

HEFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS GEOGRAFI SISWA KELAS VII SMPN 21 MATARAM

Agus Herianto

**Dosen Program Studi Pendidikan Geografi Univ. Muhammadiyah Mataram
(email : agusherianto_82@yahoo.com)**

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran sudah seharusnya memanfaatkan media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi dan Media gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 21 Mataram. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan bacaan dan landasan penelitian selanjutnya yang relevan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang penting bagi sekolah-sekolah, terutama bagi guru SMP, dimana hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa; b) bagi siswa SMP, hasil penelitian ini mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga mempunyai pengaruh yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis, didapatkan nilai t hitung= 6.698 dan untuk nilai t tabel = 2.704, dengan taraf kepercayaan 1% dan $dk = n_1+n_2-2=40$ atau $dk = 21+21-2=40$. Karena t-hitung lebih besar dari t-tabel ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara yang diajar dengan media pembelajaran animasi dan media gambar.

Kata Kunci: Media Animasi, Media Gambar, Hasil Belajar, IPS Geografi

A. PENDAHULUAN

Kemajuan dan perkembangan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) saat ini merujuk pada pentingnya pengembangan kemampuan siswa melalui nilai-nilai sosial yang tidak hanya ditunjukkan dengan kemampuan menghafal konsep-konsep, fakta, prinsip, generalisasi IPS, tetapi dapat dilihat kemampuannya dalam memahami nilai-nilai serta realitas sosial yang dapat diaplikasikan dalam wujud nyata di dalam kehidupannya sehari-hari.

Mata pelajaran IPS dirancang agar dapat mengembangkan kemampuan siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis dan memiliki kemampuan dalam mencari dan menciptakan nilai-nilai keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga dengan adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik terhadap fenomena-fenomena sosial maka dapat menciptakan kondisi dalam menentukan arah kehidupan yang lebih baik.

Selain hal tersebut di atas, maka diharapkan pada masyarakat agar memiliki

sikap dan karakter yang baik sebagai Warga Negara Indonesia, dan memiliki keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dimana karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusan yang ia buat (Suyanto, 2011).

Dengan demikian cita-cita yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 dalam mewujudkan kesejahteraan dan kecerdasan dalam kehidupan berbangsa dan bertanah air dapat terealisasikan dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Terkait dengan visi tersebut telah ditetapkan serangkaian prinsip penyelenggaraan pendidikan untuk dijadikan landasan dalam pelaksanaan

reformasi pendidikan. Salah satu prinsip tersebut adalah pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.

Dalam menciptakan hasil belajar yang maksimal maka terdapat pengaruh internal dan eksternal yang terdapat dalam diri siswa. Hal ini diketahui dan dipahami oleh setiap tenaga pendidik dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar. Dimana faktor internal tersebut meliputi: faktor kesehatan, cacat tubuh, intelegensi, perhatian, motif, minat, kemampuan, kematangan, kesiapan, kelelahan, bakat, motivasi intrinsik (dari dalam diri siswa).

Faktor lain yang mempengaruhi adalah faktor eksternal yakni hal-hal dari luar diri siswa misalnya: keluarga, sarana dan prasarana pembelajaran, tenaga pengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung sekolah, tugas rumah, kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, metode dan strategi pengajaran yang di dalamnya terdapat penggunaan media dalam proses pembelajaran, termasuk kondisi lingkungan dimana siswa berada.

Dalam penelitian ini tidak semua faktor internal dan eksternal yang diungkapkan di atas akan dijadikan sebagai variabel dalam penelitian, akan tetapi penelitian ini hanya dibatasi dengan faktor eksternal yakni media pembelajaran (animasi dan gambar) yang dijadikan sebagai variabel bebas. Dengan variabel terikat yang menjadi tujuan akhir pembelajaran adalah hasil belajar IPS.

Selama ini, dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menerima pelajaran tanpa melakukan proses pengolahan informasi dengan selektif. Mereka menerima konsep-konsep yang diberikan pendidik mentah-mentah sebagai produk jadi, akibatnya adalah konsep-konsep IPS menjadi tidak bermakna bagi siswa. Siswa mungkin mengetahui dan hafal dengan konsep-konsep IPS tapi mereka tidak memahami hakikat dari pembelajaran IPS tersebut dan bahkan tidak dapat mengaplikasikannya dalam kehidupannya sehari-hari (Zulaikah, 2009).

Lebih lanjut dikatakan bahwa konsep-konsep IPS diperoleh siswa melalui hafalan. Padahal pengetahuan yang diperoleh melalui hafalan akan mudah terlupakan dan kurang dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Hal ini dikarenakan adanya metode mengajar

guru yang memberikan konsep-konsep IPS sebagai produk jadi kepada siswa. Artinya, belum ada pemilihan metode dan pemanfaatan media yang bervariasi dalam pembelajaran IPS, sementara siswa hanya menyerap konsep-konsep yang abstrak, tidak ada gambaran yang jelas mengenai materi karena tidak ada visualisasi dan ilustrasi yang jelas. Permasalahan yang diungkapkan di atas juga di alami ditingkat satuan pendidikan sekolah dasar, termasuk didalamnya adalah SMPN 21 Mataram.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMPN 21 Mataram, dengan banyaknya materi dari kurikulum pelajaran IPS, dan minimnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga para guru cenderung untuk menggunakan cara-cara yang masih konvensional, yakni dengan menggambarkan sesuatu dengan bahasa verbal tanpa disertai dengan contoh-contoh dalam bentuk gambar atau animasi tentang suatu objek yang dipelajari yang menyangkut suatu peristiwa atau kejadian yang dapat diamati oleh siswa ketika terjadi proses pembelajaran. Sehingga siswa lebih cenderung menghafal materi-materi pembelajaran IPS yang di pelajari.

Dengan memahami beberapa pernyataan di atas, maka masih terdapat kelemahan dalam proses pembelajaran yakni tidak memanfaatkan kemampuan berfikir anak secara maksimal, anak hanya cenderung menghafal konsep-konsep yang diperoleh di dalam kelas dengan memfungsikan otak kiri, sehingga kemampuan otak kanan anak belum difungsikan dengan adanya media-media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti gambar foto dan animasi, sehingga dengan hal tersebut maka interaksi dalam pembelajaran antara guru dan siswa dapat meningkat, dengan demikian akan berpengaruh pada banyaknya materi pembelajaran yang dapat diserap oleh siswa yang pada akhirnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswapun akan turut meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji tentang "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 21 Mataram".

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Deskripsi Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2009) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil

pembelajaran yang dikategorikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Definisi hasil belajar juga diungkapkan oleh Jihad dan Haris, dimana hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Jihad dan Haris, 2009).

Hasil belajar berhubungan dengan penampilan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu setelah menerima pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh Reigeluth dalam mendefinisikan hasil belajar, dimana hasil belajar merupakan salah satu aspek dari hasil pembelajaran (Reigeluth, 2007).

Sementara itu, Sukmadinata mengataka hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari prilakunya, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun kemampuan motorik (Sukmadinata, 2005). Selanjutnya Sudjana juga memberikan konsep dimana ia mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang terjadi melalui proses belajarnya (Sudjana, 2010).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan yang terjadi ketika terjadi suatu proses pembelajaran. Dimana indikator keberhasilan pembelajaran diukur melalui kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Media Pembelajaran Animasi

Pada dasarnya animasi merupakan gambar-gambar bergerak yang dapat digunakan untuk menggambarkan tahap-tahap berurutan dalam suatu proses atau memberikan kesan pada bagian-bagian yang bergerak. Animasi dapat digunakan berkombinasi dengan teks, suara, dan *hyperlinks* untuk menciptakan lingkungan pembelajaran *online* yang lebih kaya dari pada sekedar teks sederhana dan/atau foto/gambar dihalaman cetak (Mason dan Renie, 2010).

Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting. Animasi dapat membantu proses pembelajaran karena peserta didik akan dapat melakukan proses kognitif jika dibantu dengan animasi, sedangkan tanpa animasi proses kognitif tidak dapat dilakukan secara maksimal sebab kurang memotivasi dan merangsang daya kognitif para siswa (Ariani dan Haryanto, 2010).

Suatu aplikasi animasi dalam pembelajaran memberikan suatu tampilan yang hidup sehingga dapat memperindah dan daya imajinasi dari suatu gambar tampilan yang disajikan sehingga hal ini dapat meningkatkan perhatian siswa dalam kelas. Gambar animasi digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran terutama dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Media ini dapat memberikan makna bagi kata-kata, siswa dapat melihat invensi/hasil penemuan baru, tidak hanya mendengar dan membaca. Siswa juga dapat mengidentifikasi obyek dan subyek, dapat menambah efisiensi dari penyajian. Media ini juga bias menarik perhatian, merangsang dan inkuiri, membantu mencapai tujuan yang mensyaratkan identifikasi orang, tempat, serta menimbulkan rasa ingin tahu dan membrikan informasi yang jelas untuk tes dan evaluasi (Newb, *et all*, 2000).

Animasi komputer merupakan rangkaian gambar visual yang memberikan ilusi gerak pada layar komputer (Burke, *at all*, 2008). Animasi memiliki fungsi yakni 1) untuk mengarahkan perhatian siswa pada materi yang sedang dipelajari; 2) untuk mengajarkan pengetahuan prosedural, menunjang belajar siswa dalam melakukan proses kognitif.

Menurut Rieber *dalam* Rika (2009) , animasi memiliki tiga fungsi dalam pembelajaran: 1) mengambil perhatian, 2) presentasi, dan 3) latihan. Animasi membantu mengurangi waktu yang diperlukan untuk memanggil kembali informasi memori jangka panjang dan kemudian merekonstruksi kembali informasi dalam memori jangka pendek (Sukmana,

2008). Hasil penelitian Rieber menunjukkan bahwa dengan menggunakan animasi untuk mengkomunikasikan gagasan dan proses yang berubah diakhir, akan mengurangi abstraksi yang berhubungan dengan transisi temporal dari proses tersebut.

Selanjutnya bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas yakni: 1) penyampaian pesan menjadi lebih baku; 2) pembelajaran bias lebih menarik; 3) pembelajaran lebih interaktif; 4) lama waktu pembelajaran dapat disingkat; 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila mana integrasi kata dengan gambar; 6) pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan; 7) sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat diingatkan; 8) para guru dapat berubah kearah yang lebih positif (Arsyad, 2009).

Agar pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru berhasil dengan bantuan media animasi, maka langkah yang harus dilakukan oleh guru adalah: 1) guru sebagai presenter harus menyampaikan materi dengan bantuan gambar animasi dengan menarik; 2) menginformasikan tujuan pembelajaran; 3) mengulang-ulang bahan sebelumnya; 4) menyampaikan materi pada pertemuan saat ini; 5) memberikan petunjuk yang jelas; 6) memberikan *performance*, memberikan umpan balik, menilai perilaku dan member retensi dan transfer (Frye, 1962).

Berdasarkan dari uraian teori yang diungkapkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah gambar-gambar bergerak pada sebuah layar yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis yang dapat digunakan untuk menggambarkan tahap-tahap secara berurutan dalam suatu proses dengan mengkombinasikan antara teks, suara, dan *hyperlinks*.

3. Media Gambar

Media gambar merupakan alat visual yang mudah diperoleh dan sangat penting kedudukannya dalam memberikan gambaran visual tentang masalah yang digambarkannya. Karena gambar merupakan alat komunikasi visual, maka hal yang ditampilkan dapat berbentuk sketsa, gambar,

foto, diagram, tabel, torso, dan benda visual lainnya yang merupakan benda atau replikasinya. Agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, maka media gambar disamping dapat dibuat sendiri oleh guru, dapat juga menggunakan alat khusus berupa kamera yang berupa foto, dan gambar juga dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti : surat kabar, koran, majalah, atau brosur-brosur yang sengaja disebar oleh pihak-pihak tertentu.

Gambar merupakan benda visual, dimana Smaldino *at al* (2007) mengatakan bahwa media visual secara teratur digunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang didalamnya terdiri dari diagram, poster, gambar pada papan tulis, foto, gambar sebuah buku kartun dan sebagainya.

Sementara itu, Budiman dalam Saputra mengatakan bahwa gambar merupakan hasil karya seni rupa yang tergolong dalam bentuk karya seni rupa dua dimensi (Saputra, 2006). Sachri mengungkapkan bahwa gambar merupakan bahasa yang universal. Semua bangsa mengenal dan bisa berkomunikasi lewat gambar. Oleh karena itu gambar merupakan bahasa manusia yang paling penting dan selalu mewarnai peradaban bangsa-bangsa tiap zaman (Sachri, 2006)

Berdasarkan uraian teori yang diungkapkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah suatu alat yang bersifat konkrit, dapat mengatasi batas ruang, waktu dan indera, dapat memberikan gambaran visual tanpa teks terhadap suatu masalah yang digambarkannya yang dapat berbentuk sketsa, gambar, foto, diagram, tabel, dan benda visual lainnya berupa benda atau replikasinya.

Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa (Arsyad, 2007). Media gambar yang digunakan dalam pembelajaran IPS terpadu pada materi bentuk muka bumi akan dapat memberikan banyak manfaat dalam mengembangkan potensi yang terdapat pada siswa dan guru. Adapaun gambar yang digunakan pada saat terjadi proses pembelajaran di kelas akan sangat efektif apabila disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang akan diajarkan

sehingga pembelajaran dapat bersifat *meningfull* bagi siswa dan siswa turut menikmati proses pembelajaran yang terjadi. Adapun kompetensi dasar yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk muka bumi, proses pembentukan, dan dampaknya terhadap kehidupan.

C. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "True Eksperimental Design" yang berarti desain eksperimen sejati (Furchan, 2007) atau eksperimen yang bersifat nyata, dimana dengan pola desain *posttest only control design*. True Eksperimental Design adalah jenis eksperimen yang paling dipujikan bagi eksperimentasi dibidang pendidikan" (Furchan, 2007), yang dianggap sudah memenuhi persyaratan. Persyaratan yang dimaksud disini adalah adanya kelas lain sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dimana dalam desain ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen sebagai kelas yang menggunakan media pembelajaran animasi dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes hasil belajar IPS terpadu pada materi bentuk-bentuk muka bumi. Instrumen tes hasil belajar IPS terpadu pada materi bentuk-bentuk muka bumi dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dimana instrumen tes hasil belajar IPS geografi yang digunakan berbentuk tes pilihan ganda.

Statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah uji statistik t (uji-t). Uji t adalah tes statistik yang dapat dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi atau perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip membandingkan rata-rata (mean) kedua kelompok atau perlakuan tersebut.

Permasalahan yang hendak diuji melalui penelitian dengan bantuan analisis uji t adalah yang bersifat membandingkan dua perlakuan, maka perumusan hipotesis yang benar dapat membantu mempermudah

pengujian. "Dalam hal ini uji t digunakan untuk menguji hipotesis nol, suatu penelitian yang menyatakan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata kondisi yang dibandingkan. Dan untuk pengujian hipotesis, rumus t-test yang digunakan adalah Polled Varians seperti tercantum di bawah ini:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Dimana:

- \bar{x}_1 = Mean data 1
- \bar{x}_2 = Mean data 2
- S_1^2 = Varians data 1
- S_2^2 = Varians data 2

Adapun langkah-langkah untuk perhitungannya adalah sebagai berikut:

1. Mencari mean yaitu dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana:

- N = Banyaknya data
- X = Nilai dalam sebaran

2. Mencari Varians:

$$S^2 = \frac{\sum x^2}{N}$$

- N = Banyak data
- x = Simpangan tiap-tiap skor dari mean ($X - \bar{X}$)

Untuk menguji hipotesis, digunakan analisis uji-t. Jika t-hitung lebih besar dari t-tabel (t-hitung > t-tabel), maka Ho di tolak dan Ha di terima. Dan jika t-hitung lebih kecil dari t-tabel (t-hitung < t-tabel) atau t-hitung sama dengan t-tabel (t-hitung = t-tabel), maka Ho di terima dan Ha di tolak.

Sedangkan untuk Ho dan Ha adalah sebagai berikut:

1. Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Tidak ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi dan media gambar pada mata pelajaran IPS Terpadu

siswa kelas VII SMPN 21 Mataram tahun pelajaran 2012-2013.

2. $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan

media animasi dan media gambar pada mata pelajaran IPS terpadu siswa kelas VII SMPN 21 Mataram tahun pelajaran 2012-2013.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penyajian Data

Tabel 01

Data Hasil Tes Kelompok Eksperimen X1 (Media Animasi) dan Kelompok Kontrol X2 (Media Gambar)

No	Kelas Eksperimen X1(B)		Kelas Kontrol X2 (A)	
	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1	Abdul Hafiz	8	Abdul Waris	6
2	Firman	8	Ahmad Syahrul	7
3	Gilang Novita Dewi	9	Ahmad Zuhdi	7
4	Hamdani	8	Aida Rukmana F.	7
5	Husnul Hadi	8	Asbillah	6
6	Huzzaturrahmi	8	Hermin Rania D.	8
7	I Putu Eka	9	Hirpan	6
8	Ketut Putriani	8	I Wayan Antara	6
9	Lia Eliani	9	M. Sativa Aldiansyah	8
10	M. Asgar	9	Muaedi	6
11	Marjuan	8	Muhammad Iqbal	8
12	Miskiani	9	Muhibah	8
13	Muhammad Zaenil	8	Ni Ketut Suci Dewi	8
14	Muzakki	8	Rizki Saputra	8
15	Paris	9	Rohaematul Aeni	6
16	Ria Mardiana	8	Romi Santuri	7
17	Rian Hidayat	8	Sapuan	7
18	Silmi Rosmala Hi.	9	Suriani F.	8
19	Subaedi	9	Ulviani Pratiwi	6
20	Supardi	8	Wandi Yusuf	6
21	Ulul Azmi	9	Zikrullah	7

Sumber: Tes Hasil Belajar Siswa, 2013

2. Analisis Data

Tabel 02. Tabel Kerja untuk Perhitungan Pengujian t-test

No	X1	$x_1 - \bar{x}$	$(x_1 - \bar{x})^2$	X2	$x_2 - \bar{x}$	$(x_2 - \bar{x})^2$
1	8	-0,42	0.176	6	-0.95	0.902
2	8	-0,42	0.176	7	0.05	0,002
3	9	0,58	0.336	7	0.05	0,002
4	8	-0,42	0.176	7	0.05	0,002
5	8	-0,42	0.176	6	-0.95	0.902
6	8	-0,42	0.176	8	1.05	1.102
7	9	0,58	0.336	6	-0.95	0.902
8	8	-0,42	0.176	6	-0.95	0.902
9	9	0,58	0.336	8	1.05	1.102
10	9	0,58	0.336	6	-0.95	0.902
11	8	-0,42	0.176	8	1.05	1.102
12	9	0,58	0.336	8	1.05	1.102
13	8	-0,42	0.176	8	1.05	1.102
14	8	-0,42	0.176	8	1.05	1.102
15	9	0,58	0.336	6	-0.95	0.902
16	8	-0,42	0.176	7	0.05	0,002
17	8	-0,42	0.176	7	0.05	0,002
18	9	0,58	0.336	8	1.05	1.102
19	9	0,58	0.336	6	-0.95	0.902
20	8	-0,42	0.176	6	-0.95	0.902
21	9	0,58	0.336	7	0.05	0,002
Σ	177		5.136	146		14.93
Rata-rata	8.42			6.95		
Median	8			21		
n	21			8		
Modus	8			6		
Varian	0.244			0.710		

Diketahui: $\bar{x}_1 = 8.42$, $\bar{x}_2 = 6.98$, $n_1=21, n_2= 21$, $S_1^2 = 0.244, S_2^2 = 0.710$

Langkah selanjutnya adalah memasukkan data ke dalam rumus t-test. Adapun rumus t-test yang digunakan adalah pooled varian:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{8.42 - 6.95}{\sqrt{\frac{(21 - 1)(0.244) + (21 - 1)(0.710)}{21 + 21 - 2} \left(\frac{1}{21} + \frac{1}{21} \right)}}$$

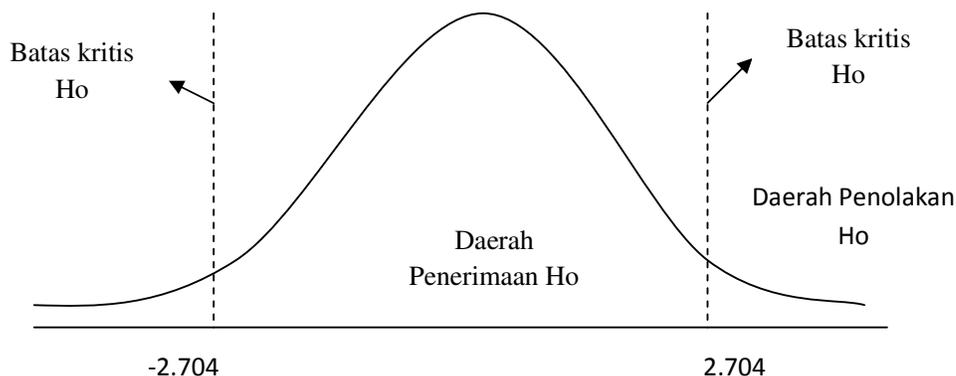
$$t = \frac{1.42}{\sqrt{\frac{4.88 + 14.2}{40} (0,095)}} = \frac{1.42}{\sqrt{(0.477)(0.095)}}$$

$$t = \frac{1.42}{\sqrt{0.045}} = \frac{1.42}{0.212} = 6.698$$

$$t = 6.698$$

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis, didapatkan nilai $t_{hitung} = 6.698$ dan untuk nilai $t_{tabel} = 2.704$, dengan taraf kepercayaan 1% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40$ atau $dk = 21 + 21 - 2 = 40$. Oleh karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara yang diajar dengan media pembelajaran animasi dan media gambar.

hitung $>$ t-tabel), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara yang diajar dengan media pembelajaran animasi dan media gambar.



3. Pembahasan

Pembelajaran dalam proses pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan. Karena dalam proses belajar mengajar, guru adalah aktor yang paling banyak terlibat bersama dengan siswa, baik dengan membimbing, memotivasi, sampai dengan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan guru yang profesional dalam melakukan proses pembelajaran.

Kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat menentukan keberhasilan guru dalam mentransformasi ilmu pengetahuan kepada siswanya. Sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya dapat dicapai secara optimal. Kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan sebuah media pembelajaran khususnya dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta teknik pelaksanaannya yang merupakan kunci keberhasilan bagi proses pembelajaran.

Walaupun setiap media pembelajaran yang digunakan oleh guru tentunya mempunyai kekurangan tetapi setiap media pembelajaran pada sisi yang lain juga mempunyai kelebihan-kelebihan.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS terpadu pada materi bentuk-bentuk muka bumi yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yaitu media pembelajaran animasi dan media gambar. Kenyataan ini menunjukkan bahwa perbedaan penggunaan media pembelajaran memberikan hasil yang berbeda terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa yang diberi pengajaran dengan media animasi ternyata lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diberi pengajaran dengan media gambar. Hal ini disebabkan karena siswa yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media animasi menambah daya tarik bagi siswa dalam belajar atas kombinasi teks, suara, gambar dan *hyperlinks* dari media pembelajaran yang digunakan. Dengan kombinasi teks, suara, gambar dan *hyperlinks* dapat menghindarkan siswa dari kesalahan pengertian terkait dengan materi yang dipelajarinya dan dapat mendorong siswa untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang ditemui dalam proses pembelajaran tersebut.

Untuk siswa yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran hanya

menekankan kemampuan siswa pada persepsi indera mata. Informasi yang diserap oleh siswa disamping bersumber dari penjelasan guru atas materi, juga bersumber dari indera mata. Dengan demikian seluruh indera siswa yang semestinya dapat difungsikan dalam melakukan pembelajaran maka tidak berfungsi secara maksimal.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi pada pokok bahasan bentuk-bentuk muka bumi menghasilkan pemahaman dan pengertian yang lebih baik dibanding dengan media gambar. media animasi lebih memberikan pemahaman yang kompleks karena memberikan daya tarik yang lebih baik dalam memahami konsep atau materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi tentunya akan berhasil dengan baik apabila didukung oleh sarana dan prasarana penunjang seperti ketersediaan LCD atau Proyektor dan kemampuan guru dalam merancang materi pembelajaran animasi dengan sebaik-baiknya agar materi yang dianimasikan bisa diserap dengan baik oleh peserta didik.

Kondisi seperti ini akan memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam membantu siswa yang mempunyai kesulitan dalam mempelajari materi bentuk-bentuk muka bumi. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih menikmati pelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan atau jenuh untuk belajar karena tidak melulu kata-kata saja yang disampaikan oleh guru mereka, melainkan siswa melihat kenyataan secara langsung tentang tema yang mereka pelajari dengan kata lain siswa tidak diajak untuk menghayal tentang sesuatu yang abstrak. Hal ini dapat memupuk minat dan perhatian siswa dalam mempelajari IPS khususnya materi mengenai bentuk-bentuk muka bumi yang pada akhirnya dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media animasi dengan siswa yang menggunakan media gambar terdapat perbedaan hasil belajar, hal ini disebabkan karena media animasi lebih efektif, seperti apa yang dikatakan Mason dan Renie Pada dasarnya animasi merupakan gambar-gambar bergerak yang dapat digunakan untuk menggambarkan tahap-tahap berurutan dalam suatu proses atau memberikan kesan pada bagian-bagian yang bergerak. Animasi dapat digunakan berkombinasi dengan teks, suara, dan *hyperlinks* untuk menciptakan lingkungan pembelajaran *online* yang lebih kaya dari pada sekedar teks sederhana dan/atau foto/gambar dihalaman.

Dari hasil perhitungan analisis data untuk media animasi dan media gambar dari data dilapangan dengan menggunakan t-test diperoleh t-hitung sebesar 6.698 dan setelah dikonsultasikan dengan t-tabel dengan $\alpha=1\%$ dan $dk = 40$ didapatkan t-tabel = 2.704 karena t-hitung lebih besar dari pada t-tabel maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi " ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi dan media gambar pada mata pelajaran IPS terpadu pada materi bentuk-bentuk muka bumi siswa kelas VII SMPN 21 Mataram tahun pelajaran 2013/2014" diterima. Ini berarti ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS terpadu antara siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi dan media gambar, dimana media animasi lebih efektif daripada media gambar.

Namun demikian, secara umum dalam penerapan kedua media tersebut di atas pada kelas VII SMPN 21 Mataram, sudah tergolong cukup baik, dalam konteks ini peneliti akan selalu berusaha menerapkan kedua media ini dalam proses pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

Khususnya pada media animasi, peneliti sedikit menghadapi kendala atau hambatan. Adapun hambatan atau

kendala yang dihadapi oleh peneliti yaitu kemampuan peneliti dalam merancang media animasi yang lebih sempurna agar lebih mudah untuk disampaikan dan diserap oleh peserta didik.

Dari paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan akhir bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 21 Mataram pada pokok bahasan bentuk-bentuk muka bumi yang diajar dengan menggunakan media animasi dan media gambar tahun pelajaran 2012/2013.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada sebelumnya, dengan mengambil taraf signifikan $\alpha = 0,01$ dan hasil perhitungan *t hitung* = 6.698. Dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media animasi dan media gambar terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa. Nilai rata-rata hasil belajar IPS terpadu siswa yang dikenai pembelajaran dengan media animasi adalah 8.42 dan kelompok kontrol dengan media gambar adalah 6.95. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media animasi lebih baik dari media gambar.

2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa hal yang peneliti sarankan kepada beberapa pihak antara lain:

1. Bagi siswa, diharapkan banyak membaca agar materi yang telah disampaikan dapat benar-benar dipahami dan hendaknya meningkatkan keaktifan belajar IPS pada dirinya untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai dapat maksimal.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam mengajar mata pelajaran IPS terpadu. Salah satunya adalah dengan menerapkan media animasi dalam pembelajaran IPS terpadu terutama pada materi-materi yang banyak menyuguhkan gambar, karena dengan

media animasi hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan media gambar.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada fokus yang sama atau serupa, hendaknya dapat mengembangkan penelitian ini dan melakukan perbandingan dengan media pembelajaran yang lebih variatif, sehingga keunggulan dari media animasi benar-benar terbukti.
4. Bagi Manajemen Sekolah, diharapkan manajemen sekolah menjadikan hasil penelitian ini sebagai rekomendasi dalam memberikan dukungan terhadap guru yang memiliki keinginan dan sekaligus kewajiban dalam merubah pembelajaran yang selama ini konvensional kearah pembelajaran yang lebih modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianai, Niken dan Dany Haryanto. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya. 2010.
- Burke, Greenbowe and Windschitl. *Computer Visualization and Animation for Learning Material*. New Jersey: Jhon Wiley & Sons. 2008.
- Frye, H.R. *Techniques for Producing Visual Instructional Median 2^{ed}*. New York: McGraw-Hill Book Company. 1962.
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2007.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009.
- Mason, Robin dan Frank RENNIE. *Elearning, panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internet, Alih Bahasa oleh Teguh Wahyu Utomo* Terjemahan Dari *Elearning*, Taylor Francis, London-New York-2009. Yogyakarta: Baca. 2010.
- Newby T.J. *et all. Instructional Technology for Teaching and Learning: Designing Instruction, Integrating Computers, and Using Media*. New Jersey: Prentice Hall. 2000.
- Reigeluth, Charles M. *Instructional Design, Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers. 1993.

- Sachri, Agus. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga. 2004
- Saputra. *Jurnal Pendidikan Kepada Masyarakat Undiksha Singaraja "Inovasi Pembelajaran Kesenian Melalui Gambar Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Tejakula"*. Denpasar. 2006.
- Smaldino, Sharon E. et al. *Instruksional Technology and Media for Learning Ninth Edition*, New Jersey: Merrill Prentice Hall. 2008.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta. 2003.
- Sukmadinata, S.N. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Remaja Rosdakarya. 2005.
- Sukmana, Rika Widya. *Multimedia: Ilustrasi Statis atau Animasi? P.4*, 2008 <http://www.rikawidya.multiply.com/journal/item/6/>;
- Sumantri, Muhammad Numan. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya., 2001.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning. Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009.
- Suyanto. *Urgensi Pendidikan Karakter, 2001* <http://www.rikawidya.multiply.com/journal/item/6/>;
- Zulaikah. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS di MIN Grobongan*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2009.