

**PENGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS, MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VII
SMPN 1 SUNGKAI SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

YUNYARSIH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRACT

THE USE OF MEDIA ANIMATION TO IMPROVE LEARNING ACTIVITIES, LEARNING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN IPS CLASS AT SEVENTH GRADE OF SMPN 1 SUNGKAI SELATAN ACADEMIC YEAR 2015/2016

By

YUNIYARSIH

This research aimed to examine the use of media animation to improve the learning activities, learning interest and learning outcomes at class VII-1 of SMPN 1 Sungkai Selatan. This research used descriptive method with classroom action research which was conducted in three cycles. The subjects of this research were 36 students from class VII-1 which consist of 20 female students and 16 male students. The data that taken were the result of the end of the cycle and the observation of learning activities and learning interest.

The result of this research showed that in first cycle, students learning activities reach 52,78% and students learning interest reach 38,89% whereas the results of learning outcomes completeness reached 44,44%. In the second cycle students learning activities increased into 64,58%, students learning interest has increased to 61,11% and the learning outcomes completeness also increased to 52,78%. In the third cycle which one to be the result of this research showed, students learning activities increased to 75,69%, the percentage of students learning interest has increased to 69,44% and the percentage of learning outcomes completeness also increased to 80,55%. Based on those result, it can be concluded that teaching through media animation can improve the learning activities, learning interest and learning outcomes IPS class VII-1 of SMPN 1 Sungkai Selatan academic year 2015/2016.

Keywords: Learning Activities, Learning Interest, Learning Outcomes, Media Animation

ABSTRAK

PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS, MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VII SMPN 1 SUNGKAI SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

YUNIYARSIH

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang penggunaan media animasi untuk meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII-1 SMPN 1 Sungkai Selatan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 36 peserta didik dari kelas VII-1 yang terdiri dari 20 peserta didik perempuan dan 16 peserta didik laki-laki. Data yang diambil berupa hasil tes akhir siklus dan hasil observasi aktivitas dan minat belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, aktivitas belajar peserta didik mencapai 52,78% dan peserta didik berminat belajar tinggi mencapai 38,89% sedangkan ketuntasan hasil belajar mencapai 44,44%. Pada siklus II aktivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 64,58 %, peserta didik berminat belajar tinggi mengalami peningkatan hingga mencapai 61,11% dan ketuntasan hasil belajar juga meningkat menjadi 52,78%. Pada siklus III yang sekaligus menjadi hasil dalam penelitian ini, aktivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 75,69%, persentase peserta didik berminat belajar tinggi telah meningkat menjadi 69,44% dan persentase ketuntasan hasil belajar juga ikut meningkat menjadi 80,55%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media animasi dapat meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar IPS kelas VII-1 SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Minat Belajar, Hasil Belajar, Media Animasi

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS, MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VII
SMPN 1 SUNGKAI SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

YUNIYARSIH

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Geografi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS, MINAT DAN HASIL
BELAJAR IPS KELAS VII SMPN 1 SUNGKAI
SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Yuniyarsih**

No. Pokok Mahasiswa : 1213034085

Program Studi : Pendidikan Geografi

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

Drs. H. Yarmaidi, M.Si.
NIP 19590926 198503 1 002

Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.
NIP 19800727 200604 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Geografi

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Drs. I Gede Sugiyanta, M.Si.
NIP 19570725 198503 1 001

MENGESAHKAN

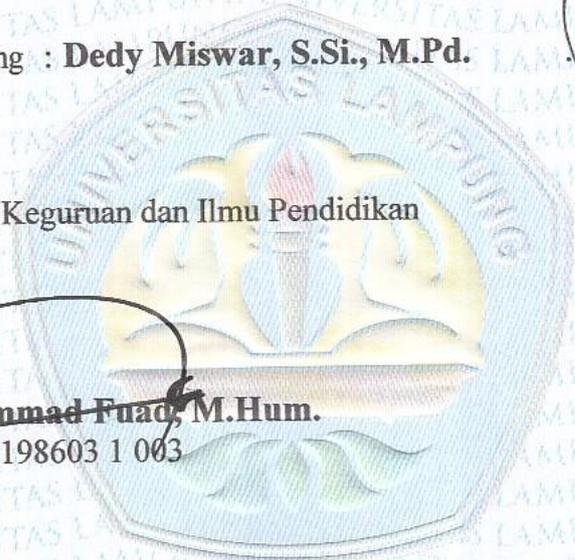
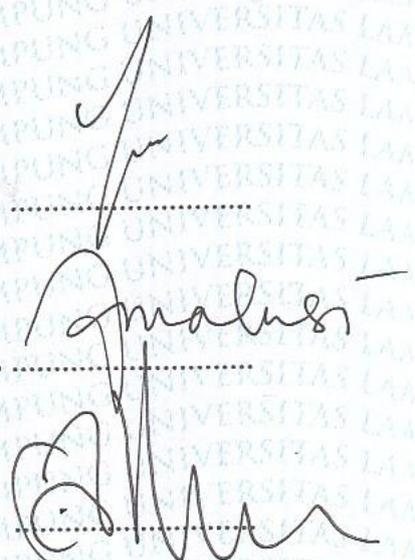
1. Tim Penguji

Ketua : Drs. H. Yarmaidi, M.Si.

Sekretaris : Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.

Penguji

Bukan Pembimbing : Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Juni 2016

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Yuniyarsih
2. NPM : 1213034085
3. Program Studi : Pendidikan Geografi
4. Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP
5. Alamat : Jl. Tuan Ratu Anom No.51 Purwosari, Banjar
Ketapang, Kecamatan Sungkai Selatan, Kabupaten
Lampung Utara.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 8 Juni 2016



Yuniyarsih
NPM. 1213034085

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan pada tanggal 27 Juli Tahun 1995 di Desa Banjar Ketapang, Kecamatan Sungkai Selatan, Kabupaten Lampung Utara puteri dari pasangan Bapak Sukardi dan Ibu Sugiyannah, dan merupakan anak kedua dari tiga bersaudara.

Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 2 Ketapang diselesaikan Tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Sungkai Selatan diselesaikan Tahun 2009, dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 2 Kotabumi diselesaikan pada tahun 2012. Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Selama menjadi mahasiswa penulis mengikuti organisasi kampus yaitu FPPI (2012-2013), HIMAPIS (2012-2013), BEM-F (2012-2013), dan kegiatan eksternal kampus yaitu KMNU Unila (2014-2015). Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) fisik dan manusia, dan melaksanakan KKL terpadu di daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Bali serta pernah melaksanakan KKN-KT (Kuliah Kerja Nyata Terintegrasi) di SMAN 1 Way Tenong Pekon Fajar Bulan, Kabupaten Lampung Barat Tahun 2015.

MOTTO

*Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya keberhasilan saat mereka menyerah.
(Thomas Alva Edison)*

*Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.
(Confucius)*

*Mimpi itu bukan sekedar hayalan tapi tindakan yang harus diwujudkan,
karena kesuksesan adalah sebuah pencapaian.*

PERSEMBAHAN

*Seiring dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT dengan kerendahan hati
kupersembahkan karya kecil ini untuk:*

- 1. Keluarga Besar tercinta untuk perjuangan, kelembutan kasih sayang dan cintanya
yang senantiasa selalu memberi doa, dorongan, senyum, serta semangat selama saya
menyelesaikan pendidikan di jenjang ini*
- 2. Alamamater tercinta Universitas Lampung.*

SANWACANA

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Aktivitas, Minat dan Hasil Belajar IPS kelas VII SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”. Sholawat seiring salam selalu tercurah kepada tauladan terbaik Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan Insya Allah kita sebagai umatnya.

Penulis menyadari bahwa isi yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki. Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, arahan, pemikiran, saran, nasehat serta kesabaran dari Bapak Drs. Hi. Yarmaidi, M.Si selaku Pembimbing Utama dan Ibu Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si selaku Pembimbing Pembantu sekaligus sebagai Pembimbing Akademik (PA) serta Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd selaku Dosen Penguji.

Dalam kesempatan ini pula, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terimakasih atas izin yang telah diberikan sehingga penulis dapat memperoleh ilmu di Fakultas ini.

2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terimakasih atas izin dan pelayanan administrasi yang telah diberikan.
3. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terimakasih atas izin pelayanan administrasi yang telah diberikan.
4. Bapak Drs. I Gede Sugiyanta, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terimakasih atas saran maupun kritik yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan
6. Ibu Evi Apriyanti, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Sungkai Selatan terimakasih atas izinnya untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Sungkai Selatan.
7. Ibu Farida Yusmini, A.Md.Pd, selaku guru mitra yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan masukan bagi penulis selama penelitian berlangsung.
8. Siswa-siswi kelas VII-1 Tahun Pelajaran 2015/2016
9. Teman-teman Pendidikan Geografi angkatan 2012, terimakasih untuk kebersamaan dan dukungannya

10. Kedua orang tua Bapak Sukardi dan Ibu Sugiyannah, kakak tersayang dan adik tersayang terimakasih atas semangat dan dukungannya
11. Sahabat-sahabat tersayang Alfi Zahrul Fuadah, Dyah Nawang Wulan, Mella Septiana, Siti Larasati dan Supatmiatun, terimakasih atas kebersamaan dan dukungannya.
12. Sahabat-sahabat seperjuangan KKN-KT 2015 Pekon Fajar Bulan, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat untuk Nando, Fitria, Rini, Reni, Nina, Nandang, Limah, Heni dan Lusi terimakasih atas kebersamaan dan dukungannya.
13. Sahabat-sahabat Asrama Putri Cahaya untuk Teh Heni, Ana, Anggun, Dita, Cici, Afria, Chintya, Diana, Fitri, Resvy, AI, Gita, Mira dan Laras terimakasih atas kebersamaannya.
14. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Akhir kata dengan penuh harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan Allah SWT akan selalu memberikan kekuatan kepada kita semua, amin.

Bandar Lampung, 8 Juni 2016

Penulis

Yuniyarsih

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian	9
F. Ruang Lingkup Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	
A. Tinjauan Pustaka	
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Media Animasi.....	15
3. Pembelajaran IPS	17
4. Aktivitas Belajar	18
5. Minat Belajar	21
6. Hasil Belajar.....	23
7. Media Animasi Untuk Meningkatkan Aktivitas, Minat dan Hasil Belajar.....	24
B. Kerangka Pikir	25
C. Penelitian yang Relevan	28

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	29
B. Subyek dan Obyek Penelitian	
1. Subyek Penelitian.....	29
2. Obyek Penelitian.....	30
3. Tempat Penelitian	30
C. Desain Penelitian	30
D. Operasional Penelitian	31
1. Media Animasi.....	31
2. Aktivitas Belajar	32
3. Minat Belajar	35
4. Hasil Belajar.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Prosedur Penelitian Tindakan	38
G. Analisis Data.....	48

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	
1. Gambaran Umum Geografis Lokasi Sekolah	49
2. Sejarah Berdirinya SMPN 1 Sungkai Selatan.....	53
3. Keadaan Guru dan Peserta Didik SMPN 1 Sungkai Selatan	54
4. Jumlah dan Pembagian Gedung SMPN 1 Sungkai Selatan	55
B. Pelaksanaan Penelitian.....	57
C. Tindakan Penelitian	59
1. Siklus I	59
2. Siklus II.....	76
3. Siklus III.....	93
D. Hasil Penelitian	106
1. Siklus I	106
2. Siklus II.....	108
3. Siklus III.....	110
E. Pembahasan	111

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	121
B. Saran	122

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Tes Mata Pelajaran IPS Kelas VII T.P 2015/2016	4
2. Penelitian yang Relevan	28
3. Jumlah siswa kelas VII-1 SMPN 01 Sungkai Selatan.....	30
4. Aktifitas <i>off task</i> dan Aktivitas <i>on task</i>	33
5. Jumlah Guru di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan	54
6. Jumlah Guru dan Staff SMP Negeri 1 Sungkai Selatan.....	54
7. Jumlah peserta didik SMP Negeri 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.....	55
8. Jumlah dan pembagian gedung SMPN1 Sungkai Selatan.....	55
9. Jadwal pelaksanaan penelitian.....	58
10. Data hasil perencanaan pembelajaran pada siklus I dengan IPKG	60
11. Data hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I	69
12. Data hasil observasi minat belajar peserta didik pada siklus I.....	71
13. Perolehan Nilai <i>pre test</i> dan <i>post test</i> peserta didik	72
14. Data hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dengan IPKG pada siklus I.....	73
15. Data hasil perencanaan pembelajaran pada siklus II dengan IPKG	78
16. Data hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II	87
17. Data hasil observasi minat belajar pada siklus II	87
18. Perolehan Nilai <i>pre test</i> dan <i>post test</i> peserta didik.....	88
19. Data hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dengan IPKG pada siklus II	90
20. Data hasil perencanaan pembelajaran pada siklus III dengan IPKG	94
21. Data aktivitas belajar peserta didik pada siklus III.....	101
22. Data hasil observasi minat belajar pada siklus III.....	101
23. Perolehan Nilai <i>pre test</i> dan <i>post test</i> peserta didik.....	102
24. Data hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dengan IPKG pada siklus III	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Azhar Arsyad 2011:11)	13
2. Kerangka Pikir.....	27
3. Spiral Tindakan kelas Model Hopkins (1993:48)	39
4. Peta administrasi Desa Ketapang	50
5. Peta Lokasi SMP Negeri 1 Sungkai Selatan	52
6. Denah Lokasi SMP Negeri 1 Sungkai Selatan	56
7. Hasil Penilaian Perencanaan Siklus I dengan IPKG	61
8. Siswa mengerjakan soal <i>pre test</i>	63
9. Materi pembelajaran atmosfer dengan media animasi	64
10. Presentasi kelompok.....	67
11. Diagram Skematik <i>pre test</i> dan <i>post test</i> siklus I	72
12. Hasil Penilaian Perencanaan Siklus II dengan IPKG	79
13. Siswa memperhatikan penjelasan guru	81
14. Media animasi yang digunakan untuk siklus II.....	81
15. Siswa melakukan pengamatan cuaca diluar kelas	84
16. Siswa melakukan diskusi kelompok.....	85
17. Diagram Skematik <i>pre test</i> dan <i>post test</i> siklus II.....	89
18. Hasil Penilaian Perencanaan Siklus III dengan IPKG.....	95
19. Media animasi yang digunakan pada siklus III.....	97
20. Siswa melakukan diskusi dan presentasi kelompok.....	98
21. Siswa antusias dalam bermain <i>game word square</i>	99
22. Siswa melakukan <i>post test</i>	100
23. Diagram Skematik <i>pre test</i> dan <i>post test</i> siklus III.....	103
24. Diagram hasil penelitian aktivitas, minat dan hasil belajar Pada Siklus I.....	106
25. Diagram peningkatan aktivitas, minat dan hasil belajar Sampai Siklus II	109
26. Diagram peningkatan aktivitas, minat dan hasil belajar Sampai Siklus III	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	127
2. RPP.....	133
3. Soal <i>pre test</i> dan <i>post test</i> Siklus I.....	163
4. Soal <i>pre test</i> dan <i>post test</i> Siklus II	166
5. Soal <i>pre test</i> dan <i>post test</i> Siklus III.....	169
6. Lembar Pengamatan Aktivitas <i>Off Task</i>	172
7. Lembar Pengamatan Aktivitas <i>On Task</i>	174
8. Lembar Pengamatan Minat Belajar	176
9. Hasil Observasi Aktivitas <i>Off Task</i> kelas VII-1 siklus I-III	178
10. Hasil Observasi Aktivitas <i>On Task</i> kelas VII-1 siklus I-III	184
11. Hasil Observasi Minat Belajar kelas VII-1 siklus I-III	190
12. Data Nilai Peserta Didik kelas VII-1 Siklus I	199
13. Data Nilai Peserta Didik kelas VII-1 Siklus II	200
14. Data Nilai Peserta Didik kelas VII-1 Siklus III.....	201
15. Dokumentasi.....	202

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, pemerintah dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagai negara yang masih berkembang seperti Indonesia sangatlah penting untuk meningkatkan mutu pendidikan, karena pendidikan merupakan salah satu pondasi untuk kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan dan mengembangkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dan kemauan yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Pasal 1 UU No. 20 tahun 2003).

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Didalam KTSP, kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan karakteristik kompetensi dasar, standar kompetensi, potensi peserta didik, daerah dan lingkungan setiap kegiatan bertujuan untuk pencapaian kompetensi dasar yang diuraikan dalam indikator dengan intensitas kompetensi yang beragam, standar kompetensi dan kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di

Sekolah Menengah Pertama (SMP), meliputi bahan kajian: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi. Bahan kajian itu menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata Pelajaran IPS merupakan pembelajaran terpadu yaitu pembelajaran yang dilakukan secara holistik (menyeluruh) dan autentik (asli). Adapun tujuannya agar peserta didik dapat berfikir kritis, berfikir kreatif dan berfikir mutakhir. Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat (Nursid Sumaatmaja, 1980:20). Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk mendapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

Fakta di lapangan, pendidikan yang seharusnya berjalan efektif di sekolah tidak selamanya sesuai dengan apa yang di harapkan. Terindikasi sebagian besar peserta didik tidak mengikuti pembelajaran IPS dengan baik. Banyak peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran IPS di kelas secara maksimal, rendahnya hasil belajar, rendahnya aktivitas belajar, kurangnya efektivitas belajar, kurang lengkapnya fasilitas belajar, rendahnya minat belajar peserta didik, peserta didik merasa bosan di dalam kelas, masih minimnya sumber belajar peserta didik, serta kurangnya keterampilan guru dalam memilih media yang tepat sehingga

mengakibatkan perestasi belajar peserta didik menjadi kurang baik atau kurang maksimal. Hal tersebut menunjukkan ada permasalahan dalam pembelajaran IPS diantaranya aktivitas belajar peserta didik yang rendah seperti masih banyak peserta didik yang masih sibuk sendiri di dalam kelas seperti berkunjung kekelompok lain, mengerjakan tugas lain, mengganggu siswa lain, mengobrol dengan teman, dan keluar kelas, masih rendahnya minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak aktif bertanya, tidak bersemangat dalam pembelajaran, karena merasa bosan di dalam kelas, rendahnya hasil belajar karena banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah ketuntasan hasil belajar, masih minimnya sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan seperti penggunaan media animasi belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPS dan masalah pada guru adalah tindakan pembelajaran yang kurang tepat.

SMPN 1 Sungkai Selatan merupakan salah satu sekolah yang terletak di Desa Ketapang, Kecamatan Sungkai Selatan, Kabupaten Lampung Utara. Di sekolah ini jumlah kelas VII sebanyak enam kelas, menurut guru mata pelajaran IPS banyak peserta didik yang masih memiliki hasil belajar yang rendah hal ini di sebabkan karena aktivitas, minat belajar IPS rendah, serta masih minimnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS sehingga mempengaruhi nilai belajar peserta didik. Banyak peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran IPS. Peserta didik dinyatakan lulus atau tuntas jika nilai IPS 72 atau peserta didik mendapat nilai 72 dan belum dinyatakan lulus atau tuntas jika nilai IPS < 72. Maka dari itu, diperlukan pembelajaran yang tepat serta penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga peserta didik

memiliki aktivitas dan minat belajar tinggi sehingga dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar. Masih banyaknya peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM merupakan salah satu masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.

No	Interval	Kelas											
		VII.1		VII.2		VII.3		VII.4		VII.5		VII.6	
		Jumlah siswa	%										
1	72 (tuntas)	10	28	23	64	8	33	30	83	9	26	18	51
2	72 (Tidak tuntas)	26	72	13	36	26	67	6	17	26	74	17	49
	Jumlah	36	100	36	100	34	100	36	100	35	100	35	100

Sumber : Dokumentasi guru mata pelajaran IPS SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar peserta didik masih mendapatkan hasil belajar yang rendah sehingga proses pembelajaran perlu diperbaiki guna meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Pada subjek penelitian ini kelas yang di gunakan sebagai subjek penelitian yaitu kelas VII-1 hal ini di karenakan masih banyak terdapat peserta didik yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan hasil belajar dan masih rendahnya aktivitas belajar dan minat belajar peserta didik di kelas tersebut sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran. Guna meningkatkan kualitas dan memperbaiki proses pembelajaran maka dapat digunakan media pembelajaran dan pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu peserta didik untuk terlibat aktif dan berminat belajar tinggi dalam pembelajaran IPS.

Dalam proses pembelajaran harus memperhatikan bahan pembelajaran. Berdasarkan pengalaman dan Teori Edgar Dale (Azhar Arsyad, 2011:11) menyatakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok peserta didik yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam belajar suatu konsep agar lebih mudah dan lebih menarik serta membuat peserta didik terlibat aktif dapat di gunakan media animasi.

Dalam pembelajaran IPS Terpadu di dalam kelas, pembelajaran tidak di fokuskan untuk hafalan tetapi pembelajaran haruslah menyenangkan karena, ilmu mata pelajaran IPS Terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang mempelajari empat mata pelajaran yaitu Geografi, Ekonomi, Sosiologi dan Sejarah. Alangkah baiknya jika pemberian bahan belajar tidak hanya bersifat ceramah atau visual tetapi akan lebih baik jika menggunakan media audio-visual yaitu dengan menggunakan media yang peserta didik dapat melihat dan mendengarkan secara langsung seperti gambar, video atau penggunaan media seperti film animasi mengenai materi pembelajaran yang di sampaikan guru atau pendidik kepada peserta didik sehingga peserta didik akan jauh lebih paham akan materi pembelajaran yang di sampaikan.

Media animasi merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Menurut Sardiman, 2002:6). Menurut Gagne yang dikutip dalam Sudirman (2006:6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berfikir. Dengan menggunakan media animasi maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik dapat terangsang untuk berfikir kritis dan terlibat aktif dalam pembelajaran IPS serta memiliki ketertarikan dalam pembelajaran IPS, sehingga masalah dalam pembelajaran IPS dikelas dapat di atasi.

Masalah ini perlu di teliti, mengingat pentingnya media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik yaitu salah satunya dengan menggunakan media animasi pendidikan guna menunjang atau meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas. Bahan pembelajaran ini diberikan guna menambah pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran IPS Terpadu yang disampaikan guru karena peserta didik dapat melihat dan mendengar secara langsung materi yang terkait dengan pembelajaran IPS.

Materi yang disampaikan yaitu materi mengenai Atmosfer. Dengan Standar Kompetensi mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di atmosfer serta dampaknya terhadap kehidupan pada Kompetensi Dasar 4.4 mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di atmosfer dan hidrosfer serta dampaknya terhadap kehidupan. Atmosfer merupakan lapisan udara yang menyelimuti bumi, dalam

pembelajaran selama ini yang diberikan guru kepada peserta didik masih banyak yang belum memahami materi tersebut sehingga banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM. Selain itu, berangkat masalah yang dihadapi guru di dalam kelas dan dari ketertarikan peserta didik terhadap animasi baik berupa gambar, video atau menonton film animasi, sehingga perlu di gunakan media animasi guna meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik. Media animasi bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan guru. Selain itu, media animasi tersebut dapat membantu meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil fokus penelitian ini adalah “Penggunaan Media Animasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Aktivitas, Minat dan Hasil Belajar IPS kelas VII di SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah kegiatan mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dengan masalah atau variabel yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengidentifikasi masalah antara lain:

1. Hasil belajar peserta didik yang rendah;
2. Aktivitas belajar peserta didik yang rendah, karena masih banyak peserta didik yang masih sibuk sendiri di dalam kelas seperti berkunjung kekelompok lain,

mengerjakan tugas lain, mengganggu siswa lain, mengobrol dengan teman, dan keluar kelas;

3. Minat belajar peserta didik yang rendah, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak aktif bertanya, tidak bersemangat dalam pembelajaran karena merasa bosan di dalam kelas;
4. Masih minimnya sumber belajar dan media pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah di dalam kelas;
5. Kurangnya keterampilan guru dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran;
6. Media animasi belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apakah penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016?
3. Apakah penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan Tahun pelajaran 2015/2016?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS dengan menggunakan media animasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Untuk meningkatkan minat belajar IPS dengan menggunakan media animasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media animasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar IPS di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.
 - b. Sebagai sumber belajar untuk siswa di SMP Negeri 1 Sungkai Selatan.
2. Bagi Guru
 - a. Membantu guru memecahkan masalah dalam hal memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

- b. Memberikan informasi kepada guru dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran di sekolah.
3. Bagi sekolah
 - a. Sekolah memiliki guru yang terampil dan kreatif menggunakan media pembelajaran agar aktivitas, minat dan hasil belajar siswa meningkat.
 - b. Dapat menjadi referensi dan dapat mengambil kebijakan yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-1 SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah media animasi, aktivitas, minat dan hasil belajar IPS.
3. Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini adalah SMPN 1 Sungkai Selatan.
4. Ruang lingkup waktu dalam penelitian ini adalah semester genap tahun pelajaran 2015/2016.
5. Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah pendidikan IPS Geografi dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media animasi. Menurut Kustandi & Sutjipto (2011:9) “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Kustandi & Sutjipto (2011:9) “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Secara umum pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Artinya bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Kustandi & Sutjipto (2011:79) pengklasifikasian media pembelajaran dapat didasarkan pada karakteristik dan sifat-sifat media, baik dilihat dari bentuk, teknik pemakaian, atau pun kemampuannya, sebagai berikut:

Dilihat dari sifat atau jenisnya, media dapat dikelompokkan sebagai berikut:

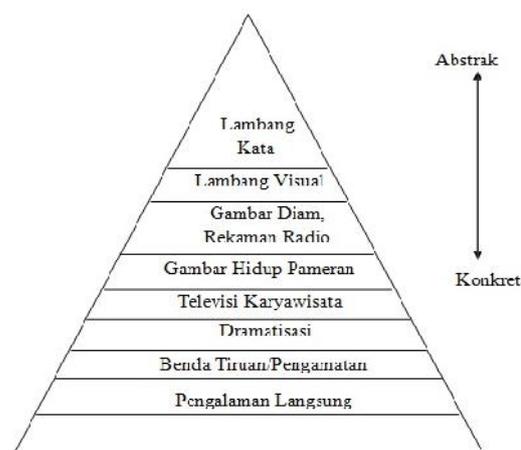
- a) Kelompok media yang hanya dapat didengar, atau media yang mengandalkan kemampuan suara, disebut media auditif. Media ini meliputi media radio, *audio* atau *tape recorder*.
- b) Kelompok media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, disebut dengan media visual, seperti gambar, foto, *slide*, kartun, model, dan sebagainya.
- c) Kelompok media yang dapat didengar dan dilihat disebut dengan media *audio visual*, seperti *sound slide*, film, TV, video, dan *film strip*.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yang dikemukakan oleh Nana Sudjana & Ahmad Rivai (1992:2) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Peran penggunaan media sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran yang dilakukan disekolah, baik itu untuk peserta didik, guru, maupun dalam proses belajar mengajar itu sendiri. Edgar Dale yang dikutip dalam buku (Azhar Arsyad, 2011:11) mengklasifikasikan pengalaman belajar kedalam sebuah kerucut pengalaman seperti pada gambar.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam (Azhar Arsyad, 2011:11)

Berdasarkan pengalaman dan Teori Edgar Dale, bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar.

Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Munadi, Yudhi (2010:8) “tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran itu sendiri”. Menurut Azhar Arsyad (2011:25), mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar antara lain media pembelajaran seperti media animasi dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Azhar Arsyad (2011:25), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya

2. Media Animasi

Menurut Gagne yang dikutip dalam Sudirman (2006:6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berfikir. Menurut Ramadhan yang dikutip dalam Kusrianto (2006) animasi adalah proses pergerakan objek atau beberapa objek dari suatu posisi ke posisi yang lain. Proses berubahnya ukuran atau bentuk objek juga dapat di sebut animasi.

Menurut Sardiman (2002:6), Media animasi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media animasi dapat berupa gambar, video dan film. Film animasi atau biasa disingkat animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Adapun contoh dari media animasi adalah tulisan yang meluncur dari samping ke tengah layar, atau gambar yang dapat bergerak-gerak dari menghadap kiri berubah menghadap ke kanan atau gambar seolah-olah menunjukkan gambar kartun yang berlari atau berjalan.

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya menurut *The Making of Animation*, 2004 yang dikutip dalam jurnal (online). Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya.

Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup menurut Adinda & Adjie, 2011 yang dikutip dalam jurnal (online). Animasi dapat disimpulkan sebagai suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam menurut Djalle, 2007 yang dikutip dalam jurnal (online). Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.

1. Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital.
2. Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada 2D.
3. Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Menurut pendapat Mustikasari (dalam blog Mustikasari, Ardiani 2008) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti media animasi dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik hal ini di karenakan dengan menggunakan media animasi dapat membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, peserta didik kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman peserta didik akan lebih baik

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (Pargito, 2010:73).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama menurut Numan Soemantri (2001) yang dikutip dalam buku Pargito (2010:75). Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

Tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik (Pargito, 2010:76).

Pendekatan pembelajaran terpadu dalam IPS sering disebut dengan pendekatan interdisipliner. Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik (Depdikbud, 1996:3).

4. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar, karena siswa dapat dikatakan belajar apabila ada aktivitas yang dilakukan. Hal seperti ini yang dikemukakan oleh Sardiman (2008:97) yang menyatakan bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak mungkin akan berlangsung dengan baik.

Belajar memang sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor (Nanang Hanafiah, 2010:23). Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi Piaget menerangkan dalam Buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011:100).

Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010:24) menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini:

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
3. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
5. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme.
6. Menumbuh kembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya.

Paul B. Diedrich yang dikutip dalam Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010:24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.

7. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Aktivitas belajar yang merupakan rangkaian kegiatan peserta didik dalam mengikuti pelajaran perlu dimunculkan oleh guru baik dalam berfikir maupun dalam bertindak. Dengan aktivitas yang dilakukan peserta didik itu sendiri, maka pelajaran akan menjadi lebih berkesan karena peserta didik mencari pengalaman sendiri pelajaran dan langsung mengalami sendiri. Dengan mengalami sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi secara integral. Apabila menjadi partisipan aktif, peserta didik akan memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan yang baik.

a. Aktivitas *On Task*

Data yang diperoleh dari mengamati lembar observasi yang berisi tujuh aktivitas *on task* yaitu berbicara yang relevan dengan topik atau materi, memperhatikan penjelasan topik atau materi, mencatat topik atau materi, mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengajukan pertanyaan sesuai topik materi yang dibahas, mengemukakan tentang topik tertentu, inovatif dan kreatif dalam menggunakan media tertentu yang mendukung topik atau materi pembelajaran.

b. Aktivitas *Off Task*

Data yang diperoleh dari mengamati lembar observasi yang berisi tujuh aktivitas *off task* yaitu berbicara tidak relevan dengan tugas yang di berikan, berkunjung kekelompok lain, mengerjakan tugas lain, mengganggu siswa lain,

mencoba menarik perhatian, meminjamkan peralatan, keluar kelas. Dengan media animasi yang cenderung melakukan aktivitas *off task* diharapkan dapat merubah dan melakukan aktivitas *on task* sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang kondusif dan terarah.

5. Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan yang memperhatikan dan melakukan beberapa kegiatan. Kegiatan yang dimiliki seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa sayang. Menurut Djaali (2006:121), “Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri”.

Minat belajar peserta didik adalah model bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar dalam usaha mencapai perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksudkan adalah dari perilaku tidak tahu menjadi tahu dan dari perilaku tidak mengetahui menjadi perilaku mengetahui. Minat pada umumnya sudah terdapat dalam diri seseorang. Akan tetapi biasanya minat juga dapat dipengaruhi oleh sesuatu yang berasal dari luar atau yang sering disebut motivasi atau dorongan. Jika minat yang terdapat dalam diri seseorang sudah cukup kuat, maka dorongan yang berasal dari luar relatif kurang diperlukan. Tetapi sebaliknya, jika seseorang kurang memiliki minat, maka diperlukan dorongan dari luar atau motivasi ekstrinsik yang relatif kuat.

Berdasarkan pendapat diatas, jelaslah bahwa minat besar pengaruhnya terhadap sesuatu yang terkait dengan diri seseorang dalam hal ini adalah belajar. Proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik akan lebih memudahkan untuk peserta didik tersebut menguasai materi-materi belajar, hal ini karena peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Untuk menambah minat seorang peserta didik di dalam menerima pelajaran di sekolah, semua hal yang terkait dalam proses belajar juga ikut bertanggung jawab tidak terkecuali guru. Minat dapat muncul dari dalam diri siswa karena adanya rasa ketertarikan terhadap suatu materi pembelajaran.

Aspek minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS sangat kuat, sehingga akan menjadi dasar pula untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yang dapat memenuhi keinginan peserta didik untuk belajar disertai perhatian yang besar. Sedangkan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahwa minat untuk mempelajari IPS merupakan faktor intern yang mendorong dan mempengaruhi tingkah laku seseorang untuk merasa tertarik dan menunjukkan perhatian terhadap proses pembelajaran IPS.

Menurut Abror, Abdu Rachman (1993:112) indikator kinerja untuk mengukur minat, sebagai berikut:

1. Unsur Kognisi (menenal), dalam arti minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut. Unsur kognisi meliputi:
 1. Perhatian
 2. Tertarik untuk bertanya
 3. Tertarik untuk menjawab pertanyaan
2. Unsur Emosi (perasaan), karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu (biasanya perasaan senang). Unsur emosi meliputi:
 1. Berani tampil didepan kelas

2. Bersungguh-sungguh dalam belajar
 3. Bersemangat dalam pembelajaran
 4. Bergembira dalam pembelajaran
3. Unsur Konasi (kehendak), merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut yaitu diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan. Unsur konasi meliputi:
1. Kehendak untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran
 2. Kehendak untuk menghargai pendapat teman
 3. Kehendak untuk bekerja sama dalam kelompok

Wahid, Abdul (1998:109-110) mengungkapkan fungsi dan pentingnya minat pembelajaran sebagai berikut:

- a. Minat mempengaruhi intensitas cita-cita
- b. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
- c. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan identitas
- d. Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena membawa kepuasan.

6. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (1989:39) "Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan". Menurut Hamalik Oemar (2006:155) memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Menurut Benyamin Bloom yang dikutip dalam buku Sudjana (2000:22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap

3. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu hasil yang menggambarkan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang nampak pada diri individu berupa perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Hasil inilah yang akan menjadi ukuran tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

7. Media Animasi Untuk Meningkatkan Aktivitas, Minat dan Hasil Belajar

Menurut Sardiman (2002:6), Media animasi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media animasi dapat berupa gambar, video dan film. Media animasi seperti video dan film adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan efek audio-visual sehingga dapat memberikan interaksi berkelanjutan dan menambah pemahaman bahan ajar meningkat dan lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pada prinsipnya telah memiliki minat belajar yang merupakan minat bawaan. Sehingga baik siswa itu sendiri maupun guru di sekolah bertugas mengembangkan atau meningkatkan minat-minat yang telah dimiliki.

Adapun cara membangkitkan minat tersebut menurut Sardiman (1989:93) adalah:

1. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
2. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
3. Memberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
4. Menggunakan berbagai bentuk mengajar.

Sejalan dengan pendapat diatas, penulis berupaya untuk meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS sehingga dapat mempengaruhi hasil atau prestasi belajar peserta didik di dalam kelas. Dengan menggunakan media animasi diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Aspek minat manusia dalam mengikuti pembelajaran IPS sangat kuat, maka untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yang dapat memenuhi keinginan siswa untuk belajar disertai perhatian yang besar. Minat untuk mempelajari IPS merupakan faktor intern yang mendorong dan mempengaruhi tingkah laku seseorang untuk merasa tertarik dan menunjukkan perhatian terhadap proses pembelajaran IPS.

B. Kerangka Pikir

Aktivitas dan minat belajar peserta didik yang meningkat merupakan salah satu cara agar dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar di sekolah. Jika peserta didik tersebut memiliki motivasi, minat dan semangat belajar serta ketertarikan untuk belajar tinggi maka secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil atau prestasi belajar mereka di sekolah. Belajar

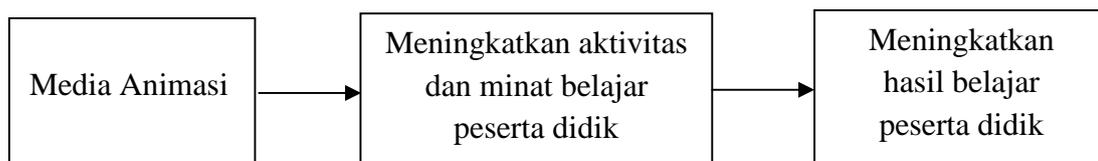
merupakan suatu cara untuk melakukan perubahan individu kearah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungannya. Belajar harus memiliki semangat dan minat yang tinggi agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dalam pembelajaran IPS memerlukan suatu metode dan media yang tepat sehingga dapat meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yaitu dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat yang di gunakan oleh guru, salah satunya dengan menggunakan media animasi. Media animasi yang digunakan dapat berupa tampilan gambar, video atau film. Media animasi merupakan suatu media yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mudah yang disampaikan oleh guru, hal ini dikarenakan dengan menggunakan media peserta didik dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran IPS yang diberikan didalam kelas. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai.

Animasi merupakan media yang banyak digemari oleh anak-anak hingga orang dewasa. Penayangan yang menarik dan mudah di mengerti menjadikan media animasi menjadi media yang tepat digunakan guna meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar peserta didik, selain itu animasi menjadi media kesukaan anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua. Sehingga,

dengan menggunakan media animasi diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Guru akan menyampaikan materi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga peserta didik juga mendapat informasi baru ketika guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa menggunakan media animasi dapat meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII di SMPN 1 Sungkai Selatan tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan kerangka pikir tersebut secara sederhana dapat disajikan dalam paradigma kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir

C. Penelitian yang Relevan

No.	Tahun	Nama	Judul	Hasil
1	2014	Tia Kurniawati	Penggunaan metode diskusi untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran geografi siswa kelas XI IPS SMAN 1 Natar Tahun Pelajaran 2013/2014	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase siswa berminat belajar tinggi pada pertemuan I sebesar 39,39% dan pada pertemuan II sebesar 45,46% sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 48,48%. Pada siklus II persentase siswa terus mengalami peningkatan hingga mencapai 66,67% dan presentase ketuntasan hasil belajar juga meningkat sebesar 60,61%. Selanjutnya siklus III, presentase siswa berminat belajar tinggi sebesar 69,70% dan pada pertemuan II meningkat menjadi 78,79%. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus III juga ikut meningkat menjadi 75,76%.
2	2014	Eka Semi Mulyani	Penggunaan Tipe <i>Buzz Group</i> dan media animasi dalam upaya Meningkatkan aktivitas dan prestasi Belajar Geografi pada Siswa Kelas X SMAN 1 Pagar Dewa Tulang Bawang Barat Tahun Pelajaran 2012/2013	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase aktivitas belajar siswa sebesar 58,63% dan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 41,38%. Pada siklus II persentase aktivitas siswa terus mengalami peningkatan hingga mencapai 65,51% dan presentase ketuntasan hasil belajar juga meningkat sebesar 58,62%. Selanjutnya siklus III, presentase aktivitas sebesar 75,86% dan Presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus III juga ikut meningkat menjadi 82,76%.

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kurt Lewin yang dikutip dalam Kunandar (2008:42) penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri dari atas empat tahap yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Pargito (2011:20) menyatakan bahwa “ penelitian tindakan kelas adalah kajian perbaikan pembelajaran dengan tindakan tertentu yang dilakukan secara berulang-ulang (siklus) hingga menemukan tindakan yang tepat (ideal) dalam rangka mencapai tujuan yang di harapkan”. Tindakan pembelajaran kelas merupakan interaksi antara guru dan peserta didik serta segala sesuatu yang berhubungan dengan kelas baik dalm bentuk proses maupun hasil atau dampak, dan di lakukan secara berulang-ulang sehingga menyerupai siklus.

B. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini subyek yang diteliti adalah peserta didik kelas VII-1 Hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah

KKM. Jumlah peserta didik kelas VII-1 di SMPN 1 Sungkai Selatan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 36 peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah siswa kelas VII-1 SMPN 1 Sungkai Selatan

No	Jenis kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	16
2	Perempuan	20
Jumlah		36

Sumber: Jumlah Siswa kelas VII-1 SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini objek yang menjadi variabel penelitian adalah:

1. Aktivitas belajar peserta didik baik pada aktivitas *Off Task* dan *On Task*
2. Minat dan hasil belajar peserta didik
3. Media animasi untuk meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII-1 SMPN 1 Sungkai Selatan.

3. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMPN 1 Sungkai Selatan Kabupaten Lampung Utara.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan pelaksanaan penelitian, dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui tiga siklus, pada pelaksanaan setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Media animasi merupakan media yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi yang digunakan dalam pembelajaran IPS dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran IPS. Diharapkan setelah peserta didik menggunakan media tersebut peserta didik menjadi aktif dan memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran IPS, serta mampu menjawab permasalahan dan berani mengutarakan pendapat.

Media animasi yang digunakan peneliti berupa media gambar, video atau film. Adapun video atau film animasi yang akan di gunakan berupa film yang terkait dengan materi pembelajaran IPS kelas VII yaitu terkait dengan materi Atmosfer seperti film “Ozzy Ozone”, “Perubahan Iklim”, dan “Mengenal macam-macam cuaca di Indonesia”. Penelitian dikatakan berhasil jika telah mencapai indikator keberhasilan yang diukur dengan peningkatan hasil belajar (70%) dan peningkatan aktivitas belajar (70%) dan minat belajar (65%) pada mata pelajaran IPS dikelas VII-1 SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Operasional Penelitian

1. Media Animasi

Menurut Kustandi & Sutjipto (2011:9) “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran

dengan lebih baik dan sempurna. Ketepatan penggunaan media pembelajaran menjadi penting dalam upaya meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut Sardiman (2002:6), Media animasi merupakan media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Indikator keberhasilan tindakan pembelajaran dapat dilihat IPKG tentang (Instrumen Penilaian Kegiatan Guru) tentang ketepatan pemilihan sumber belajar/media pembelajaran. Mengukur ketepatan media pembelajaran yang digunakan dalam lembar observasi dengan indikator kinerja tersebut digunakan lima interval skor dalam setiap indikator, yaitu: Ukuran keberhasilan, Sangat Tepat dengan skor 4, Tepat dengan skor 3, Cukup Tepat dengan skor 2 dan Kurang Tepat dengan skor 1.

2. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar adalah keterlibatan peserta didik dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas sehingga mendatangkan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi peserta didik, khususnya dalam pembelajaran menggunakan media animasi yang dikolaborasikan dengan metode pembelajaran. Belajar memang sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan

perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor (Nanang Hanafiah, 2010:23). Paul B. Diedrich yang dikutip dalam Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010:24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut: visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental dan emosional.

Indikator aktivitas peserta didik dilihat baik pada aktivitas *on task* dan *off task* (terlibat aktif atau tidak aktif), yaitu tentang memperhatikan, mendengarkan, menulis/mencatat pelajaran, menirukan, bertanya, berpendapat/berargumen dsd. Jadi, yang menjadi bahan observer guru dalam menilai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran yang menggunakan media animasi adalah perhatian, partisipasi dalam kelompok, dan presentasi di depan kelas, pembelajaran dikatakan efektif jika 70% siswa aktif dalam pembelajaran. Adapun kategori yang diamati dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Aktivitas *Off Task* dan Aktivitas *On Task*

Aktivitas <i>Off Task</i>	Aktivitas <i>On Task</i>
a. Berbicara yang tidak relevan dengan tugas yang diberikan b. Berkunjung ke kelompok lain c. Mengerjakan tugas lain d. Mengganggu siswa lain e. Mencoba menarik perhatian/ mengobrol dengan teman f. Meminjamkan peralatan dan g. Keluar kelas	a) Memperhatikan penjelasan topik atau materi b) Mencatat topik atau materi c) Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru d) Mengajukan pertanyaan sesuai topik materi yang di bahas

Dengan menggunakan media animasi peserta didik yang cenderung melakukan aktivitas *off task* diharapkan dapat berubah dan secara kooperatif melakukan aktivitas *on task* sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang kondusif dan terarah. Mengukur aktivitas dalam lembar observasi dengan indikator kinerja tersebut digunakan banyaknya jumlah yaitu jumlah aktivitas *off task* 3 dikatakan Tinggi, jumlah aktivitas *off task* 2 dikatakan Sedang dan jumlah aktivitas *off task* 1 dikatakan Rendah. Aktivitas *on task* diukur dengan lima interval skor, yaitu: Sangat aktif dengan skor 5, Aktif dengan skor 4, Cukup aktif dengan skor 3, Kurang aktif dengan skor 2, dan Sangat tidak aktif dengan skor 1.

- a. Ketercapaian aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan rumus:

$$\%Ai = \frac{Na}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

%Ai = Persentase aktivitas siswa

Na = Banyaknya aktivitas siswa

N = Banyaknya siswa yang diamati

- b. Presentase keberhasilan aktivitas pembelajaran

$$\%As = \frac{As}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

%As = Persentase peserta didik aktif

As = Banyaknya siswa yang aktif

N = Banyaknya siswa yang hadir

3. Minat Belajar

Minat belajar peserta didik adalah model bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar dalam usaha mencapai perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksudkan adalah dari perilaku tidak tahu menjadi tahu dan dari perilaku tidak mengetahui menjadi perilaku mengetahui. Dari ketiga unsur minat menurut Abror (1993:112) yaitu kognisi, emosi dan konasi maka diambil 10 pernyataan untuk lembar observasi minat peserta didik yaitu:

- a. Unsur Kognisi:
 1. Siswa memperhatikan seluruh proses pembelajaran
 2. Siswa tertarik untuk bertanya kepada guru atau sesama teman
 3. Siswa tertarik untuk menjawab pertanyaan dari guru atau sesama teman
- b. Unsur Emosi:
 1. Siswa berani tampil kedepan kelas untuk mengungkapkan ide dan gagasannya
 2. Siswa bersungguh-sungguh dalam seluruh proses belajar
 3. Siswa bersemangat dalam proses pembelajaran
 4. Siswa bergembira dalam proses pembelajaran
- c. Unsur Konasi:
 1. Siswa memiliki kehendak untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran
 2. Siswa menghargai untuk menghargai pendapat teman
 3. Siswa memiliki kehendak untuk bekerja sama dalam kelompok.

Untuk mengukur minat dalam lembar observasi dengan indikator kinerja tersebut digunakan empat interval skor dalam setiap indikator minat, yaitu: Sudah membudaya (SM) = 4 (empat), Mulai berkembang (MB) = 3 (tiga), Mulai terlihat (MT) = 2 (dua) dan Belum terlihat (BT) = 1 (satu) dengan Rentang skor : Skor total 30-40 (tinggi), Skor total 20-29 (sedang) dan 10-19 (rendah). Skor maksimal 40 dan minimal 10.

Rumus :

$$\text{Rentang minat} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{K}$$

Keterangan :

Skor maksimal = 40

Skor minimal = 10

K (jumlah rentang kategori minat) = 3

Rentang tiga kategori minat, yaitu: minat tinggi (30-40), minat sedang (20-29) dan minat rendah (10-19). Kemudian untuk mengukur tingkat keberhasilan dari indikator di gunakan rumus:

$$\%Am = \frac{As}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

$\%Am$ = Persentase siswa yang berminat tinggi

As = Banyak siswa yang berminat tinggi

N = Banyaknya siswa yang hadir

4. Hasil Belajar

Untuk menentukan persentase peserta didik tuntas setiap siklusnya di gunakan rumus seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2001:69), yaitu sebagai berikut:

Rumus mengukur hasil belajar peserta didik:

$$\%Ai = \frac{At}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

$\%Ai$ = Persentase siswa tuntas belajar

At = Banyak siswa yang tuntas belajar

N = Banyaknya siswa yang hadir

Selanjutnya, indikator keberhasilan hasil belajar dalam penelitian ini akan ditinjau dari presentase ketuntasan hasil belajar siswa. Jika presentase siswa tuntas (dengan nilai 72) setiap siklus meningkat dan pada akhir siklus tiga siswa yang mendapat nilai 72 sebesar 70% atau lebih maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan ini berhasil.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data minat dan aktivitas baik pada aktivitas *Off Task* dan *On Task* peserta didik dalam pembelajaran. Observasi yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah observasi langsung terhadap aktivitas peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas peserta didik, lembar minat dan lembar kinerja guru yang dibantu satu orang observer dan guru mata pelajaran IPS.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memperoleh data dari dokumen tertulis yang telah tersedia disekolah ataupun dari guru mata pelajaran IPS, teknik ini digunakan untuk memperoleh data nilai hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Sungkai Selatan serta informasi tentang profil siswa dan sekolah.

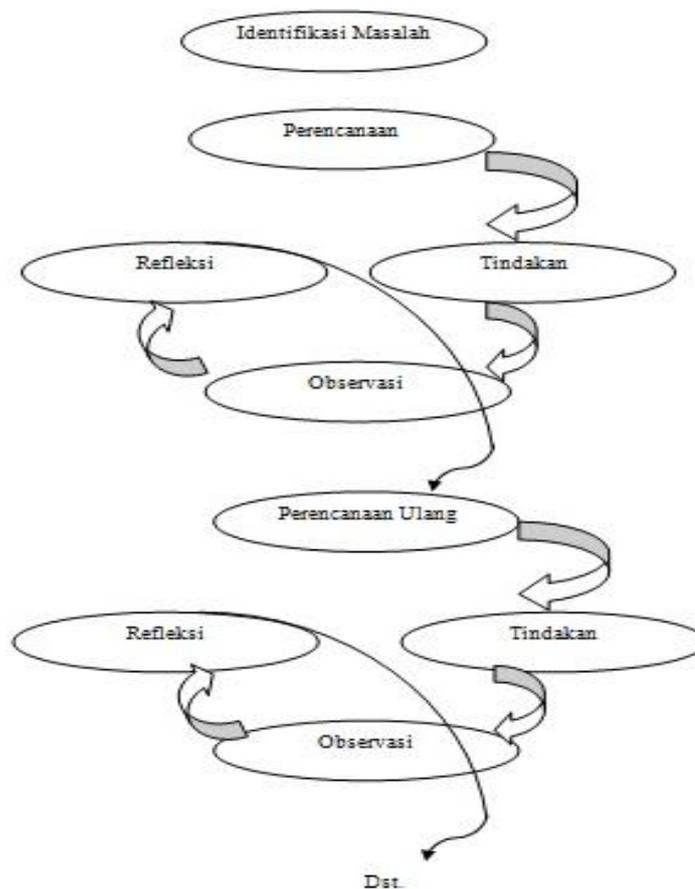
3. Tes

Tes di berikan untuk mengetahui indikator keberhasilan siswa. Tes dalam penelitian ini dilakukan secara tertulis. Alat tes yang digunakan berupa lembar soal dalam bentuk pilihan jamak dan isian singkat. Soal pilihan jamak berjumlah 10 soal, dengan 5 alternatif jawaban (a,b,c,d dan e) dan soal isian singkat berjumlah 2 soal. Alat tes ini dibuat oleh peneliti bersama guru. Tes diberikan kepada peserta didik setiap akhir siklus, tes ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran setelah digunakan media pembelajaran. Adapun skor yang diberikan setiap soal pilihan ganda jika jawaban benar 1 soal mendapat point 10 jadi jika benar semua $10 \times 10 = 100$. Untuk Essay dinilai berdasarkan kebenaran jawaban jika jawaban benar dan lengkap maka setiap satu soal diberikan skor 50 jadi, jika dua soal terjawab dengan benar maka mendapat skor 100. Untuk menghitung nilai akhir maka skor pilihan ganda dan essay di jumlahkan dan di bagi N (2).

F. Prosedur Penelitian Tindakan

Ciri dari penelitian tindakan adalah adanya suatu tindakan yang dipraktekan dikelas dan tindakan tersebut mengikuti alur desain penelitian. Rencana penelitian tindakan kelas ini memang tidak di batasi oleh beberapa siklus namun, dalam penelitian ini dilakukan hingga mencapai inidkator keberhasilan. Setelah melaksanakan penelitian indikator keberhasilan tercapai pada siklus ke-III. Pelaksanaan siklus 1 menjadi awal atau landasan untuk pelaksanaan siklus II, siklus II menjadi landasan untuk pelaksanaan siklus III

dan hasil siklus III merupakan hasil pemantapan dari penelitian tindakan kelas ini.



Gambar 3. Spiral Penelitian Tindakan Kelas (Hopkins, 1993:48)

Rencana pelaksanaan pada penelitian tiga siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu:

- a. Rencana tindakan, meliputi persiapan yang dibuat untuk diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- b. Pelaksanaan tindakan, yaitu penulis dan guru mata pelajaran mengerjakan dengan mempraktekan sesuai dengan rencana yang telah dirumuskan.

- c. Observasi, yaitu kegiatan guru mata pelajaran dan penulis sekaligus berperan sebagai guru mitra mencatat dan mengamati kondisi peserta didik mulai dari masuk kelas sampai berakhirnya jam pelajaran.
- d. Refleksi, berupa hasil catatan penulis dan guru mata pelajaran selama proses pembelajaran dianalisis, bila terdapat catatan yang baik maka dipertahankan dan ditingkatkan, sedangkan jika terdapat catatan yang bersifat kurang baik dapat dijadikan bahan kajian untuk siklus berikutnya sehingga terjadi peningkatan aktivitas dan minat belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Tahap-tahap dari siklus tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Adapun dalam tahap ini yang dilakukan adalah:

1. Membuat skenario tindakan pembelajaran
2. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun secara kolaboratif antara penulis dan gurur mata pelajaran. Rencana Pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan silabus yang telah dikembangkan oleh penulis dan guru.
3. Menyiapkan bahan materi atmosfer yaitu lapisan atmosfer (Troposfer, Stratosfer, Mesosfer, Termosfer dan Eksosfer) dan pengaruhnya terhadap kehidupan dan media yang dibutuhkan terkait dengan pembelajaran IPS kelas VII dengan menggunakan media animasi.
4. Menyusun instrument penelitian

5. Menentukan kriteria keberhasilan tindakan kelas
6. Pembagian tugas antara guru dan kolaborator
 - a. Penulis menyiapkan bahan *pre test* berupa soal pilihan jamak berjumlah 10 soal dan isian singkat 2 yang akan di gunakan sebagai evaluasi pada siklus I;
 - b. Penulis menyiapkan materi pembelajaran yang akan disajikan melalui media animasi yang sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran IPS kelas VII.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini tahap-tahap yang dilakukan adalah:

1. Penulis yang berperan sebagai guru mitra membuka pelajaran dengan memberikan motivasi dan apresiasi.
2. Penulis mengadakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
3. Penulis dan guru mata pelajaran menyampaikan materi pelajaran yang akan disajikan melalui media animasi yang sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran IPS kelas VII secara bergantian pada setiap pertemuan dalam siklus I.
4. Penulis membagi peserta didik dalam kelompok diskusi kecil masing-masing yang beranggotakan 5-6 orang.
5. Penulis memberikan kesempatan peserta didik berdiskusi mengenai tanggapan mereka terhadap materi yang telah ditayangkan.

6. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok kecil didepan kelas.
7. Peserta didik yang berasal dari kelompok lain diberikan kesempatan untuk menanggapi, bertanya, dan mengemukakan pendapat.
8. Guru dan penulis bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media animasi.
9. Penulis memberikan *post test* untuk melihat ketercapaian KD
10. Penulis memberikan penghargaan kelompok.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan yaitu selama proses kegiatan pembelajaran. Agar pelaksanaan observasi dapat berjalan terarah maka perlu disiapkan lembar observasi, yang melaksanakan observasi adalah penulis yang bertindak sebagai guru mitra, sedangkan guru mata pelajaran sebagai kolaborator dalam mengajar.

d. Refleksi

Setelah pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan refleksi yang dilakukan bersama guru mata pelajaran untuk mengetahui hasil pada siklus I. Hasil refleksi siklus I, akan digunakan untuk menyusun RPP dengan menggunakan media animasi untuk siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Perencanaan siklus II dan III didasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya atau pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada siklus II tindakan yang dilakukan penulis yaitu memperbaiki kekurangan pada siklus I, misalnya penulis mengganti anggota kelompok kemudian penulis dan guru mengajarkan kepada siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, berani mengajukan atau menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

a) Perencanaan

Adapun dalam tahap ini yang dilakukan adalah:

- 1) Membuat skenario tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun secara kolaboratif antara penulis dan guru mata pelajaran. Rencana Pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan silabus yang telah dikembangkan oleh penulis dan guru.
- 2) Menyiapkan bahan yang dibutuhkan terkait dengan pembelajaran IPS kelas VII dengan materi pembelajaran cuaca dan iklim (definisi cuaca dan iklim serta unsur-unsur cuaca dan iklim) dan menggunakan media animasi terkait dengan materi selanjutnya mengenai atmosfer.
- 3) Menyusun instrument penelitian
- 4) Menentukan kriteria keberhasilan tindakan kelas
- 5) Pembagian tugas antara guru dan kolaborator

- a. Penulis menyiapkan bahan *pre test* berupa soal pilihan jamak berjumlah 10 soal dan isian singkat 2 yang akan di gunakan sebagai evaluasi pada siklus II
- b. Penulis menyiapkan materi pembelajaran yang akan disajikan melalui media animasi yang sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran IPS kelas VII.

b) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini tahap-tahap yang dilakukan adalah:

- a. Penulis dan guru mata pelajaran membuka pelajaran dengan memberikan motivasi dan apresiasi.
- b. Penulis dan guru mata pelajaran menyampaikan materi pelajaran yang akan disajikan melalui media animasi yang sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran IPS kelas VII secara bergantian pada setiap pertemuan siklus II.
- c. Penulis membagi peserta didik dalam kelompok diskusi kecil masing-masing yang beranggotakan 5-6 orang.
- d. Penulis memberikan kesempatan peserta didik berdiskusi mengenai tanggapan mereka terhadap materi yang telah ditayangkan.
- e. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok kecil didepan kelas.
- f. Peserta didik yang berasal dari kelompok lain diberikan kesempatan untuk menanggapi, bertanya, dan mengemukakan pendapat.

- g. Guru dan penulis bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media animasi.
- h. Penulis memberikan *post test* untuk melihat ketercapaian KD dan penulis memberikan penghargaan kelompok.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan yaitu selama proses kegiatan pembelajaran. Agar pelaksanaan observasi dapat berjalan terarah maka perlu disiapkan lembar observasi, yang melaksanakan observasi adalah penulis yang bertindak sebagai guru mitra, sedangkan guru mata pelajaran sebagai kolaborator dalam mengajar.

d. Refleksi

Setelah pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan refleksi yang dilakukan bersama guru mata pelajaran untuk mengetahui hasil pada siklus II. Hasil refleksi siklus II, akan digunakan untuk menyusun RPP dengan menggunakan media animasi untuk siklus selanjutnya.

3. Siklus III

Pada siklus III tindakan yang dilakukan oleh penulis adalah membuat *game* dan masing-masing kelompok atau individu dapat membuat pertanyaan serta tanggapan hasil diskusi setelah pemberian materi menggunakan media animasi sehingga siswa lain dapat menjawab dan

memberikan hasil tanggapan diskusi sesuai dengan materi atau topik yang dibahas.

a. Perencanaan

Adapun dalam tahap ini yang dilakukan adalah:

1. Membuat skenario tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus II dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun secara kolaboratif antara penulis dan guru mata pelajaran. Rencana Pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan silabus yang telah dikembangkan oleh peneliti dan guru.
2. Menyiapkan bahan yang dibutuhkan terkait dengan pembelajaran IPS kelas VII dengan materi pembelajaran tentang unsur cuaca dan iklim (tipe-tipe hujan) dan dampaknya terhadap kehidupan dan menggunakan media animasi terkait dengan materi selanjutnya mengenai atmosfer.
- 6) Menyusun instrument penelitian.
- 7) Menentukan kriteria keberhasilan tindakan kelas.
- 8) Pembagian tugas antara guru dan kolaborator.
 1. Penulis menyiapkan bahan *pre test* berupa soal pilihan jamak berjumlah 10 soal dan isian singkat 2 yang akan di gunakan sebagai evaluasi pada siklus III.
 2. Penulis menyiapkan materi pembelajaran yang akan disajikan melalui media animasi yang sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran IPS kelas VII.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini tahap-tahap yang dilakukan adalah:

- 1) Penulis dan guru mata pelajaran membuka pelajaran dengan memberikan motivasi dan apresiasi.
- 2) Guru mata pelajaran dan penulis menyampaikan materi pelajaran yang akan disajikan melalui media animasi yang sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran IPS kelas VII.
- 3) Penulis membuat *game* dan membagi peserta didik dalam kelompok diskusi kecil masing-masing yang beranggotakan 5-6 orang.
- 4) Guru dan penulis memberikan kesempatan peserta didik berdiskusi mengenai tanggapan mereka terhadap materi yang telah disampaikan dan Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok kecil didepan kelas.
- 5) Peserta didik yang berasal dari kelompok lain diberikan kesempatan untuk menanggapi, bertanya, dan mengemukakan pendapat.
- 6) Guru dan penulis bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media animasi.
- 7) Penulis memberikan *post test* untuk melihat ketercapaian KD dan Guru peneliti memberikan penghargaan kelompok.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan yaitu selama proses kegiatan pembelajaran. Agar pelaksanaan observasi dapat berjalan terarah maka perlu disiapkan lembar observasi, yang melaksanakan

observasi adalah penulis yang bertindak sebagai guru mitra, sedangkan guru mata pelajaran sebagai kolaborator dalam mengajar.

d. Refleksi

Setelah pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan refleksi yang dilakukan bersama guru mata pelajaran untuk mengetahui hasil pada siklus III. Hasil refleksi siklus III, akan digunakan untuk menentukan keberhasilan penelitian tindakan ini. Hal-hal yang bersifat positif dan membangun aktivitas, minat dan hasil belajar siswa dapat dipertahankan, sedangkan hal-hal yang bersifat kekurangan agar dapat diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya sehingga dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dan diharapkan selanjutnya menjadi lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sukardi (2003:86), yang dimaksud mendeskripsikan data adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk yang nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dikelas VII-I, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menganalisis materi pembelajaran IPS dan diperoleh peningkatan hasil aktivitas pada siklus I sebesar 52,78% dan pada siklus II meningkat sebesar 64,58% dan pada siklus III meningkat menjadi 75,69 %.
2. Penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dikelas VII-I, sehingga peserta didik lebih tertarik dan fokus terhadap materi pembelajaran IPS dan peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas pada siklus I peserta didik berminat belajar tinggi mencapai 38,89%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 61,11% dan pada siklus III peserta didik berminat belajar tinggi meningkat menjadi 69,44%.
3. Penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dikelas VII-I, peningkatan hasil belajar pada siklus I mencapai 44,44% peserta didik yang mendapat nilai 72, pada siklus II meningkat menjadi 52,78% peserta didik yang mendapat nilai 72 dan siklus III meningkat sebesar 80,55% peserta didik yang mendapat nilai 72.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah diharapkan dapat lebih memperhatikan dan memaksimalkan pengadaan fasilitas atau penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di sekolah, agar didapatkan proses maupun hasil pembelajaran yang maksimal.
2. Bagi guru diharapkan dapat menerapkan teknik pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran dan lebih memaksimalkan dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media animasi atau media yang lainnya, karena media animasi dapat meningkatkan aktivitas, minat belajar dan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi peserta didik diharapkan dapat mengikuti dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdu Rachman. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana.
- Anonim. 2012. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Djaali. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hopkins, David. 1993. *A Teacher Guide To Classroom Reaserch*. Philadelpia: Open University Press.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurniawati, Tia. 2014. Penggunaan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Natar Tahun Pelajaran 2013/2014. (*skripsi*). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Kustandi & Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- K.Wardiyatmoko. 2012. *Ilmu Pengetahuan Sosial* . Jakarta: Erlangga.
- Nanang Hanafiah & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

- Mustikasari, Ardiani. 2008. *Mengenal Media Pembelajaran*, (Online) (<http://miftahululum.net/?pilih=news&mod=yes&aksi=lihat&id=16>, diakses 29 Juni 2015).
- Pargito. 2011. *Penelitian Tindakan Bagi Guru dan Dosen*. Bandar Lampung: Aura Printing and Publishing.
- Pargito. 2010. *IPS Terpadu*. Bandar Lampung: Aura Printing and Publishing.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Semi, Mulyani Eka. 2014. Penggunaan *Tipe Buzz Group* dan media animasi dalam upaya Meningkatkan aktivitas Dan prestasi Belajar Geografi pada Siswa Kelas X SMAN 1 Pagar Dewa Tulang Bawang Barat Tahun Pelajaran 2012/2013. (*skripsi*). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Sudjana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyanto. 2007. Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG): Model-model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta. (*Online*).
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Beserta Sistematika Proposal dan Laporrannya* . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahid, Abdul. 1998. *Menumbuhkan Minat dan Bakat Anak*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Yohana, Analisa. 2011. Studi Tentang Media Pembelajaran yang Digunakan pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa di SMP Negeri 1 Probolinggo. (*Skripsi*), Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra. (*Jurnal Penelitian*): Universitas Negeri Malang.
- Zakiya, isnani. 2014. *Desain Perencanaan Pembelajarn*. (<https://isnaizakiya29.wordpress.com/2014/05/24/desain-pembelajaran-perencanaan-pembelajaran-dan-kurikulum> (di akses tanggal 22 April 2015, pukul 21.40).
- Ahmad, zoni. 2008. *Pengertian Film Animasi* (online). (<http://en.wikipedia.org/wiki/film>) (diakses pada tanggal 5 juni 2015).

_____. 2014. *Film Animasi (Jurnal)*. Surabaya: STIKOM (Pdf).
(diakses pada tanggal 29 Juni 2015).

<http://www.kajianpustaka.com/2014/06/pengertian-dan-jenis-aktivitas-belajar.html> (di akses tanggal 22 Juni 2015, pukul 22.20).

<http://tittiduit.blogspot.com/> (di akses tanggal 22 Juni 2015, pukul 21.40).