajaran seperti LCD Proyektor dan lain sebagainya. Sedangkan pembelajaran IPS dengan berbagai materinya yang memerlukan pemahaman dan banyak materi yang tidak memungkinkan untuk digambarkan secara real misalnya materi terkait sejarah, geografi dan ekonomi sangat memerlukan media pembelajaran agar siswa tertarik mendalami dan siswa lebih memahami materi.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas VII menyatakan bahwa di kelas sering mengantuk, sulit memahami materi karena jenuh, pembelajaran yang membosankan dan lain sebagainya.⁹ Kondisi awal sebelum menggunakan media video animasi interaktif, hasil belajar siswa pun tidak sedikit yang kurang dari KKM terutama pada kelas VII E yang memang mayoritas terdiri dari siswa laki-laki, yaitu terdapat data dari ulangan harian dari 30 siswa hanya dua siswa yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM (73,00) dengan prosentase 6,7%. Dalam hal ini penulis sangat tertarik

⁸ Wawancara dengan Ibu Titis Ratriandari, Guru Mata Pelajaran IPS SMPN 1 Mlarak Ponorogo, Jawa Timur, tanggal 03 November 2020.

⁹ Wawancara dengan Siska Rindi Lisnawati, Siswa kelas VII E SMPN 1 Mlarak Ponorogo, Jawa Timur, tanggal 05 November 2020.

untuk bisa meneliti bagaimana “Penerapan Video Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi Masalah

1. Strategi pembelajaran yang tidak bervariasi yaitu hanya menggunakan media buku dan *print out* gambar terkait materi
2. Kurangnya ketertarikan dan kenyamanan siswa dalam pembelajaran
3. Kurangnya hasil belajar siswa atau nilai mata pelajaran IPS Terpadu yang mencapai standart KKM (73,00) hanya 6,7%.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah yang peneliti rumuskan dalam penerapan Media Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021 sebagai berikut:

1. Peneliti menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif
2. Peneliti menganalisis pencapaian penerapan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan video animasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana hasil penerapan video animasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan video animasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan video animasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan, tentang kegunaan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis sebagai pedoman dalam penerapan pembelajaran yang akan dilakukan
- b. Bagi pendidik SMP Negeri 1 Mlarak sebagai masukan dalam meningkatkan dan menambah wawasan terkait dengan inovasi media pembelajaran
- c. Bagi masyarakat sebagai wacana untuk membantu mensukseskan pendidikan.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini tertuang dalam lima bab, dimana setiap bab terdapat subbab-subbab yang merupakan inti dari penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam pembahasan serta menganalisa data supaya mudah untuk dipahami. Adapaun sub-sub bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, merupakan gambaran umum untuk memberikan pola pemikiran bagi laporan penelitian secara keseluruhan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : Telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori, pada bab ini menguraikan deskripsi telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian

- teori yang berfungsi sebagai alat penyusunan instrumen pengumpulan data.
- BAB III : Metode penelitian, dalam bab ini menjelaskan tentang rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
- BAB IV : Hasil penelitian, dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran singkat mengenai setting lokasi penelitian, penjelasan data persiklus, proses analisis data persiklus dan pembahasan.
- BAB V : Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dari seluruh uraian dari bab terdahulu dan saran yang bisa menunjang peningkatan dari permasalahan yang dilakukan peneliti.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

1. Ahmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin, Jurusan PGMI FITK IAIN Syekh Nurjati, Cirebon, 2016, dalam Jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi, wawancara, studi dokumentasi dan penyebaran angket dengan populasi berjumlah 27 siswa sebagai responden. Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan pendekatan statistik dengan perhitungan prosentase dan korelasi *product moment*. 27 responden yang menjadi sampel penelitian ternyata didapati 79,634% yang mengatakan sangat setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran. Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63. Berdasarkan perhitungan data yang dihubungkan dengan angka

indeks angka korelasi (r) *product moment* yakni berada diantara 0,800-1 yang berarti dalam kategori korelasi yang sangat tinggi, sedangkan hasil perhitungan korelasi antara penggunaan video dengan hasil belajar siswa adalah 1.03 yang berarti memiliki hubungan yang sangat tinggi.¹⁰

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video, akan tetapi tidak sama atau tidak ada pengulangan dengan penelitian sebelumnya karena objek penelitian, materi pembelajaran, latar belakang dan tujuan yang berbeda.

2. Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2019, dalam Jurnal yang berjudul “Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA”.

Penelitian ini merupakan penelitian meta-analisis dengan hasil analisis penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar mulai dari yang terendah 3,93% sampai yang tertinggi, 98,76% dengan rata-rata 27,009%.¹¹

¹⁰ Busyaeri dkk, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon,” 116.

¹¹ Khomaidah dan Nyoto, “Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA,” 2621–4792.

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar, akan tetapi tidak sama atau tidak ada pengulangan dengan penelitian sebelumnya karena objek penelitian, materi pembelajaran dan latar belakang yang berbeda.

3. Dharma Ferry, Jepriadi, Dairabi Kamil, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Kerinci, Sungai Penuh, 2019, dalam Jurnal yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)”.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai post tes pada siklus pertama adalah 74,94 dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 55,5%. Pada siklus kedua diperoleh rata-rata nilai post tes adalah 81,27 dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 88,8%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video

animasi tiga dimensi (3D) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar biologi siswa.¹²

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, akan tetapi tidak sama atau tidak ada pengulangan dengan penelitian sebelumnya karena jenis animasi, objek penelitian, materi pembelajaran, latar belakang dan tujuan yang berbeda.

4. Wigita Rezky Widjayanti, Titin Masfingatin, Reza Kusuma Setyansah, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas PGRI Madiun, 2019, dalam Jurnal yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP”.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis animasi dinyatakan sangat valid yang dilihat dari hasil rata-rata penelitian validator media sebesar 89,05%. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi dinyatakan praktis dari hasil rata-rata yang diperoleh dari lembar angket respon siswa mencapai 87,95% memberikan respon positif. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran yang

¹² Ferry dkk, “Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D),” 2503–0752.

diketahui dari persentase ketuntasan siswa sebesar 87,50%. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP.¹³

Penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif, akan tetapi tidak sama atau tidak ada pengulangan dengan penelitian sebelumnya karena objek penelitian, materi pembelajaran, latar belakang dan tujuan yang berbeda.

5. Salwa Apriliando Haryanto, Muhammad Firman Maulana, Zulkarnaen Guchi, Fakultas Agama Islam UISU, 2020, dalam Jurnal yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Ittihadiyah Mamiyah Medan”.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Ittihadiyah Mamiyah Medan secara umum dapat dikatakan

¹³ Rezky Wijayanti dkk, “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP,” 1978–0044.

baik. Dari prestasi hasil belajar siswa, menimbulkan motivasi siswa, meningkatkan minat belajar siswa sera dapat dilihat dari aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotoriknya setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baik.¹⁴

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video, akan tetapi tidak sama atau tidak ada pengulangan dengan penelitian sebelumnya karena objek penelitian, materi pembelajaran, latar belakang dan tujuan yang berbeda.

6. Bedson Adnesina A. Institute of Education, University of Ibadan. 2010, dalam Jurnal yang berjudul “Integrating animations, narratives and textual information for improving Physics Learning”.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa animasi, cerita, dan naskah teks layar (video) memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap rata-rata nilai dalam fisika, baik pada prestasi maupun minat.

Siswa yang belajar materi Fisika menggunakan multimedia (animasi) berbasis

¹⁴ Apriliando Haryanto dkk, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Ittihadiyah Mamiyah Medan,” 1907–0349.

komputer di dalam ruangan tanpa pengawasan guru lebih baik daripada siswa yang belajar ke luar ruangan tanpa pengawasan guru.¹⁵

Penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video, akan tetapi tidak sama atau tidak ada pengulangan dengan penelitian sebelumnya karena metode, objek penelitian, dan materi pembelajaran yang berbeda.

7. Nahdirroh Siti, Risma Dwi Arisona, IAIN Ponorogo 2020, dalam Jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Film Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Materi Potensi dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam”.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan tabel t-test, diketahui nilai Sig. (2-tiled) yaitu 0,020. Dengan menggunakan taraf kepercayaan 95%, maka nilai Sig. 0,020 kurang dari 0,05 ($0,020 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis film terhadap hasil belajar

¹⁵ Bedson Adnesina A., “Integrating Animations, Narratives and Textual Information for Improving Physics Learning,” *Electronic Journal of Research in Educational Psychology* Volume 8, Number 2 (2010): 1696–2095.

IPS materi potensi dan pemanfaatan sumber daya alam.¹⁶

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran, akan tetapi tidak sama atau tidak ada pengulangan dengan penelitian sebelumnya karena metode penelitian, bentuk media, objek penelitian, dan materi pembelajaran.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian Sebelumnya

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|--|---|---|
| 1 | Ahmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin | Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon | Meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video | tidak sama atau tidak ada pengulangan dengan penelitian sebelumnya karena objek penelitian, materi pembelajaran, latar belakang |

¹⁶ Nahdiroh Siti dan Risma Dwi Arisona, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Film Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Materi Potensi dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam," *Jurnal IAIN Ponorogo, ASANKA: Journal of Social Science And Education* Volume 1 Nomor 2 (2020): 127–36.

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---------------------------------------|---|--|---|
| | | | | dan tujuan yang berbeda |
| 2 | Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono | Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA | Penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar | Objek penelitian, materi pembelajaran dan latar belakang yang berbeda |
| 3 | Dharma Ferry, Jepriadi, Dairabi Kamil | Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D) | Penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar | Jenis animasi, objek penelitian, materi pembelajaran, latar belakang dan tujuan yang berbeda. |
| 4 | Wigita Rezky | Media Pembelajaran | Penelitian ini hampir | Objek penelitian, |

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|--|---|---|
| | Widjayanti, Titin Masfingatin, Reza Kusuma Setyansah | ran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP | sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif | materi pembelajaran, latar belakang dan tujuan yang berbeda |
| 5 | Salwa Apriliando Haryanto, Muhamad Firman Maulana, Zulkarnain Guchi | Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swastalah Al-Ittihadiyah Mamiyah Medan | Penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video | Objek penelitian, materi pembelajaran, latar belakang dan tujuan yang berbeda |
| 6 | Bedson Adnesina A | Integrating animation | Penelitian ini hampir sama karena | Metode, objek penelitian, |

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|--|--|--|
| | | s, narratives and textual informatio n for improving Physics Learning | meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video | dan materi pembelajaran yang berbeda. |
| 7 | Nahdirah Siti dan Risma Dwi Arisona | Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Film Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Materi Potensi dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam | Penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena meneliti tentang penggunaan media pembelajaran. | Metode penelitian, bentuk media, objek penelitian, dan materi pembelajaran. |

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara *etimologis* berasal dari bahasa Latin *medio* atau *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar, atau perantara. Sedangkan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁷ Secara khusus, media dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan yang berisi informasi dari sumber ke penerima pesan.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan definisi tersebut diatas, maka media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk

¹⁷Arief Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 6.

menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara atau pengantar pesan yang berisi informasi dari sumber ke penerima pesan sehingga dicapai proses pembelajaran yang lebih efektif.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk suatu proses pembelajaran, maka media dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut :

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Media grafis sering juga disebut sebagai media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.

- 3) Media proyeksi seperti *slide*, film *strips*, film, dan OHP.
- 4) Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran perlu diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media yang ada. Ada juga yang memisahkan jenis media sebagai berikut:

- 1) Media grafis, termaksud didalamnya media visual seperti pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam symbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Media grafis ini meliputi gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan panel, dan papan bulletin.
- 2) Media audio, media jenis ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Media audio meliputi radio, alat perekam pita *magnetic* (*tape recorder*), piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- 3) Media proyeksi diam, media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan ransangan-ransangan visual. Perbedaan media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan

pesan media yang bersangkutan. Sedangkan media proyeksi diam, pesan tersebut harus di proyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Yang termaksud kedalam media proyeksi diam adalah film bingkai, film rangkai, *overhead* proyektor (transparansi, *transvisi*, dan *opaque projector* (proyektor tak tembus cahaya).¹⁸

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Proses pemilihan media pembelajaran tidak sama dengan pemilihan buku pegangan dalam pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu :

- 1) Tujuan yaitu media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan.
- 2) Ketepatangunaan yaitu materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti *slide* bagan dan *slide* dapat digunakan.
- 3) Keadaan siswa yakni media akan efektif yang digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa.

¹⁸Angkowo dan Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, 12.

- 4) Ketersediaan yakni suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia.
- 5) Biaya yakni biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya seimbang dengan hasil yang akan dicapai.¹⁹

d. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Secara khusus penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto atau direkam dengan video.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- 3) Menambahkan gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambahkan motivasi belajar siswa

¹⁹ Angkowo dan Kosasih, 13.

sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.²⁰

2. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif (Animasi Manusia Purba)

a. Pengertian Media Video

Education Association mendefinisikan media sebagai benda yang dapat memanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Video adalah gambar-gambar dalam *frame* di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis

²⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 70–71.

sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Media video atau audio visual merupakan media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik *audio* (suara) *visual* (gambar), jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena memiliki dua karakteristik tersebut.²¹

b. Pengertian Animasi Interaktif (Gambaran zaman Pra Aksara dalam bentuk video animasi manusia purba)

Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.²² Media animasi pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran,

²¹ Sapto Haryoko, "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran," *Jurnal Edukasi Elektro* Volume 4, Nomor 1 (2009): 101–2.

²² N. Imamah, "Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Volume 1, Nomor 1 (2013): 36.

perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.²³

Sedangkan interaktif dalam hal ini dapat diartikan sebagai karakteristik dari media pembelajaran berbasis video animasi dan merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan pengendalian computer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Pemberian respon yang aktif tersebut dapat dilakukan dengan cara membuat rekayasa dalam animasi dengan pemberian pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait materi pembelajaran agar dijawab oleh peserta didik. Selain itu juga dapat dilakukan dengan cara pemberian jargon penyemangat untuk menghidupkan suasana kelas ataupun pemberian kuis berhadiah agar siswa termotivasi untuk memperhatikan video pembelajaran.

²³ Cecep K. Bambang S., *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 9.

c. Karakteristik Media Video

Sebagai sebuah media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Untuk menghasilkan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya serta meningkatkan hasil belajar siswa, maka media video memperhatikan karakteristik tersendiri. Namun secara umum media ini mempunyai karakteristik antara lain, yaitu:

- 1) Menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan.
- 2) Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (gunung), terlalu kecil (kuman), terlalu abstrak (bencana), terlalu rumit (proses produksi), terlalu jauh (kehidupan di kutub) dan lain sebagainya.
- 3) Mampu mempersingkat proses, misalnya proses penyemaian padi hingga panen.
- 4) Memungkinkan adanya rekayasa (animasi).

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

1) Kelebihan

Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu antara lain adalah:

- a) Selain bergerak dan bersuara, film itu dapat menggambarkan suatu proses, seperti berlangsungnya proses pengecoran baja.
- b) Dapat menimbulkan kesan tentang ruang dan waktu.
- c) Tiga dimensional dalam penggambarannya.
- d) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk impresi yang murni.
- e) Jika film itu tentang suatu pembelajaran, dapat menyampaikan suara seorang ahli dan sekaligus memperlihatkan tampilannya.
- f) Dapat menggambarkan teori sains dengan teknik animasi.

2) Kelemahan

Disamping Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, penggunaan media video ini juga memiliki beberapa kelemahan yaitu :

- a) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan selagi film diputar.

- b) Jalan film terlalu cepat, tidak semua orang dapat mengikutinya dengan baik.
- c) Apa yang sudah lewat tidak dapat diulang kembali, jika ada bagian film harus mendapatkan perhatian kembali.
- d) Biasanya pembuatannya memerlukan biaya tinggi dan peralatan mahal.²⁴

e. Langkah-langkah penggunaan Video Animasi Interaktif

1) Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Dalam tahap ini hendaknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Memeriksa kelengkapan peralatan termasuk menyesuaikan tegangan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah
- b) Mempelajari bahan pembelajaran
- c) Mempelajari isi program sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran
- d) Memeriksa kesesuaian isi program video dengan judul yang tertera

²⁴ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoritik dan Praktik* (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 213.

e) Meminta siswa agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Langkah Pembukaan

Sebelum penggunaan media video dilakukan ada beberapa hal harus diperhatikan, diantaranya :

(1) Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas tayangan video di depan kelas melalui projector.

(2) Kemukakan tujuan yang harus dicapai oleh siswa

(3) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dalam penayangan video.

b) Langkah Pelaksanaan Penggunaan Media Video

(1) Mulailah penggunaan media video dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk memperhatikan tayangan video, misalnya menggunakan gambar

animasi dalam video yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

- (2) Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
- (3) Yakinkan bahwa semua siswa memperhatikan dengan seksama tayangan video yang ditayangkan.
- (4) Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang ditayangkan dalam video tersebut.

c) Langkah Mengakhiri Media Video

Apabila penggunaan media video selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan materi yang ditayangkan dalam video tersebut dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami materi pembelajaran melalui media tersebut. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan

siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses penayangan video untuk perbaikan selanjutnya.

3. Hasil Belajar IPS Terpadu

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasilnya yang diraih melalui proses belajar mengajar di lembaga pendidikan atau sekolah yang ditetapkan dengan angka-angka yang diukur berdasarkan tes hasil belajar.²⁵ Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Dari penjelasan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu usaha yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang ditandai dengan pemberian tes sehingga pada akhirnya memperoleh hasil yang disebut sebagai hasil belajar.

²⁵ Ramli Abdullah, *Pencapaian Hasil Belajar ditinjau dari Berbagai Aspek* (Banda Aceh: Ar-Raniry, 2013), 12.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi ekonomi sosial ekonomis, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan intruksional. Menurut Carrol dalam buku Robertus dan Kosasih berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 5 (lima) faktor yakni:

- 1) Faktor bakat belajar
- 2) Faktor waktu yang tersedia untuk belajar
- 3) Faktor kemampuan individu
- 4) Faktor kualitas pengajaran

5) Faktor lingkungan.²⁶

4. Pembelajaran IPS Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Di dalamnya terdapat interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, siswa dan materi pembelajaran atau sumber belajar. Interaksi antara ketiga komponen utama ini melibatkan sarana dan prasarana seperti metode, media, dan penataan lingkungan belajar sehingga tercipta suatu proses pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Secara *etimologis* kata pembelajaran merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris, *instruction* yang bermakna upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang, melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan secara *terminologis*, pembelajaran merupakan sebuah sistem, yaitu suatu totalitas yang melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi. Untuk mencapai interaksi pembelajaran perlu adanya komunikasi yang jelas antara guru dan

²⁶ Angkowo dan Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, 52.

siswa sehingga akan terpadu dua kegiatan, yaitu kegiatan mengajar (usaha guru) dengan kegiatan belajar (tugas siswa) yang berguna dalam mencapai tujuan pengajaran.²⁷

b. Pembelajaran IPS tingkat SMP/MTs

Menurut Kosasi Djahiri, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial lain dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif unruk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.²⁸ Nursid Sumaatmadja mengemukakan bahwa “Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya”.²⁹ IPS berkenaan dengan cara manusia usaha memenuhi kebutuhan materinya, kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang

²⁷ Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 108.

²⁸ Yaba, *Ilmu Pengetahuan Sosial* (Makasar: Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar, 2006), 5.

²⁹ Supriatna Aca, *Pengaruh Pembelajaran Kooperatipe STAD Berbasis Inkuiri terhadap Hasil Belajar Peserta Didikk* (Bandung: UPI Press, 2008), 1.

mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur Kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/MTs sedangkan di SMA/MA dan SMK tidak ada mata pelajaran IPS tetapi mata pelajaran yang terkait dengan disiplin-disiplin ilmu yang secara tradisional dikelompokkan ke dalam kelompok ilmu-ilmu sosial, dengan kata lain IPS sebagai mata pelajaran terpadu di SD/MI dan SMP/MTs sedangkan untuk jenjang SMA/MA dan SMK terdapat IPS dengan pendekatan *sparated*.

Pembelajaran IPS menjadi penting dikarenakan latar belakang peserta didik yang berbeda-beda. Mereka menjadi anggota masyarakat dengan membawa “budaya” yang mereka alami dan yang mereka amalkan, dalam hal ini sekolah bukanlah satu-satunya sarana untuk mengenal masyarakat, tetapi menjadi bagian yang bisa dikatakan cukup penting tentunya. Sekolah dapat dikatakan penting karena apa yang menjadi informasi di luar sekolah dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih bermakna sesuai dengan jenjang pendidikannya yang belum memahami masalah-masalah yang ada di sekitarnya,

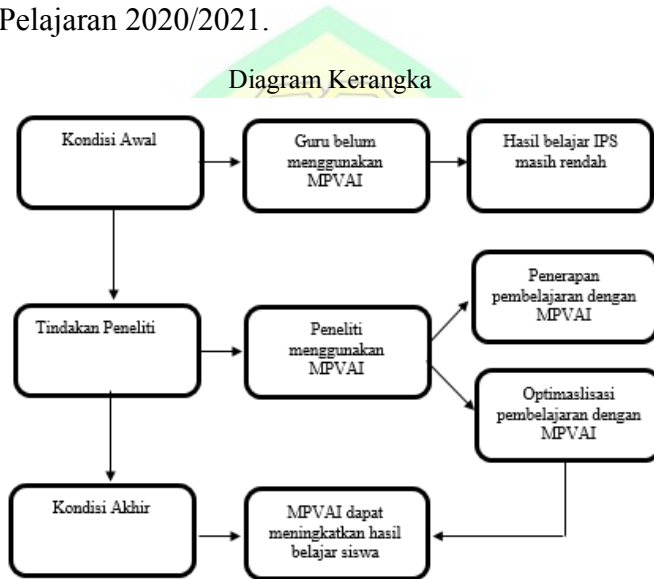
melalui pembelajaran IPS, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk terjun langsung dalam kehidupan bermasyarakat dengan berbagai tantangannya.

C. Kerangka Berpikir

Selama proses pembelajaran mayoritas guru mata pelajaran merasa ribet ketika harus mengoperasikan teknologi maupun fasilitas media pembelajaran seperti LCD Proyektor dan lain sebagainya. Sedangkan pembelajaran IPS dengan berbagai materinya yang memerlukan pemahaman dan banyak materi yang tidak memungkinkan untuk digambarkan secara *real* misalnya materi terkait sejarah, geografi dan ekonomi sangat memerlukan media pembelajaran agar siswa tertarik mendalami dan siswa lebih memahami materi. Hasil belajar siswa pun tidak sedikit yang kurang dari KKM terutama pada kelas VII E yang memang mayoritas terdiri dari siswa laki-laki.

Beberapa siswa kelas VII menyatakan bahwa di kelas sering mengantuk, sulit memahami materi karena jenuh, pembelajaran yang membosankan dan lain sebagainya. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis video animasi lebih menarik perhatian siswa dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran, selain itu animasi yang dirancang interaktif juga akan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup karena dilengkapi dengan selingan umpan balik berupa

pertanyaan-pertanyaan sederhana dari animasi yang diberikan kepada siswa, sehingga siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu pelaksanaan pembelajaran akan dicoba menggunakan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021.



P O N O R O G O

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, diduga melalui penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif dapat meningkatkan

Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi di SMP Negeri 1 Mlarak yang bertempat di Desa Joresan, Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada penyesuaian dan topik yang dipilih. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena sekolah ini sangat mendukung pembahasan yang peneliti angkat dan sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang berlokasi strategis serta memiliki sarana prasarana pembelajaran yang memadai yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran seperti LCD Proyektor, listrik dan *speaker* kelas. Peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis video sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021. Sedangkan penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Februari 2021.

B. Setting Subjek Penelitian

Adapun subyek pelaku PTK ini adalah Mahasiswa, sedangkan subyek penerima PTK adalah siswa kelas VII E SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021. Peneliti mengambil sampel subyek kelas VII E karena kelas tersebut memiliki hasil belajar atau nilai rata-rata terendah dibandingkan dengan kelas VII lainnya. Kelas VII E mayoritas terdiri dari siswa laki-laki yaitu 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

C. Variabel yang diamati

Variabel yang diamati dalam penelitian tindakan kelas ini adalah variabel hasil, yaitu prestasi atau hasil belajar (nilai) siswa kelas VII E SMP Negeri 1 Mlarak pada mata pelajaran IPS Terpadu.

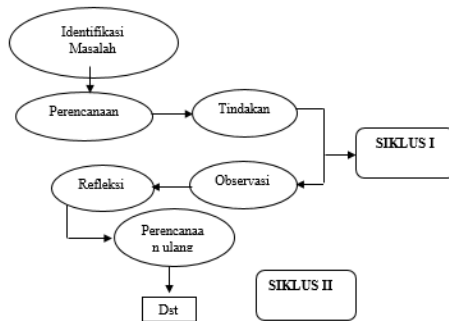
D. Prosedur Penelitian

Pada model Kurt Lewin dalam satu siklus terdiri dari empat langkah dimana pelaksanaan penelitian tindakan terjadi proses yang dalam satu lingkaran yang terus menerus.³⁰ Empat langkah tersebut yaitu, perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Untuk mengatasi suatu masalah, diperlukan lebih dari satu siklus. Siklus-siklus tersebut saling terkait dan berkelanjutan. Siklus kedua dilaksanakan bila masih terjadi hal-hal yang kurang berhasil dalam siklus pertama, begitu juga siklus-siklus berikutnya. Logika 4 (empat) tersebut adalah sebagai berikut:³¹



³⁰ Fitrianti, *Sukses Profesi Guru dengan Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 21.

³¹ Basuki, *Desain Pembelajaran Berbasis PTK* (Ponorogo: STAIN Press, 2009), 5.



Gambar 3.1 Desain PTK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengambil masalah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021. Rancangan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan atau tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

1. Perencanaan

Rencana merupakan tahap awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan pembelajaran. Perencanaan yang baik akan memudahkan dalam mengatasi kesulitan dan mendorong untuk bertindak lebih efektif. Kegiatan yang dilakukan pada saat perencanaan adalah mengadakan diskusi dengan

guru mata pelajaran untuk mencari kesepakatan terkait pelaksanaan penelitian.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan atau tindakan merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat peneliti. Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan media video animasi interaktif menggunakan *laptop* untuk menyajikan materi dan *projector* untuk memperjelas gambar.

3. Pengamatan

Pengamatan berfungsi untuk melihat dan mendokumentasikan pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan di dalam kelas. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan observasi awal untuk mengetahui kegiatan belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif.

Dari hasil observasi awal ditemukan beberapa masalah antara lain banyak siswa yang merasa bosan dan mengantuk karena pembelajaran yang cenderung tidak bervariasi, siswa kurang tertarik dan nyaman dengan pembelajaran yang berlangsung sehingga kurang memahami materi, dan hasil belajar siswa tidak sedikit yang kurang dari KKM.

4. Refleksi

Refleksi merupakan tahap dimana diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan digunakan untuk

memperbaiki kinerja atau proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Data hasil refleksi berupa post tes yang digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam mencapai tujuan PTK. Dengan demikian penelitian tidak hanya dilakukan satu kali pertemuan saja apabila hasil yang diinginkan belum tercapai. Keputusan untuk menghentikan maupun melanjutkan penelitian merupakan keputusan bersama antara peneliti dan guru yang bersangkutan. Apabila hasil yang diinginkan sudah tercapai maka penelitian dianggap sudah berhasil. Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Mempersiapkan RPP sesuai dengan jadwal materi yang akan disampaikan
- b) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran
- c) Menyiapkan lembar kerja siswa
- d) Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian
- e) Menyiapkan lembar evaluasi

2) Tindakan

- a) Pengkondisian kelas
 - (1) Salam dan do'a

- (2) Apersepsi dan mengenalkan materi yang akan disampaikan
 - (3) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai
- b) Guru mulai menjelaskan dan menyajikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif yang diselingi umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait materi baik dari dalam video maupun dari guru.
 - c) Guru memberikan kuis sebagai evaluasi seberapa tingkat pemahaman siswa terkait materi.
 - d) Guru menyampaikan penguatan materi diakhir pembelajaran.
 - e) Guru memberikan *post test* berupa soal pilihan ganda untuk dikerjakan siswa.
 - 3) Observasi

Guru mengamati dan memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran.
 - 4) Refleksi
 - a) Menganalisis hasil pembelajaran
 - b) Mengevaluasi hasil observasi
 - c) Memperbaiki kelemahan untuk siklus berikutnya.
- b. Siklus II

- 1) Perencanaan
 - a) Mempersiapkan RPP sesuai dengan jadwal materi yang akan disampaikan (lanjutan siklus I)
 - b) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran
 - c) Menyiapkan lembar kerja siswa
 - d) Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian
 - e) Menyiapkan lembar evaluasi
- 2) Tindakan
 - a) Pengkondisian kelas
 - (1) Salam dan do'a
 - (2) Apersepsi dan mengenalkan materi yang akan disampaikan
 - (3) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai
 - b) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah disampaikan pada siklus I, agar siswa mengingat kembali materi yang telah disampaikan.
 - c) Guru mulai menjelaskan dan menyajikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif yang diselingi umpan balik berupa

pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait materi baik dari dalam video maupun dari guru.

- d) Guru memberikan kuis sebagai evaluasi seberapa tingkat pemahaman siswa terkait materi.
 - e) Guru menyampaikan penguatan materi diakhir pembelajaran.
 - f) Guru memberikan *post test* berupa soal pilihan ganda untuk dikerjakan siswa.
- 3) Observasi
Guru mengamati dan memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- 4) Refleksi
- a) Menganalisis hasil pembelajaran
 - b) Mengevaluasi hasil observasi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat

SMP Negeri 1 Mlarak berdiri pertama kali di desa Kaponan bertempat satu atap dengan SD Negeri 4 Kaponan dengan beberapa guru yang merupakan angkatan baru, menjalankan amanah dari pemerintah untuk memberikan pelayanan pendidikan setingkat sekolah lanjutan pertama di wilayah Kecamatan Mlarak. Guru yang bersangkutan adalah:

- a. Bapak Koeswandi (Kepala Sekolah)
- b. Ibu Yuli (guru)
- c. Ibu Purwati (guru)

Seiring berjalannya waktu, SMP Negeri 1 Mlarak pada bulan juli 1982 mendapat tambahan guru honorer dan tenaga tata usaha yaitu:

- a. Bapak Darul Khoiri
- b. Ibu Nanik Dyah Irianingsih
- c. Bapak Pamudji, dan
- d. Bapak Sidiq
- e. Bapak Sunarno (TU)
- f. Ibu Rus Primerdiningsih (TU)

Pada bulan agustus 1982, kembali mendapatkan tambahan guru yaitu:

- a. Ibu Kartatik Wahyuni
- b. Ibu Sudarwati
- c. Bapak Supriyono
- d. Bapak Jaidi

- e. Bapak Purwadi
- f. Bapak Sahuri

Pada awal berdiri SMP Negeri 1 Mlarak memiliki 3 rombongan belajar (Rombel) dengan jumlah peserta didik sekitar 132 orang. SMP Negeri 1 Mlarak mulai menempati gedung baru pada tahun 1983 yang dipimpin oleh Bapak Koeswandi selaku kepala sekolah. SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo berada di Jalan Raya Mlarak No.2, Desa Joresan, Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo. Berada pada tempat strategis yaitu berada di sebelah utara Kantor Camat Mlarak, sebelah timur Pondok Modern Gontor, dan sebelah selatan Puskesmas Mlarak. Seiring dengan perjalanan waktu, SMP Negeri 1 Mlarak terus berinovasi, berprestasi, dan mewarnai dunia pendidikan masyarakat Kecamatan Mlarak sampai sekarang. Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMP Negeri 1 Mlarak:

- a. Koeswandi (1982 – 1998)
- b. Drs. Darmawan (Januari 1998 – Mei 1998)
- c. Sri Siswarno, S. Pd (1998 – 2005)
- d. Drs. Agus Setijoadi (2005 -2006)
- e. Drs. Tri Sulaiman (2006 -2010)
- f. Ni Wajan Binarti, M. Pd. (2010 – 2013)
- g. Drs. Haryono, M. Pd. (2013 – 2017)
- h. Drs. Darul Khoiri (Juli 2017 – Nopember 2017)
- i. Edy Suprianto, M. Pd. (2017 – sekarang)

2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

a. Visi Sekolah

“Berprestasi, Terampil, dan Berkepribadian yang Berlandaskan Iman dan Taqwa”

Indikator Visi:

- 1) Terwujudnya lulusan yang memiliki kemampuan intelektual, inisiatif, dan kreatif.
- 2) Terwujudnya lulusan yang terampil berfikir dan bertindak.
- 3) Terwujudnya lulusan yang memiliki kemampuan emosional dan spiritual yang baik.

b. Misi Sekolah

- 1) Mewujudkan sekolah sebagai pusat pendidikan dalam mengembangkan logika, etika, estetika, dan praktek untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya.
- 2) Mewujudkan lingkungan sekolah yang kondusif sehingga mampu mendorong peserta didik untuk belajar rajin, berkreasi, berkarya dan berinovasi untuk bekal masa depannya.
- 3) Mendidik, melatih, membimbing dan membina peserta didik untuk gemar membaca, belajar dan bekerja, berlatih dalam berkarya sehingga mampu

mengembangkan potensi diri dan lingkungannya sebagai kader bangsa dan berkompetensi dalam era globalisasi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama.

- 4) Membimbing dan melatih peserta didik berorganisasi untuk menjadi kader bangsa yang tangguh dan berkualitas.
- 5) Meningkatkan pembelajaran, memenuhi sarana prasarana dengan skala prioritas untuk menunjang peningkatan nilai akhir tahun pelajaran.
- 6) Mengembangkan budaya lokal dan nasional melalui kesenian tradisional dan modern.
- 7) Melaksanakan Budaya hidup bersih dan sehat sebagai wujud pelestarian terhadap lingkungan.
- 8) Menerapkan sekolah aman Covid-19.

c. Tujuan Sekolah

Tujuan situasional jangka pendek adalah:

1) Standar Kompetensi Lulusan

- a) Peserta didik lulus 100% dengan nilai rata-rata 7,0.
- b) Semua peserta didik dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.
- c) Terwujud nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

- d) Peserta didik memiliki budaya menulis dan membaca.
- e) Meraih kejuaraan dalam lomba akademik tingkat kabupaten, provinsi maupun nasional.
- f) Meraih kejuaraan pada lomba bidang seni dan olah raga ditingkat provinsi.
- g) Meraih kejuaraan pada lomba dibidang kreatifitas peserta didik ditingkat provinsi.
- h) Peserta didik disiplin dalam menerapkan protokol kesehatan, sportifitas, dan kesadaran hidup sehat.

2) **Standar Isi**

- a) Terwujudnya kurikulum yang bermuatan keterampilan abad 21, literasi, berkarakter, dan peduli lingkungan.
- b) Terwujudnya pengembangan silabus untuk semua mata pelajaran.
- c) Terwujudnya pengembangan RPP yang berorientasi HOTS untuk semua mata pelajaran.

3) **Standar Proses**

- a) Terlaksananya proses pembelajaran bermuatan keterampilan abad 21, literasi, berkarakter, dan peduli

lingkungan.

- b) Terwujudnya proses pembelajaran dengan media yang inovatif.
- c) Terwujudnya layanan bimbingan dan konseling secara optimal.
- d) Terwujudnya pemahaman prinsip dasar internet dan menggunakannya untuk memperoleh informasi dan menyajikan informasi dengan memperhatikan etika dan undang-undang yang berlaku.

4) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

- a) Terwujudnya pendidik dan tenaga kependidikan yang professional.
- b) Terwujudnya kinerja pendidik dan tenaga kependidikan dengan optimal.
- c) Terwujudnya pendidik dan tenaga kependidikan yang kreatif, inovatif, dan berprestasi.

5) Standar Sarana Prasarana

- a) Terwujudnya ruang belajar dan ruang terbuka hijau yang kondusif.
- b) Tersedianya fasilitas pembelajaran sesuai rombongan.
- c) Terpeliharanya sarana dan prasarana pendidikan dengan baik.

6) Standar Pengelolaan

- a) Terpenuhi pengelolaan sekolah yang transparan, akuntabel, dan berkesinambungan.
- b) Terpenuhi pengelolaan sekolah yang berakreditasi nasional.

7) Standar Pembiayaan

- a) Terwujudnya peningkatan sumber dana.
- b) Terlaksananya penggunaan dana yang proporsional dan transparan.
- c) Terwujudnya pelaporan penggunaan dana yang akuntabel.

8) Standar Penilaian

- a) Terlaksananya penilaian autentik secara berkesinambungan.
- b) Terlaksananya program perbaikan dan pengayaan secara optimal.

9) Pembentukan Budaya dan Lingkungan Sekolah Ramah Anak

- a) Terwujudnya lingkungan belajar yang kondusif.
- b) Terwujudnya nilai –nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Terwujudnya budaya membaca bagi warga sekolah.
- d) Terwujudnya budaya cinta alam lingkungan.

3. Sarana dan Prasarana

Kondisi SMP Negeri 1 Mlarak sebagai berikut:

- a. Jumlah rombongan belajar adalah 16 rombel.
- b. Jumlah siswa seluruhnya adalah 468 orang.
- c. Luas Lahan adalah 10.166 m².
- d. Daya listrik yang dimiliki Sekolah adalah 14.300 watt.
- e. Prasarana yang dimiliki Sekolah:

Tabel 4.1

Prasarana yang dimiliki Sekolah

| NO | Jenis prasarana | Ketersediaan | | | Keterangan | |
|-----|----------------------------|-------------------------|--------------------------|-----------|------------|-----------------------|
| | | Ada dengan kondisi Baik | Ada dengan kondisi Rusak | Tidak Ada | Jumlah | Sesuai / Tidak sesuai |
| 1. | Ruang kelas | √ | - | - | 18 | Sesuai |
| 2. | Ruang perpustakaan | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 3. | Ruang laboratorium IPA | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 4. | Ruang pimpinan | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 5. | Ruang guru | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 6. | Ruang Tenaga Administrasi | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 7. | Tempat beribadah | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 8. | Ruang konseling | √ | - | - | 2 | Sesuai |
| 9. | Ruang UKS | √ | - | - | 2 | Sesuai |
| 10. | Ruang organisasi kesiswaan | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 11. | Jamban | √ | - | - | 15 | Sesuai |
| 12. | Gudang | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 13. | Ruang sirkulasi | √ | - | - | 3 | Sesuai |
| 14. | Tempat bermain/berolahraga | √ | - | - | 4 | Sesuai |
| 15. | Kantin | √ | - | - | 2 | Sesuai |
| 16. | Tempat parkir | √ | - | - | 2 | Sesuai |

4. Struktur Organisasi

Tabel 4.2
Struktur Organisasi Sekolah

| No | NAMA | NIP | JABATAN |
|----|---------------------------|-----------------------|-------------------|
| 1. | Edy Suprianto, M. Pd | 19680203 199301 1 001 | Kepala Sekolah |
| 2. | Mohammad Taofik, S. Pd. | 19741218 200012 1 001 | Wakasek Kurikulum |
| 3. | Titis Ratriandari, S. Pd. | 19750515 200312 2 005 | Wakasek Kesiswaan |
| 4. | Hadi Mulyo, S. Pd. | 19620913 199003 1 007 | Wakasek Sarpras |
| 5. | Subikin, S. Pd. | 19620127 198412 1 004 | Wakasek Humas |
| 6. | Unmu Haniah, S. Sos | 19800213 200701 2 008 | Koordinator TU |

5. Kondisi Guru dan Kualifikasi Pendidikan

Tabel 4.3
Kondisi Guru dan Kualifikasi Pendidikan

| No | Nama | Kualifikasi Pendidikan | | | Mata Pelajaran |
|-----|---------------------------------|------------------------|----|----|------------------|
| | | S1 | S2 | S3 | |
| 1. | Edi Suprianto, M. Pd. | - | √ | - | IPA |
| 2. | Nanik Diyah Irianingsih, S. Pd. | √ | - | - | IPA |
| 3. | Hadi Mulyo, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Inggris |
| 4. | Agung Siswoyo, M.Pd. | - | √ | - | Bahasa Inggris |
| 5. | Nurul A'yuni, S.Pd. | √ | - | - | Matematika |
| 6. | Retno Endah Judyati, S.Pd. | √ | - | - | Seni Budaya |
| 7. | Priyadi, S.Pd. | √ | - | - | Penjasorkes |
| 8. | Tri Susilowati, S.Pd. | √ | - | - | IPS |
| 9. | Siti Amanah, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Indonesia |
| 10. | Sri Harini, S.Pd. | √ | - | - | IPS |
| 11. | Aning Hurustiani, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Indonesia |
| 12. | Subikin, S. Pd. | √ | - | - | Penjasorkes |
| 13. | Suwito, S.Pd. | √ | - | - | Matematika |
| 14. | Suyatno, S.Pd. | √ | - | - | PPKn |

| No | Nama | Kualifikasi Pendidikan | | | Mata Pelajaran |
|-----|-----------------------------------|------------------------|----|----|------------------|
| | | S1 | S2 | S3 | |
| 15. | Muhammad Sarino, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Indonesia |
| 16. | Wening Budi Santoso, S.Pd. | √ | - | - | BK |
| 17. | Tri Puji Atmoko, S.Pd. | √ | - | - | IPA |
| 18. | Endang Soenari, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Indonesia |
| 19. | Sri Yuni Lestari, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Jawa |
| 20. | Mohammad Taofik, S.Pd. | √ | - | - | IPA |
| 21. | Titis Ratriandari, S.Pd. | √ | - | - | IPS |
| 22. | Dra. Istiqomah | √ | - | - | Matematika |
| 23. | Drs. Ma'ruf | √ | - | - | PABP |
| 24. | Umi Hidayanti, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Inggris |
| 25. | Henik Widyaningrum, S.Pd. | √ | - | - | IPA |
| 26. | Tutik Sumariati, S.Pd. | √ | - | - | Prakarya |
| 27. | Herny Endrastutik, S.Pd. | √ | - | - | PPKn |
| 28. | Fifi Nurmaningtyas, S. Psi. | √ | - | - | BK |
| 29. | Triwahyu Bektiningsih, S.Psi. | √ | - | - | BK |
| 30. | Budi Santoso, S. Pd. | √ | - | - | B-TIK |
| 31. | Roni Sita Widayastuti, S.Pd. * | √ | - | - | Bahasa Inggris |
| 32. | Zainal Abidin, S.Pd. I.* | √ | - | - | PABP |
| 33. | Toni Wibowo, S.Th. I.* | √ | - | - | PABP |
| 34. | Asep Virgiyantanto, S.Pd.* | √ | - | - | Seni Budaya/BK |
| 35. | Djoko Tjahyo P, S.Pd.* | √ | - | - | Bahasa Jawa |
| 36. | Titik Karyati, S.Pd * | √ | - | - | Matematika |

P O N O R O G O

6. Kondisi Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Mlarak

Tabel 4.4

Kondisi Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Mlarak

| No | Nama | Ijazah | Jabatan |
|----|---------------------|--------|----------------|
| 1 | Ummu Haniah, S. Sos | S-1 | Koordinator TU |

| No | Nama | Ijazah | Jabatan |
|----|---------------------------|--------|----------------------|
| 2. | Sudarmaji | SMA | Tenaga Administrasi |
| 3. | Sri Hartati | SMA | Tenaga Administrasi |
| 4. | Mohammad Komari | MTs | Penjaga Malam |
| 5. | Cristina Wijayanti, S. E. | S-1 | Tenaga Administrasi |
| 6. | Hendro Nur Dwi H. | SMA | Petugas Perpustakaan |
| 7. | Nanang Andi Kusuma P. | SMA | Petugas Keamanan |
| 8. | Hidayat | SMA | Petugas Kebersihan |
| 9. | Soeman | SD | Petugas Kebersihan |

7. Kondisi Peserta Didik

Tabel 4.5
Kondisi Peserta Didik

| No. | Kelas | Jumlah Peserta Didik | | Jumlah |
|---------------------|-------|----------------------|------------|------------|
| | | Laki-laki | Perempuan | |
| 1. | VII | 99 | 58 | 157 |
| 2. | VIII | 84 | 54 | 138 |
| 3. | IX | 103 | 70 | 173 |
| Jumlah Total | | 286 | 182 | 468 |

8. Ekstrakurikuler

Tabel 4.6
Ekstrakurikuler

| No. | Nama Ekstrakurikuler | Waktu Pelaksanaan |
|-----|----------------------|-------------------|
| 1. | Baca Tulis Al-Qur'an | Selasa dan Rabu |
| 2. | Pramuka | Sabtu |
| 3. | PMR | Senin |
| 4. | Seni Tari | Jum'at |
| 5. | Seni Musik | Selasa |
| 6. | Seni Reog | Kamis |
| 7. | Seni Karawitan | Rabu |
| 8. | Bola Volley | Kamis |

B. Penjelasan Data Per-Siklus

Penelitian ini di kelas VII SMPN 1 Mlarak Ponorogo, dalam pelaksanaan penelitian ini mengikuti alur Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari *planning*, *action*, *observation* dan *reflection* yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Berlandaskan rumusan masalah dan hasil analisis pada bab sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya guru untuk meningkatkan nilai siswa kelas VII dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif. Dalam tahap

perencanaan, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu:

- 1) Mempersiapkan rencana pembelajaran sesuai jadwal materi yang akan disampaikan
- 2) Mempersiapkan beberapa sumber dan media terkait pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar kerja siswa berupa *post test*
- 4) Menyiapkan lembar observasi dan lembar evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian.

b. Tindakan (*action*)

Proses pembelajaran pada siklus I berisi materi Mengenal Masa Praaksara dan Periodisasi Masa Praaksara. Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif yang disajikan menggunakan LCD Proyektor. Adapun tahapan-tahapan proses belajar mengajar dalam penelitian siklus I ini yaitu:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Pendidik memberikan salam dan do'a pembuka
 - b) Pendidik melakukan apersepsi kemudian mengenalkan materi yang akan disampaikan

- c) Pendidik menjelaskan kompetensi dasar, kompetensi inti dan tujuan yang akan dicapai
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Pendidik mulai memberikan penjelasan dan menyajikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif yang diselingi umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait materi baik dari dalam video maupun dari guru.
 - 3) Kegiatan akhir
 - a) Pendidik menyampaikan penguatan materi diakhir kegiatan belajar mengajar.
 - b) Pendidik membagikan lembar post test berupa soal pilihan ganda untuk dikerjakan peserta didik.
 - c) Pendidik menutup pembelajaran dengan salam dan do'a penutup
- c. Observasi (*observation*)
- Observasi pada proses kegiatan belajar mengajar ini dilaksanakan secara terus menerus untuk memperoleh data terkait nilai siswa setelah diterapkannya Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif.

Adapun hasil dari penelitian siklus I yaitu mengenai kondisi nilai siswa kelas VII mengenai diterapkannya Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif pada materi Mengenal Masa Praaksara dan Periode Sasi Masa Praaksara mendapatkan hasil yang dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil belajar siswa siklus I

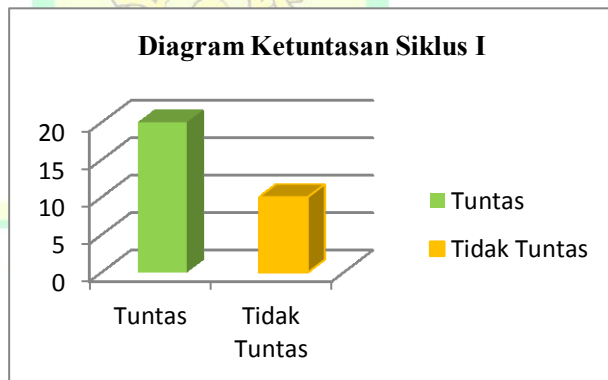
| No | Nama | Nilai | Keterangan |
|----|-----------------------------|-------|--------------|
| 1 | Ahmad Syafiq Maulana | 67 | Tidak Tuntas |
| 2 | Desta Ricki Saputra | 73 | Tuntas |
| 3 | Devina Fitra Andera | 87 | Tuntas |
| 4 | Dhukhoni Rimond Daffansyah | 47 | Tidak Tuntas |
| 5 | Diva Mahendra Pratama | 80 | Tuntas |
| 6 | Eko Prayitno | 60 | Tidak Tuntas |
| 7 | Ferdinand Apriansyah | 80 | Tuntas |
| 8 | Marsa Aulia Az Zahra | 40 | Tidak Tuntas |
| 9 | Mohammad Reno Nur Rohman | 100 | Tuntas |
| 10 | Muhammad Arif Fajar Budhi I | 80 | Tuntas |

| | | | |
|----|--------------------------------------|----|--------------|
| 11 | Prio Setiawan | 80 | Tuntas |
| 12 | Raditya Ade Widodo Putra | 87 | Tuntas |
| 13 | Rafi Fatkurohman | 47 | Tidak Tuntas |
| 14 | Rehan Adib Sunata | 87 | Tuntas |
| 15 | Rezer Niki Alfata | 80 | Tuntas |
| 16 | Richo Ardista Pramudia Wardani | 33 | Tidak Tuntas |
| 17 | Rifki Diantoro | 27 | Tidak Tuntas |
| 18 | Riyan Adi Saputra | 60 | Tidak Tuntas |
| 19 | Riyan Andika Putra | 73 | Tuntas |
| 20 | Riza Dwi Kurniawan | 80 | Tuntas |
| 21 | Rizki Nur Cahyanto | 47 | Tidak Tuntas |
| 22 | Safira Dewi Ariyanti | 73 | Tuntas |
| 23 | Savira Dwi Pratiwi | 93 | Tuntas |
| 24 | Shela Noviastanti Ersa Putri | 87 | Tuntas |
| 25 | Sheylia Wahyu Rismaya Sari | 87 | Tuntas |
| 26 | Siska Rindi Lisnawati | 80 | Tuntas |
| 27 | Siti Ferdianti | 73 | Tuntas |
| 28 | Thoriqul Huda | 60 | Tidak Tuntas |
| 29 | Virliana Mentari Suryanto Putri | 87 | Tuntas |

| | | | |
|------------------|--------------------|--------------|--------|
| 30 | Zikria Sinar Insan | 87 | Tuntas |
| Jumlah | | 2.022 | |
| Rata-rata | | 67,4 | |

Keterangan:

1. Tuntas : Nilai akhir yang diperoleh mencapai standart nilai KKM
2. Tidak Tuntas : Nilai akhir yang diperoleh dibawah standart nilai KKM



P O N O R O G O

Gambar 4.1

Diagram Ketuntasan Siklus I

d. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas materi Menenal Masa Praaksara dan

Periodisasi Masa Praaksara menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif, peneliti memperoleh hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I belum mencapai hasil yang maksimal karena nilai mayoritas siswa belum mencapai standart nilai KKM dan masih banyak siswa yang belum serius dalam proses pembelajaran serta ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan video materi pembelajaran.

Hal ini menyatakan bahwa perlu diadakannya perbaikan agar hasil yang didapatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan demikian berdasarkan kendala-kendala yang diperoleh dari siklus I, maka perlu adanya siklus II supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai maksimal.

Berikutnya pada siklus II, peneliti mengadakan kuis berhadiah. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan agar siswa termotivasi untuk memperhatikan video pembelajaran yang disajikan sehingga bisa mengerjakan post test dengan tepat. Selain itu kuis juga dapat digunakan sebagai evaluasi untuk melihat seberapa tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang dijelaskan.

2. Siklus II
 - a. Perencanaan (*planning*)

Berlandaskan pada hasil penelitian yang diperoleh dari kegiatan siklus I, penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif. Pada siklus II ini peneliti akan mengadakan kuis berhadiah dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan video pembelajaran sehingga bisa mengerjakan soal dengan tepat. Beberapa kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan pada siklus II ini adalah:

- 1) Mempersiapkan rencana pembelajaran sesuai jadwal materi yang akan disampaikan
 - 2) Menyiapkan beberapa sumber dan media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar
 - 3) Menyiapkan lembar kerja siswa berupa post test
 - 4) Menyiapkan lembar observasi dan lembar evaluasi.
- b. Tindakan (*action*)

Proses pembelajaran pada siklus II berisi materi Nilai-nilai Budaya pada Masa Praaksara

dan Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif yang disajikan menggunakan LCD Proyektor. Adapun tahap-tahap kegiatan pembelajaran pada penelitian siklus II yaitu:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Guru memberikan salam dan do'a pembuka untuk membuka pembelajaran
 - b) Guru melakukan apersepsi kemudian mengenalkan materi yang akan disampaikan
 - c) Guru menjelaskan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru mulai memberikan penjelasan dan menyajikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif yang diselingi umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait materi baik dari dalam video maupun dari guru.
 - b) Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami terkait materi yang disampaikan.

3) Kegiatan akhir

- a) Pendidik menyampaikan penguatan materi diakhir pembelajaran.
- b) Pendidik membagikan *post test* berupa soal pilihan ganda untuk dikerjakan siswa.
- c) Pendidik mengadakan kuis berhadiah yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait materi pembelajaran. Siapa yang paling cepat menjawab dan jawaban tersebut benar, maka berhak mendapatkan hadiah dari guru.
- d) Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan salam dan do'a penutup

c. Observasi (*observation*)

Pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar dengan melihat hasil belajar siswa setelah diterapkannya Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif.

Adapun hasil dari penelitian siklus II mengenai kondisi nilai siswa kelas VII dalam penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif pada materi Nilai-nilai Budaya pada Masa Praaksara dan Nenek

Moyang Bangsa Indonesia mendapatkan hasil yang disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.8

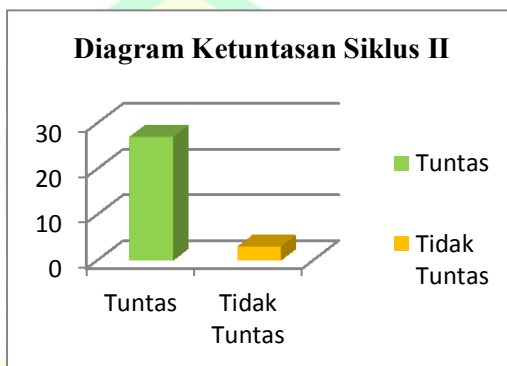
Hasil belajar siswa siklus II

| No | Nama | Nilai | Keterangan |
|----|-----------------------------|-------|--------------|
| 1 | Ahmad Syafiq Maulana | 80 | Tuntas |
| 2 | Desta Ricki Saputra | 80 | Tuntas |
| 3 | Devina Fitra Andera | 80 | Tuntas |
| 4 | Dhukhoni Rimond Daffansyah | 67 | Tidak Tuntas |
| 5 | Diva Mahendra Pratama | 80 | Tuntas |
| 6 | Eko Prayitno | 60 | Tidak Tuntas |
| 7 | Ferdinand Apriansyah | 87 | Tuntas |
| 8 | Marsa Aulia Az Zahra | 87 | Tuntas |
| 9 | Mohammad Reno Nur Rohman | 80 | Tuntas |
| 10 | Muhammad Arif Fajar Budhi I | 75 | Tuntas |
| 11 | Prio Setiawan | 80 | Tuntas |
| 12 | Raditya Ade Widodo Putra | 80 | Tuntas |
| 13 | Rafi Fatkurohman | 80 | Tuntas |
| 14 | Rehan Adib Sunata | 80 | Tuntas |
| 15 | Rezer Niki Alfata | 80 | Tuntas |

| No | Nama | Nilai | Keterangan |
|------------------|--------------------------------------|--------------|--------------|
| 16 | Richo Ardista Pramudia Wardani | 75 | Tuntas |
| 17 | Rifki Diantoro | 75 | Tuntas |
| 18 | Riyan Adi Saputra | 80 | Tuntas |
| 19 | Riyan Andika Putra | 83 | Tuntas |
| 20 | Riza Dwi Kurniawan | 80 | Tuntas |
| 21 | Rizki Nur Cahyanto | 77 | Tuntas |
| 22 | Safira Dewi Ariyanti | 90 | Tuntas |
| 23 | Savira Dwi Pratiwi | 93 | Tuntas |
| 24 | Shela Noviastanti Ersa Putri | 87 | Tuntas |
| 25 | Sheylia Wahyu Rismaya Sari | 87 | Tuntas |
| 26 | Siska Rindi Lisnawati | 90 | Tuntas |
| 27 | Siti Ferdianti | 80 | Tuntas |
| 28 | Thoriqul Huda | 60 | Tidak Tuntas |
| 29 | Virliana Mentari Suryanto Putri | 87 | Tuntas |
| 30 | Zikria Sinar Insan | 90 | Tuntas |
| Jumlah | | 2.410 | |
| Rata-rata | | 80,33 | |

Keterangan:

- A. Tuntas : Nilai akhir yang diperoleh mencapai standart nilai KKM
- B. Tidak Tuntas : Nilai akhir yang diperoleh dibawah standart nilai KKM



Gambar 4.2
Diagram Ketuntasan Siklus II

d. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas materi Nilai-nilai Budaya pada Masa Praaksara dan Nenek Moyang Bangsa Indonesia menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif, peneliti memperoleh hasil bahwa proses kegiatan belajar mengajar pada siklus II sudah mendapatkan hasil sesuai

harapan, karena sebagian besar siswa menunjukkan bahwa hasil belajar telah mencapai standart nilai KKM dan hanya tiga siswa saja yang belum mencapai standart nilai KKM.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah memperoleh hasil yang memuaskan. Karena hasil belajar sudah mengalami peningkatan dan mencapai standart nilai KKM, maka tidak diperlukan adanya siklus selanjutnya.

C. Proses Analisis Data Per-Siklus

Kegiatan analisis data sebagai hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah didapatkan dan disusun dengan sistematis yaitu mengenai meningkatnya nilai IPS Terpadu siswa kelas VII menggunakan Media Pembelajaran Bebas Video Animasi Interaktif, disajikan dalam dua siklus sebagai berikut:

1. Siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan mulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), sampai refleksi (*reflection*). Materi dalam pembelajaran siklus I ini yaitu Mengenal Masa Praaksara dan Perodesasi Masa Praaksara. Berdasarkan kegiatan tersebut diperoleh data mengenai hasil belajar IPS Terpadu

siswa kelas VII dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif, yaitu dapat disajikan sebagaimana dalam tabel 4. 9 berikut ini:

Tabel 4.9
Analisis Hasil Penelitian Siklus I

| Variabel yang diamati | Jumlah pencapaian nilai yang memenuhi Standart KKM | Jumlah Siswa | Prosentase |
|-----------------------|--|--------------|------------|
| Hasil belajar | 20 | 30 | 53,33% |

Dalam proses pembelajaran pada siklus I ini, hasil belajar siswa belum maksimal, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah pencapaian nilai yang memenuhi standart KKM. Pada siklus ini siswa masih belum kondusif dan masih banyak siswa yang kurang memperhatikan video pembelajaran yang disajikan, hal ini disebabkan karena masih dalam tahap pengenalan media baru dalam pembelajaran.

Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa nilai IPS Terpadu siswa kelas VII masih belum sesuai harapan dan diadakan perbaikan pada siklus berikutnya agar hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan, serta tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan baik.

2. Siklus II

Kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan mulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), sampai refleksi (*reflection*). Materi dalam pembelajaran siklus II yaitu Nilai-nilai Budaya pada Masa Praaksa dan Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Berdasarkan kegiatan tersebut diperoleh data mengenai hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif, yaitu dapat disajikan sebagaimana dalam tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4.10
Analisis Hasil Penelitian Siklus II

| Variabel yang diamati | Jumlah pencapaian nilai yang memenuhi Standart KKM | Jumlah Siswa | Prosentase |
|-----------------------|--|--------------|------------|
| Hasil belajar | 27 | 30 | 90% |

Dalam proses pembelajaran pada siklus II ini, hasil belajar siswa sudah memuaskan, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah pencapaian nilai yang memenuhi standart KKM mencapai 90%. Pada siklus ini siswa sudah kondusif memperhatikan video pembelajaran yang disajikan. Selain itu, siswa juga sudah termotivasi untuk memperhatikan video

pembelajaran karena adanya kuis berhadiah, mereka terobsesi untuk dapat menjawab kuis dengan benar sehingga mendapatkan hadiah yang diberikan oleh guru.

Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII sudah memuaskan sesuai yang diharapkan. Berdasarkan dari tabel di atas jumlah peserta didik yang nilainya tuntas pada standart nilai KKM yaitu berjumlah 27 peserta didik dengan prosentase 90%, dan peserta didik yang belum tuntas pada standart nilai KKM hanya 3 peserta didik.

D. Pembahasan

SMP Negeri 1 Mlarak merupakan satu-satunya SMP Negeri yang ada di Kecamatan Mlarak, Ponorogo. Daerah semi kota tersebut dikelilingi oleh beberapa pondok pesantren. Tidak heran jika SMP Negeri 1 Mlarak menciptakan program-program unggulan, baik itu pada bidang akademik, keagamaan, intrakulikuler maupun ekstrakulikuler demi menjaga eksistensinya. Beberapa fasilitas penunjang pembelajaranpun dapat dikatakan sangat memadai dan disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Tahun pelajaran 2020/2021 memiliki 16 kelas, yaitu kelas VII terbagi menjadi 5 kelas, kelas VIII terbagi menjadi 5 kelas, dan kelas IX terbagi menjadi 6 kelas, dengan rekapitulasi jumlah siswa keseluruhan dari kelas VII-IX sebanyak 465 siswa. Sedangkan penelitian

ini mengambil subjek siswa kelas VII dengan sampel kelas VII E yang berjumlah 30 siswa yaitu terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti melakukan beberapa wawancara dengan waka kesiswaan, siswa kelas VII E dan wali kelas VII E untuk memperoleh data terkait proses pembelajaran, media yang diterapkan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu peneliti juga melakukan kegiatan pra siklus dengan memberikan soal *pre test* terkait materi yang disampaikan guru sebelum menggunakan media video animasi interaktif untuk mencari data nilai kelas VII E yaitu nilai ulangan harian pada materi Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan. Berdasarkan data hasil kegiatan pra siklus peneliti mendapatkan data mengenai proses pembelajaran masih menggunakan media yang terkesan tidak bervariasi yaitu hanya menggunakan media buku, adapun penerapan media lain hanya menggunakan media visual berupa *print out* gambar atau foto terkait materi, kemudian dari hasil koreksi lembar *pre test* tersebut diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas VII E yang mencapai standart nilai KKM hanya 6,7% saja, dari 30 siswa yang hasil belajarnya mencapai standart nilai KKM (73,00) hanya berjumlah 4 siswa.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengentaskan masalah yang terjadi dalam pembelajaran

khususnya di kelas tersebut dengan mengadakan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif. Setelah mendapatkan data mengenai nilai siswa pada kondisi awal, kemudian peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan pada saat penelitian, baik itu rencana jadwal penelitian, RPP lengkap dengan lembar KKM, alat yang digunakan dalam pembelajaran, sumber dan media pembelajaran (video animasi interaktif), soal *post test* beserta kunci jawabannya, lembar observasi, serta lembar evaluasi.

Penelitian ini dilaksanakan mengikuti jadwal yang berlaku di SMP Negeri 1 Mlarak yaitu pada jadwal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di kelas VII E SMP Negeri 1 Mlarak tahun pelajaran 2020/2021. Kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 02 Maret 2021. Setelah penelitian pada siklus I selesai peneliti mendapatkan beberapa kendala dan mendapatkan hasil bahwa perlu diadakannya siklus berikutnya, maka peneliti merancang beberapa strategi baru untuk diterapkan pada siklus II agar hasil penelitian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemudian kegiatan siklus II dilaksanakan pada minggu berikutnya yaitu pada hari Selasa, 06 Maret 2021.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif adalah memuaskan. Diwujudkan dengan pelaksanaan

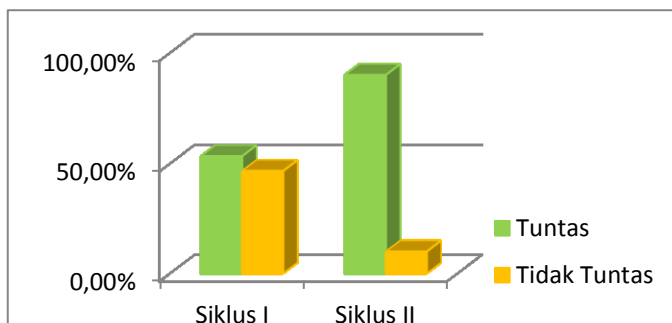
kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan yaitu sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 4.11
Profil hasil belajar siklus I sampai siklus II

| Keterangan | Siklus I | | Siklus II | |
|--------------|--------------|------------|--------------|------------|
| | Jumlah Siswa | Prosentase | Jumlah Siswa | Prosentase |
| Tuntas | 20 | 66,7% | 27 | 90% |
| Tidak Tuntas | 10 | 33,33% | 3 | 10% |

Berlandaskan dari hasil penelitian pada siklus I sampai siklus II, dapat dinyatakan bahwa kriteria ketuntasan diperoleh nilai yang meningkat yaitu pada siklus I jumlah siswa yang tuntas mencapai standart nilai KKM 20 siswa dengan prosentase 66,7%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas mencapai standart nilai KKM adalah 27 siswa dengan prosentase 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil analisis dari siklus I sampai siklus II semakin meningkat dengan hasil yang memuaskan.

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II juga dapat dilihat pada diagram perbandingan berikut ini:



Gambar 4.3

Diagram Perbandingan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya peningkatan hasil belajar per siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) pada tahap pra siklus menuju siklus I mendapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan yang signifikan, yang awalnya pada kondisi awal atau pra siklus siswa yang nilainya mencapai standart KKM hanya 6,7%, sedangkan hasil post test siklus I menunjukkan peningkatan hasil belajar yaitu jumlah siswa yang nilainya tuntas mencapai standart nilai KKM sebanyak 66,7%. Peningkatan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut:

- a. Siswa yang awalnya belum pernah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi interaktif, ketika guru menerapkan media video animasi interaktif mereka merasa antusias untuk mengikuti pembelajaran.
 - b. Video animasi interaktif yang didesain sedemikian rupa dan disesuaikan dengan selera anak-anak tingkat SMP menjadi keunggulan tersendiri yang dapat menarik perhatian siswa dan menambah motivasi siswa untuk memperhatikan pembelajaran.
 - c. Secara tidak langsung media video animasi interaktif dapat merangsang imajinasi siswa terkait gambaran materi yang disajikan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah.
 - d. Video animasi yang interaktif dengan menyajikan beberapa pertanyaan-pertanyaan sederhana sebagai selingan, menjadikan suasana kelas menjadi aktif, sehingga siswa tidak jenuh untuk memperhatikan materi pembelajaran.
2. Siklus II
- Berikutnya setelah kegiatan siklus I selesai dilakukan, dan peneliti menemukan beberapa permasalahan bahwa siswa yang nilainya tuntas mencapai standart KKM belum ada 75%, maka perlu diadakannya siklus II. Peneliti juga merancang strategi tambahan untuk diterapkan pada kegiatan

pembelajaran siklus II agar pada kegiatan pembelajaran siklus II mendapatkan hasil yang maksimal. Strategi tersebut adalah diadakannya kuis berhadiah.

Berdasarkan hasil koreksi *post test* siklus II menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas pada siklus II ini mendapatkan hasil yang memuaskan, mayoritas hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yang awalnya pada siklus I nilai siswa yang mencapai standart nilai KKM sebanyak 66,7%, sedangkan pada siklus II siswa yang nilainya mencapai standart nilai KKM adalah sebanyak 90%. Selain disebabkan karena faktor-faktor pada siklus I di atas, peningkatan hasil belajar pada siklus II tersebut disebabkan oleh beberapa faktor berikut:

- a. Video animasi interaktif di inovasi menjadi beberapa potongan video animasi berbeda agar siswa tidak bosan, dua materi dijadikan dua video animasi dan ditambah satu video animasi interaktif berisi motivasi serta saran terkait masa pandemi.
- b. Adanya kegiatan kuis berhadiah, dengan adanya kegiatan kuis berhadiah siswa terobsesi untuk mendapatkan hadiah yang diberikan. Sehingga siswa lebih memperhatikan materi yang disajikan dan berusaha untuk dapat menjawab pertanyaan kuis dengan cepat dan tepat. Secara tidak

langsung mereka akan berusaha untuk memahami materi.

Dengan demikian, dari hasil penelitian di atas tentang hasil belajar yang disajikan dalam observasi menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif dapat diterapkan dengan baik dan lancar serta dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak. Seperti halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Dharma Ferry, Jepriadi, dan Dairabi Kamil, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Kerinci, Sungai Penuh, 2019, dalam Jurnal yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)”, dengan persamaan adanya peningkatan prestasi belajar dari pra siklus sampai siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

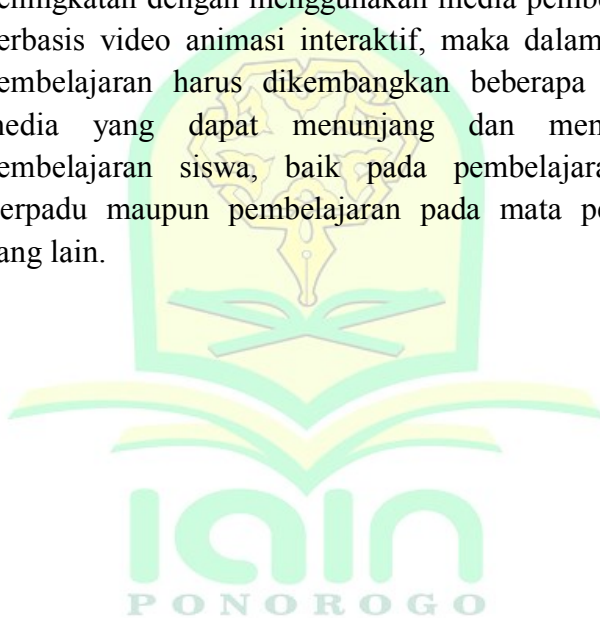
Berlandaskan dari hasil Penelitian Tindakan Kelas tentang hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII menggunakan Video Animasi Interaktif di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Antusias siswa dan proses pembelajaran selama dua siklus yang berlangsung dengan kondusif menunjukkan bahwa video animasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII dapat diterapkan dengan baik di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif, hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perubahan prosentase hasil belajar, pada siklus I jumlah siswa yang tuntas mencapai standart nilai KKM yaitu 20 siswa dengan prosentase 66,7%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas mencapai standart nilai KKM yaitu 27 siswa dengan prosentase 90%.

B. Saran

Kegiatan pembelajaran IPS Terpadu masih menggunakan media yang terkesan kurang bervariasi, maka seyogyanya guru mampu membuat inovasi media

pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dengan kecanggihan teknologinya yang dapat menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil pembelajaran siswa yang mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif, maka dalam proses pembelajaran harus dikembangkan beberapa inovasi media yang dapat menunjang dan memotivasi pembelajaran siswa, baik pada pembelajaran IPS Terpadu maupun pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. *Pencapaian Hasil Belajar ditinjau dari Berbagai Aspek*. Banda Aceh: Ar-Raniry, 2013.
- Aca, Supriatna. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatipe STAD Berbasis Inkuiri terhadap Hasil Belajar Peserta Didikk*. Bandung: UPI Press, 2008.
- Adnesina A., Bedson. "Integrating Animations, Narratives and Textual Information for Improving Physics Learning." *Electronic Journal of Research in Educational Psychology* Volume 8, Number 2 (2010).
- Angkowo dan Kosasih, Robertus. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo, 2007.
- Apriliando Haryanto dkk, Salwa. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Ittihadiyah Mamiyah Medan." *Jurnal Taushiah FAI UISUI* Volume 10, Nomor 2 (2020).
- Basuki. *Desain Pembelajaran Berbasis PTK*. Ponorogo: STAIN Press, 2009.
- Busyaeri dkk, Akhmad. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon." *Jurnal Al Ibtida* Volume 3 Nomor 3 (1 Juni 2016): 116.
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

- Ferry dkk, Dharma. "Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)." *Jurnal Pedagogi Hayati* Volume 3, Nomor 2 (2019).
- Fitrianti. *Sukses Profesi Guru dengan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Gunawan, Heri. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Haryoko, Sapto. "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran." *Jurnal Edukasi Elektro* Volume 4, Nomor 1 (2009).
- Imamah, N. "Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Volume 1, Nomor 1 (2013).
- Khomaidah dan Nyoto, Siti. "Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* Volume 2, Nomor 2 (2019).
- Mahardika, Lingga. *Buku Pintar Peribahasa, Pantun dan Puisi*. Jakarta: AMC Press, 2010.
- Nahdiroh Siti dan Risma Dwi Arisona. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Film Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Materi Potensi dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam."

- Jurnal IAIN Ponorogo, ASANKA: Journal of Social Science And Education* Volume 1 Nomor 2 (2020).
- Rezky Wijayanti dkk, Wigita. “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP.” *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 13, Nomor 1 (2019).
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Yaba. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Makasar: Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar, 2006.

