

PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 2 SMK PAWYATAN DAHA 1 KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna Memperoleh GelarSarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH:

EKA ARIYANDARINI HARUMSARI NPM: 11.1.01.01.0049P

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI

2016



Skripsi Oleh:

EKA ARIYANDARINI HARUMSARI

NPM: 14.1.01.02.0049P

Judul:

PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 2 SMK PAWYATAN DAHA 1 KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

> Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

> > Tanggal: 27 Juli 2016

Pembimbing I

Drs. Heru Budiono, M.Pd.

NIDN. 0707086301

Pembimbing II

Drs. Sigit Widiatmoko, M.Po

NIDN. 0717076301

iii



Skripsi Oleh:

EKA ARIYANDARINI HARUMSARI

NPM: 14.1.01.02.0049P

Judul:

PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 2 SMK PAWYATAN DAHA 1 KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

> Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Sejaran FKIP UNP Kediri Pada Tanggal: 4 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua

: Drs. Heru Budiono, M.Pd.

2. Penguji I

: Drs. Yatmin, M.Pd.

3. Penguji II

: Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.

iv

Setyawati, M.Pd.

NIDN. 0716046202



PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 2 SMK PAWYATAN DAHA 1 KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh: EKA ARIYANDARINI HARUMSARI 11.1.01.01.0049P

FKIP – PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

ariyandikei@gmail.com

Drs. Heru Budiono,M.Pd dan Drs. Sigit Widiatmoko,M.Pd UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengalaman peneliti, bahwa siswa merasa bosan selama pembelajaran di kelas. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: rendahnya minat baca siswa, penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang monoton, serta kurangnya sarana buku yang menunjang pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif dan membosankan, sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa yang rendah yang ada akhirnya hasil belajar menjadi rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah: Apakah yang menyebabkan siswa kurang berminat dengan pembelajaran sejarah? Bagaimana aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran? Apakah penggunaan media film animasi dua dimensi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa? Apakah penggunaan media film animasi dua dimensi dapat meningkatakan hasil belajar siswa?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelas X Administrasi Perkantoran 2 SMK Pawyatan Daha 1 Kediri. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, menggunakan instrument berupa RPP, lembar observasi aktivitas siswa, kuesioner motivasi siswa dan tes hasil belajar siswa.

Kesimpulan hasil peneltian ini adalah (1) Penggunaan media film animasi dua dimensi dalm pembelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran dapat diketahui dari hasil tes pra-tindakan, siklus I dan siklus II. (2) Penggunaan media film animasi dua dimensi dalam pemeblajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari lembar pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Penggunaan media pembelajaran film animasi dua dimensi dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa penggunaan media film animasi dua dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.(2) Praktisi pendidikan maupun peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan metode maupun media pembelajaran yang lain untuk menambah pengetahuan mengenai penggunaan metode dan media dalam pembelajaran

Kata kunci: media pembelajaran, film animasi, film animasi dua dimensi, motivasi, hasil belajar



I. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan ualiatas sumber daya manusia (SDM) demi perkembangan dan kelangsungan bangsa. Namun, untuk menciptakan suatu pendidikan yang efektif sangat sulit. Sering ditemui permasalahan mendasar vaitu bagaimana cara untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang efisien dan efektif, tidak terkecuali pada mata pelajaran sejarah.

Proses kegiatan belajar mengajar di kelas X misalnya, minat siswa dalam pelajaran sejarah justru rendah. Seperti diungkapkan oleh Rochiati Wiriaatmaja (2001:133),banyak siswa yang mengeluh bahwa pelajaran sejarah itu membosankan karena isinya hanya merupakan hapalan saja dari tahun ke tahun, tokoh dan peristiwa sejarah. Hal ini dibuktikan dari aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran, kebanyakan siswa justru mengobrol dengan temannya ataupun memilih mengerjakan tugas mata pelajaran lain saat penjelasan materi pembelajaran. Buku yang disediakan juga kurang aktivitas belajar menunjang siswa. Akibatnya, siswa merasa bosan setiap membaca buku teks sejarah di sekolah.

Untuk itu, pengajaran sejarah perlu dibuat lebih menarik untuk menngembangkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Menurut Sanjaya (2010: 208-209), melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan menghilangkan verbalisme. Berarti sebagai pendidik, guru seharusnya juga memperhatikan karakter siswa yang diajar untuk menentukan jenis model pembelajaran dan media yang digunakan saat akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model dan media pembelajaran juga perlu diganti sesuai dengan materi yang akan dibahas, untuk menarik minat siswa agar tidak merasa bosan selama pelajaran berlangsung.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan secara terus menerus karena tujuan dari Pendidikan Nasional adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Saat ini, diperlukan juga pengetahuan dan keanekaragaman ketrampilan agar siswa mampu ide kreatif menciptakan dalam menentukan sikap dan mengambil keputusan. Dari berbagai macam model dan media pembelajaran yang ada, media film animasi bisa dikatakan



menarik karena sejarah sangat merupakan peristiwa masa lalu yang bisa disimulasikan atau digambarkan. Diharapakan melalui media film animasi, siswa menjadi tertarik untuk memperhatiakn materi serta mampu membayangkan jalan peristiwa di masa lalu. Hal ini didukung dengan minat siswa terhadap perkembangan film animasi yang sedang berkembang di Indonesia, serta keinginan siswa dalam menunjukkan bakat dan kemampuan dalam membuat film animasi sederhana sendiri.

Berdasarkan permasalahan di maka peneliti tertarik untuk atas, memberikan solusi bagaimana upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Untuk itu penulis mengambil judul "PENGGUNAAN **MEDIA FILM** ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN 2 SMK PAWYATAN DAHA I KEDIRI **TAHUN AJARAN 2015/2016**"

II. Metode

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (1006:3) Penelitian Tindakan Kelas (Classrooom Action Research) adalah suatu pencermatan

terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas mengangkat masalah berdasarkan hasil pencermatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk meningkatkan pembelajaran dikelas proses profesional. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan PTK, guru dapat menemukan penyelesaian masalah yang terjadi di kelasnya sendiri. Selain itu, PTK dilaksanakan bersamaan pada saat melaksanakan guru tugas utama, mengajar siswa di kelas sehingga tidak perlu harus meninggalkan siswa.

Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain. Dalam penelitian ini variabel bebas adalah penggunaan media film animasi dua dimensi pada pembelajaran Sejarah Indonesia

Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah motivasi dan hasil belajar siswa

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitaif dan data kualitatif.



1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian meliputi:

- * Data jumlah siswa kelas X Administrasi Perkantoran 2 SMK Pawyatan Daha 1 Kediri tahun ajaran 2015/2016
- * Data nilai mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X Administrasi Perkantoran 2 SMK Pawyatan Daha 1 Kediri tahun ajaran 2015/2016

2. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dikumpulkan dalam penelitian meliputi:

- * Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- * Model Pembelajaran yang digunakan
- * Media Pembelajarn yang digunakan
- * Aktivitas Siswa

Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif berupa hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, hal tesebut berupa tes tertulis yang dilakukan secara individu.

Analisis hasil tes evaluasi ini berupa tes dengan jawaban subjektif. Analisis hasil evaluasi pengerjaan soal dihitung dengan rumus:

Nilai = <u>Skor yang diperoleh</u> x 100 Skor maksimum

Untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa dalam satu kelas pada suatu kegiatan pembelajaran, maka perlu dicari rata-rata nilai untuk membuat kesimpulan atas hasil penelitian berdasarkan acuan penilaian ketuntasan minimal.

 $\mathbf{X} = \underline{\Sigma}\mathbf{X}$ $\Sigma\mathbf{N}$

Keterangan:

X: Nilai rata-rata

 $\sum X$: Jumlah semua nilai siswa

 Σ N: Jumlah siswa

Untuk menentukan ketuntasan hasil belajar siswa dalam kelompok kelas menggunakan rumus:

$P = \sum siswa \ yang \ tuntas \ belajar \ x \ 100\%$ $\sum siswa$

Keterangan:

P: Ketuntasan belajar

 Σ : Jumlah

III. Hasil dan Kesimpulan

Hasil Belajar

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tes pra-tindakan yaitu 36,42. Nilai tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu nilai rata-rata kelas 76. Siswa yang tuntas belajar hanya 2 siswa atau 3,8%. Sedangkan siswa



yang tidak tuntas belajar berjumlah 51 siswa atau 96,2%. Oleh karena itu, pelu dilakukan tindkaan siklus I dan siklus II sebagai perbaikan pembelajaran Sejarah Indonesia sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai batas ketuntasan SMK Pawyatan Daha 1 Kediri.

Setelah peneliti menerapkan penggunaan media film animasi dua dimensi pada pembelajaran Sejarah Indonesia kkhusunya materi kerajaan Hindu-Buddha (Kediri, Singosari dan belajar Majapahit), hasil siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 60,19. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan peningkatan dari nilai hasil tes ppra-tindakan ke siklus I sebesar 23,77 poin. Nilai rata-rata kelas pada siklus I belum memenuhi kriteria yaitu 76. Persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 28,3%. Persentase ketuntasan belajar pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, hasil belajar siswa pada siklus I belum dapat mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan.

Pada siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 83,01. Nilai rata-rata kelas tersebut menunjukkan adanya

peningkatan nilai dari siklus I ke siklus Π sebesar 22,82 poin. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 94,30%. Hasil yang diperoleh pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Kriteria keberhasilan tersebut yaitu nilai rata-rata kelas 76. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II membuktikan bahwa penggunaan media film animasi dua dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Indonesia di X Sejarah kelas Administrasi Perkantoran 2 SMK Pawyatan Daha 1 Kediri. Dengan demikian tujuan penelitian dan indikator keberhasilan telah tercapai, rumusan masaah telah terpecahkan dan hipotesis penelitian telah terbukti.

Aktivitas Belajar Siswa

Selain hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Persentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 81,4%. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II. Hal tersebut terlihat dari data hasil pengamatan diperoleh. yang Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus II sebesar 82,7%. Aktivitas belajar pada siklus II telah mencapai indikator yang ditentukan. Hasil



aktivitas belajar siswa pada siklus II membuktikan bahwa penggunaan media film animasi dua dimensi dapat meingkatakan aktivitas belajar siswa dalam pembelajara Sejarah Indonesia di kelas X Administrasi Perkantoran 2 SMK Pawyatan Daha 1 Kediri. Dengan demikian tujuan penelitian indikator keberhasilan tercapai. Selain itu, rumusna masalah penelitian telah terpecahkan, hipotesis tindakan penelitian telah terbukti.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut teriadi karena melalui penggunaan media film animasi dua dimensi, siswa merasa tertarik dan akhirnya mereka memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga tugas yang diberikan guru bisa dikerjakan dengan tepat. Selain itu, siswa merasa senang karena belum pernah menerima pembelajaran dengan menggunakan media film animasi pada pelajaran lainnya. Apabila siswa merasa senang dalam pembelajaran maka siswa juga akan termotivasi untuk lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Taufik. 2001. Nasionalisme dan Sejarah. Bandung: Satya Historika

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, Azar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada

Dimyati,dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2002. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

Nana, Sudjana dan Ahmad Rifai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sadiman, Arief. 2002. Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana

Sudirman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Ababeta

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.*Jakarta: Kencana



Wiriatmaja, Rochiati. 2001. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung

 $\frac{http://library.smknubalikpapan.sch.id/pe}{ngertian-animasi-2d-dan-animasi-3d/}$