

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
DI SMP NERGERI 1 BONTONOMPO
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh
Erni Rusli Atapukan
NIM 10531 2263 15**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2019**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

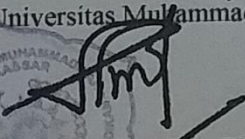
Skripsi ini atas nama **Erni Rusli Atapukan**, NIM **10531226315** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 132 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 24 Agustus 2019 M, Tanggal 24 Agustus 2019, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 24 Agustus 2019.

Makassar, 3 Muharram 1441 H
3 September 2019 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|-------------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Baharullian, M. Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | : 1. Drs. H. Nurdin, M.Pd. | (.....) |
| | : 2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | : 3. Drs. H. M. Syukur Hak, MM. | (.....) |
| | : 4. Nasir, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ERNI RUSLI ATAPUKAN**

Stambuk : **10531226315**

Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2019

Pembimbing I

Disetujui oleh

Pembimbing II


Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd.

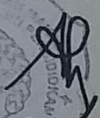

Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ERNI RUSLI ATAPUKAN**
Stambuk : 10531 2263 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciptakan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2019

Yang Membuat Pernyataan

Erni Rusli Atapukan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ERNI RUSLI ATAPUKAN**
Stambuk : 10531 2264 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi saya. Saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (*plagiat*) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya pada point 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2019
Yang Membuat Perjanjian

Erni Rusli Atapukan

Mengetahui

Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM 991 323

MOTTO & PERSEMBAHAN

MOTTO:

Yang jauh itu waktu, yang dekat itu mati, yang besar itu nafsu, Yang berat itu amanah, yang mudah itu berbuat dosa, yang panjang itu amal saleh dan yang indah itu saling memaafkan.

(Imam Al-Ghazali)

PERSEMBAHAN:

Dengan penuh keikhlasa dan rasa syukur kepada Allah SWT
kupersembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tuaku

Ayahanda Rusliuddin Ismail dan Ibunda Marwa Umar

Yang tercinta dan terkasih

Atas segala keringat, desah nafas, linangan air mata, untaian doa, serta jutaan pengorbanan tak ternilai tuk mencari rezeki demi kesuksesan pendidikan anaknya.

Untuk saudara-saudariku yang senantiasa mendengar keluh kesahku, selalu memotivasi dan menguatkanku, tiada kata yang paling indah selain kata terima kasih

karena selalu menjadi tempat sandaran saat diri ini lelah

Semua guru dan dosenku yang telah ikhlas membagi ilmunya

Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2015

ABSTRAK

Erni Rusli Atapukan, 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 01 Bontonompo Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn. Sida dan Pembimbing II Andi Adam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS Terpadu dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*. Jenis penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* desain penelitian *nonequivalent control group* dalam bentuk *pretest dan posttests* yang menggunakan dua kelas sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes dan angket respon siswa. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengukur pemahaman awal siswa sedangkan *posttest* diberikan setelah diberikan perlakuan untuk mengukur pemahaman akhir siswa. Teknik analisis data hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis statistik uji-t dan respon siswa dengan analisis persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol didapatkan nilai $t_{hitung} = 4,891$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,859$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan penggunaan media animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya siswa memberikan respon positif dengan jumlah rata-rata persentase sebesar 89,3% masuk dalam kategori Sangat Tertarik dengan range (81% - 100%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 01 Bontonompo Kabupaten Gowa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajara *powtoon*.

Kata kunci: Media Pembelajaran Animasi berbasis *Powtoon* dan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiratnya Allah SWT, atas berkah dan karunia-Nya sehingga saya masih selalu memberikan rahmat berupa nikmat iman dan nikmat kesehatan. Salam dan shalawat kepada keharibaan Nabi besar Muhammad saw sebagai ustwatun hasana untuk umat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.*”

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikerjar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Rusliuddin Ismail dan Marwa Umar yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd., dan Andi Adam, S.Pd.,M.Pd., pembimbing I dan pembimbing II., yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih kepada; Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Muhammadiyah Nawir, M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SMP Negeri 1 Bontonompo Kecamatan Tamalayang Kabupaten Gowa, dan Ibu Sahra, S.Pd., selaku guru IPS di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga

mengucapkan terima kasih kepada Sahabat dan seluruh rekan mahasiswa kelas D Teknologi Pendidikan atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis. Dan semua pihak yang ikut membantu.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis memohon, semoga pihak yang telah ikut membantu dalam upaya penyusunan Skripsi ini memberikan pahala yang setimpa. Aamiin.

Makassar, Juli 2019

Erni Rusli Atapukan



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTAR	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6

**BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKAPIKIR DAN HIPOTESIS
PENELITIAN**

A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media pembelajaran	12
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	13
c. Fungsi Media Pembelajaran	13
d. Manfaat Media Pembelajaran	15
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
f. Pemilihan Media Pembelajaran	22
2. Powtoon	23
a. Pengertian <i>Powtoon</i>	23
b. Kelebihan <i>Powtoon</i>	23
c. Kekurangan <i>Powtoon</i>	24
d. Langkah-langkah Pembuatan <i>Powtoon</i>	25
3. Hasil Belajar	28
a. Pengertian Hasil Belajar	28
b. Domain Hasil Belajar	30
c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	33
4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	36
a. Pengertian IPS	36
b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS	38

c. Tujuan IPS	39
5. Penelitian Yang Relevan.....	40
B. Kerangka Pikir	41
C. Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	45
B. Populasi dan Sampel	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian	49
D. Defenisi Operasional Variabel	50
E. Instrument Penelitian	50
F. Teknik Pengukuran Data	51
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

<i>Tabel</i>	<i>Halaman</i>
3.1. Populasi Penelitian	47
3.2. Sampel Penelitian	48
3.3. Jadwal Penelitian	49
3.4. Kriteria Persentase Respon Siswa	55
4.1. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	60
4.2. <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	62
4.3. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	63
4.4. <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	65
4.5. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	66
4.6. <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	68
4.7. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	68
4.8. <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	70
4.9. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	71
4.10. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Penggunaan Metode Konvensional	72
4.11. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74

4.12	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	75
4.13	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
4.14	Hasil Uji-t <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar</i>	<i>Halaman</i>
2.1 Kerangka Berpikir	43
3.1 Desain Penelitian	45
4.1 Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	61
4.2 Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	64
4.3 Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kela Eksperimen	67
4.4 Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	69



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1* Nilai Ulangan Semester Kelas VII A dan VII B
- Lampiran 2* Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Eksperimen
- Lampiran 3* Soal *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 4* Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen dan kontrol
- Lampiran 5* Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 6* Nilai *Posttest* dan *Posttest* Kelas Kontrol
- Lampiran 7* Rangkuman Nilai *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 8* Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 9* Data Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 10* Data Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 11* Data Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol
- Lampiran 12* Data Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 13* Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 14* Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol
- Lampiran 15* Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 16* Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 17* Uji Homogenitas SPSS Nilai *Pretest* Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 18* Uji-t Nilai Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 19* Tabulasi Hasil Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen

Lampiran 20 Tabulasi Hasil Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen

Lampiran 21 Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon

Lampiran 22 Foto Kegiatan Pembelajaran

Lampiran 23 Persyuratan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan suatu bangsa terletak pada sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan sumber daya manusia yang berkualitas, dapat mengelola sumber daya alam yang nanti akan memajukan pembangunan nasional, sebagaimana dengan tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan wadah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, melalui pendidikan diharapkan bangsa Indonesia lebih maju dari bangsa lain. Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah, namun juga terjadi di lingkungan masyarakat. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri sehingga mampu untuk menghadapi segala perubahan mengatasi permasalahan hidup. Pendidikan bukan saja sebagai sarana transformasi ilmu pengetahuan tetapi lewat pendidikan juga diharapkan terbentuknya karakter manusia yang mampu melaksanakan nilai-nilai luhur bangsa dan agama, kepada setiap orang.

Berbagai pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan akan tercapai jika seluruh komponen pendidikan mau berusaha melakukan perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik dan juga disamping menyediakan fasilitas yang melengkapi peserta didik, sekolah hendaknya menyiapkan guru-guru yang berkualitas. Untuk meningkatkan

proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal.

Pemanfaatan media yang baik, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut membuat siswa merasa senang, maka siswa dapat dengan mudah menangkap dan mencerna materi pelajaran tersebut. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*, media tersebut termasuk dalam media audio visual. Media audio visual merupakan media yang tidak hanya didengarkan melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Media audio visual merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Salah satu media audio visual yang digunakan yaitu *powtoon*. Menurut Messac (2014:01) *powtoon* merupakan *software* animasi berbasis web untuk membuat sebuah presentasi yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi, kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta penggunaan *timeline* yang sangat mudah. Media animasi *powtoon* memiliki kelebihan seperti memiliki tampilan yang menarik, interaktif, praktis, dapat memberikan feedback serta motivasi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peranan penting dalam pendidikan karena diterapkan ke dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan mempelajari IPS dapat mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sebagaimana yang terjadi tujuan pendidikan IPS. Mengingat pentingnya IPS, maka perlu adanya usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran IPS. Salah satu tugas guru dalam proses pembelajaran adalah mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat penting untuk melihat kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Pada proses belajar mengajar guru harus mampu menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Bontonompo bahwa masih sangat minim penggunaan dan pemanfaatan media sebagai alat bantu ataupun sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Guru mata pelajaran IPS cenderung menggunakan media dengan alat spidol, papan tulis, dan buku paket. Dengan hal ini pemanfaatan media yang digunakan di SMP tersebut masih jarang digunakan padahal sudah tersedianya alat seperti proyektor dan pengeras suara yang seharusnya dimanfaatkan guru dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, namun kenyataan dilapangan bahwa guru mengajar hanya berpatokan dengan buku serta guru kesulitan dalam memilih media karena kurangnya literasi pengetahuan mengenai media pembelajaran,

Metode yang digunakan guru hanya metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media pembelajaran komputer, sehingga pembelajaran IPS kurang mampu diserap oleh siswa secara maksimal, akibatnya siswa di kelas sering tidak memperhatikan materi pada saat guru menjelaskan, malas mengerjakan tugas, suka keluar masuk kelas, ribut, mengobrol dengan teman sebangku, serta kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas terutama mata pelajaran IPS, dan siswa sering lupa dengan materi yang telah diajarkan sehingga mata pelajaran IPS dianggap membosankan dan akibatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kurang memuaskan.

Hal ini dibuktikan pada hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bontonompo menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa khususnya di kelas VII berada dalam kategori rendah, yaitu bisa dilihat berdasarkan hasil ulangan tengah semester Tahun ajaran 2018/2019 masih banyak siswa yang mengikuti belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Permasalahn tersebut menyebabkan hasil pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo kurang maksimal.

Berdasarkan penjelasan diatas maka proses perbaikan hasil belajar siswa perlu dilakukan dengan media pembelajaran yang lebih *modern* dan menarik agar siswa lebih termotivasi. Motivasi yang tinggi akan membuat siswa dapat menguasai materi dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Pada saat ini dimana perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah tersedia banyak program untuk membuat media pembelajaran yang unik dan kreatif.

Selain banyak macamnya, cara penggunaan dan mendapatkannya juga mudah. Program ini berupa aplikasi *powtoon*. Kelebihan dari *powtoon* yaitu memiliki tampilan yang menarik dan sederhana, tersedianya berbagai jenis *template* yang dapat digunakan, tersediannya efek transisi dan karakter animasi, yang banyak dan menarik, tersedianya tutorial singkat bagi pemula, hasil video animasi yang telah kita buat dapat digunakan ke *youtube*, hasil video dapat di export ke dalam bentuk PDF.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Akademis/Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi akademis/lembaga pendidikan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS Terpadu.

b. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan media pembelajaran *powtoon* sebagai bahan kajian untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengingat, berkonsentrasi, dan membuat catatan yang efektif.
- 2) Siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dalam pembelajaran IPS Terpadu.

- 3) Siswa dapat termotivasi agar aktif dalam pembelajaran.
- 4) Siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran IPS Terpadu.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menambah variasi media.
- 2) Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran IPS Terpadu dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.
- 2) Dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah atau menurut bahasa adalah tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim ke kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2009:3).

Gerlach & Ely (Azhar Arsyad 2009:3) mengungkapkan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sedangkan menurut istilah media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sebagai terjadinya proses belajar.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Asnawir (2002:11) menyatakan bahwa “Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Marshaal McLuhan (Harjanto, 2006:247) menyatakan bahwa “media merupakan suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia”. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa. Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media juga berperan besar dalam memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Belajar merupakan interaksi antara seseorang dengan orang lain, media, atau dengan lingkungannya. Indikasi adanya perubahan afektif, kognitif, psikomotor dan fisik merupakan ciri peserta didik telah belajar dari apa yang diterimanya. (Azhar Arsyad, 2006:1).

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne dalam (Azhar Arsyad, 2009: 3-4) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merasangkannya untuk belajar”.

Sedangkan Briggs dalam (Amiruddin, 2016:32) menyatakan bahwa:

Media pendidikan meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk proses belajar, media pendidikan meliputi

perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dari perangkat lunak yang mengandung pesan.

Heinich dan kawan kawanya (Yudhi Munadi, 2008: 6) dalam bukunya, “Instructional Media and Technologies for learning” mendefenisikan “media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan”.

Ruminiati (2007:1) kata media berasal Latin *medio*, dalam bahasa Latin media dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfia berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Gerlach dan kawan kawanya (Zakiah 1996: 80) mengatakan bahwa “media adalah sumber belajar. Secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Berdasarkan definisi dari para pakar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah wadah penyampai pesan oleh pengirim pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan penerima.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara

pembelajaran, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh beberapa para ahli diatas tentang media pembelajaran menurut saya media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan berupa informasi yang dibutuhkan agar tidak terjadi distorsi dalam penyampaian. Media juga merupakan alat untuk merangsang alat indera manusia baik pendengaran maupun pengelihatian dalam memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk media.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam (Azhar Arsyad, 2009:12-14) mengemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai tiga ciri, yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan bahwa media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksikan objek atau kejadian. Media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dihubungkan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif

Ciri ini menggambarkan bahwa media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian dalam waktu dua atau tiga menit. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam

waktu beberapa menit yang dapat dipercepat dan diperlambat. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian seungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, akan terjadinya pula kesalahan penafsiran.

3) Ciri Distributif

Ciri distribusi dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranportasikan melalui ruang secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia.

Pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan daya serap segala pesan yang disampaikan dengan baik, dan dapat meningkatkan penampilan dalam menggunakan keterampilan sesuai dengan tujuan proses belajar dan mengajar (Indriana, Dina 2011: 12).

Sedangkan Levie & Lentz (Azhar Arsyad, 2009: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu media visual yang merupakan inti sekaligus menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengguga emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu media visual terlihat dari penemuan-penemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Adapun fungsi media yang di kemukakan oleh Sudjana (2002:99) mengemukakan media diantaranya yaitu:

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif,
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar,
- 3) Media dalam pembelajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran,
- 4) Penggunaan media bukan sekedar semata-mata alat hubungan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa,
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk menangkap pengertian yang di berikan oleh guru,
- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran mempunyai nilai yang tinggi.

Dari beberapa fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, meningkatkan motivasi, dan rangsangan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran di sekolah sebaiknya menggunakan media atau alat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar materi yang disampaikan kepada siswa lebih efektif dan efisien. Karena pembelajaran merupakan suatu system yang saling berhubungan satu sama lain untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Dengan ketercapaian tujuan pembelajaran diharapkan siswa mampu mengembangkan diri dilingkungannya.

Sadiman, Arief S. (2006:17) mengemukakan terdapat lima manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka),
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera,
- 3) Penggunaan metode yang tepat dapat mengatasi kepasifan anak. Jadi media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya,
- 4) Jadi media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya.
- 5) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi sekarang ini mendorong upaya pemanfaatan dan penggunaan media dari hasil perkembangan teknologi. Guru dituntut untuk lebih mengembangkan keterampilan dalam membuat media pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya sebagai sarana yang

akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu mengerti kompetensi dasar pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Arief S. Sadirman (2003: 16-17) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - b) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;
 - c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - d) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - e) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lainnya-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

- a) Menimbulkan kegairahan membaca;
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya;
 - c) Memungkinkan anak didik ekajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses belajar mengajar selain mempermudah siswa dalam memahami proses pembelajaran media juga dapat membangkitkan gairah dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian siswa akan mampu melakukan kegiatan belajarnya sendiri, mendapat hal yang baru yang bisa mempertinggi prestasi belajar siswa didalam proses pembelajaran.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Kemp (Sadirman, Arief S. 2012:28-81) jenis-jensi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media Grafis

Media grafis merupakan media visual. Dalam media ini pesan yang akan disampaikan dapat ditungkan dalam bentuk simbol. Oleh karena itu symbol-simbol yang digunakan perlu difahami benar artinya, agar dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.

Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat di lupakan apabila tidak digrafiskan. Media grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, media grafis juga termaksud media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Adapun jenis-jenis media grafis, antara lain: (1) Gambar/foto; (2) Skesta; (3) Diagram; (4) Media bangunan; (5) Kartun.

2) Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengar. Pesan yang akan disampaikan ditungkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokan dalam media audio, yaitu:

a) Radio

Radio adalah media audio yang programnya dapat diremkan dan diputar sesuka kita. Media ini relative murah dan variasi, programnya lebih banyak dan biasa di pindah-pindahkan dan dapat digunakan bersama-sama.

b) Tape recorder

Alat perekam tape recorder adalah salah satu media pembelajaran yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

c) Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan cara menyajikan materi pelajaran yang disampaikan sebelumnya. Media yang dipakai adalah alat perekam.

3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (still projectif medium) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Untuk itu bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan antara media grafis dan proyeksi diam yaitu pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media bersangkutan, pada media produksi diam. Pesan yang terkandung di dalamnya harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Dalam proyeksi diam ini semua menggunakan transparan yang kemudian diproyeksikan menggunakan proyektor.

Seels & Rihey (Dermawan, Deni 2012:102) menyatakan bahwa berdasarkan pengembangannya teknologi tersebut, media pengajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) Media hasil cetak teknologi cetak; (2) Media hasil teknologi audio visual; (3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Azhar Arsyad (2002: 79-101) jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.

2) Media Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata.

4) Media Berbasis Audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

5) Media Berbasis Komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan computer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*. Modus ini dikenal sebagai

Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampaian utama materi pelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas mengenai jenis-jenis media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi: media visual, media cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual dan media berbasis cetak.

f. Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menggunakan media pembelajaran, yang perlu diperhatikan oleh guru adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Azhar Arsyad (2006: 75-76), ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam media pembelajaran yaitu: (1) sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran, (3) praktis, luwes dan bertahan, (4) guru terampil dalam menggunakannya, (5) pengelompokkan sasaran dan (6) mutu teknis”.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 4-5) mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: (1) ketepatan dalam tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi dan bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakan media, (5) tersedianya waktu untuk menggunakan media dan (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai dengan tujuan pengajaran dan tingkat perkembangan siswa, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, tersedianya waktu untuk menggunakannya, kemudahan dalam memperolehnya,

keterampilan guru dalam menggunakan media, pengelompokan sasaran dan mutu teknis.

2. Powtoon

a. Pengertian Powtoon

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Robin dan Linda (2001) “multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi”.

Salah satu media komputer (software) yang mampu membuat dan menyajikan informasi-informasi tersebut yakni dengan software powtoon. Powtoon adalah sebuah aplikasi yang bersifat online yang memungkinkan pengguna membuat video pendek yang memiliki fitur animasi yang menarik diantaranya adalah animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Powtoon bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, Powtoon jauh lebih efisien dan efektif untuk membuat materi video yang lebih hidup dan menarik.

b. Kelebihan Powtoon

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari menggunakan media powtoon adalah:

- 1) Memiliki animasi-animasi yang menarik.
- 2) Sangat pas jika presentasi menggunakan powtoon pada jenjang sekolah SMP karena bisa mengurangi rasa bosan melalui animasi-animasi yang dimilikinya.
- 3) Hasilnya sangat menarik jika diiringi suara latar belakang yang pas dan interaktif.
- 4) Mencakup segala aspek indera pengelihatatan dan pendengaran.

c. Kekurangan Powtoon

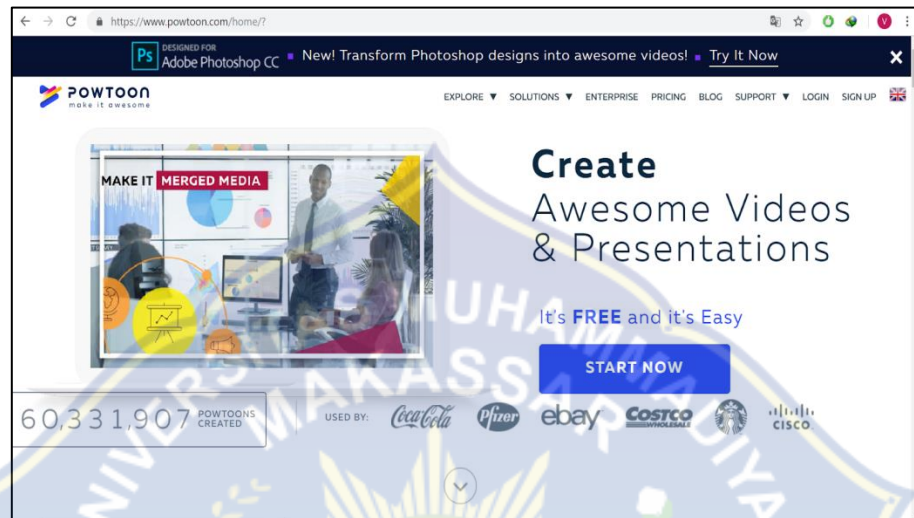
Adapun kekurangan dari menggunakan media powtoon adalah:

- 1) Presentasi menggunakan powton ini kurang efektif, apabila di terapkan di perguruan tinggi, karena durasi yang digunakan terlalu singkat sehingga sangat sulit bagi siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan.
- 2) Proses pembuatan harus terhubung ke internet dan memerlukan waktu yang lama minimal 5 jam.
- 3) Tidak bisa diberi musik latar belakang dari aplikasinya secara langsung, jika dilakukangnya akan blank dan harus mengurang dari awal.
- 4) Memerlukan kemahiran untuk menggunakan aplikasinya.

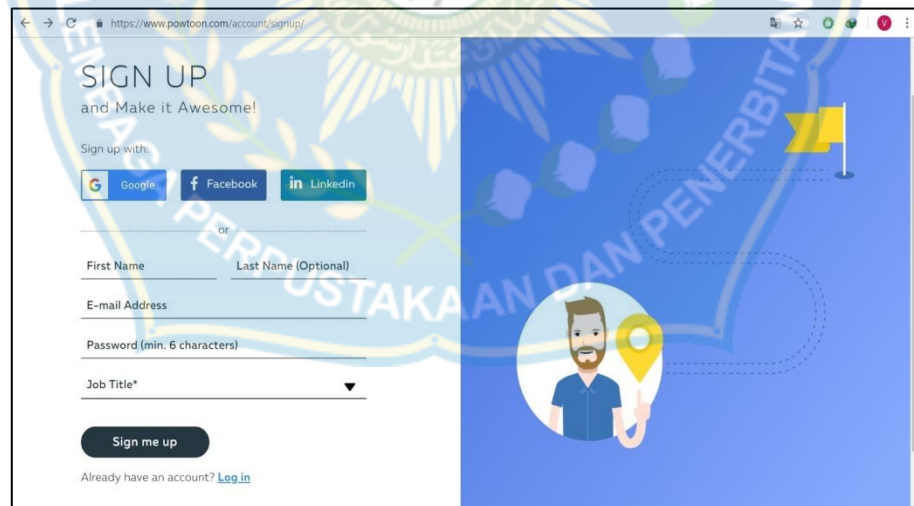
d. Langkah-langkah Pembuatan *Powtoon*

Powtoon merupakan aplikasi yang di akses secara online, untuk mengakses *powtoon* terlebih dahulu membuat akun *powtoon*. Adapun langkah-langkah pembuatan *powtoon*, sebagai berikut:

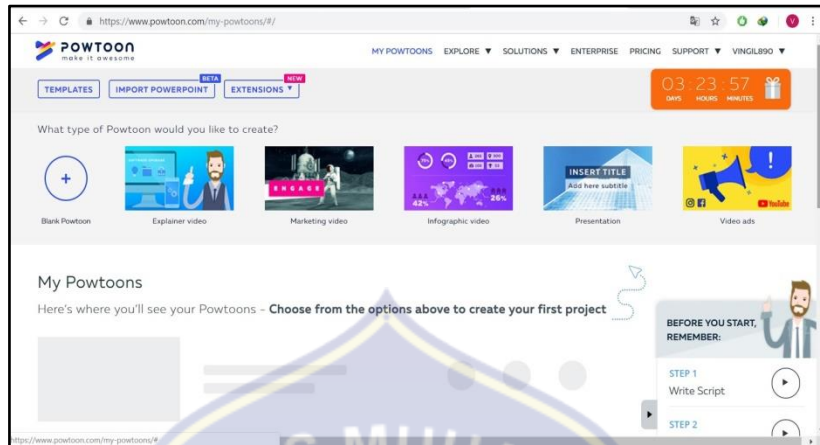
- 1) Pertama bukalah situs www.powtoon.com, setelah itu kita akan dibawah pada situsnya



- 2) Klik “*START NOW*” tujuannya untuk mendaftar akun *powtoon* jika kalian belum memilikinya



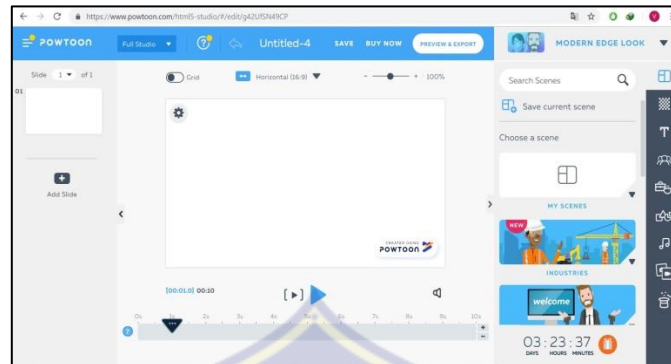
- 3) Setelah mendaftar, kita akan diarahkan ke menu utama *powtoon*, seperti gambar dibawah ini. Setelah itu klik “*Blank Powtoon*” untuk membuat proyek sesuai dengan keinginan kalian



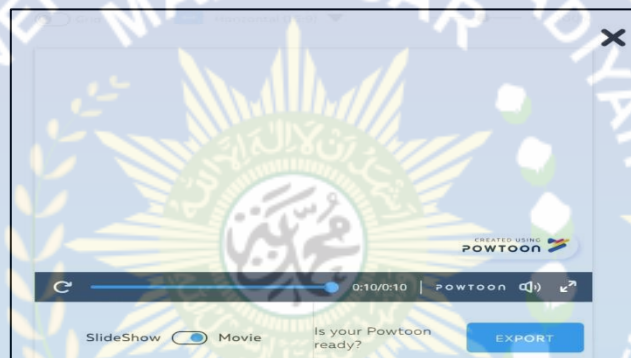
- 4) Setelah mengklik “Blank Powtoon” akan muncul menu tampilan animasi (*template*). Pilihlah sesuai dengan yang diinginkan.



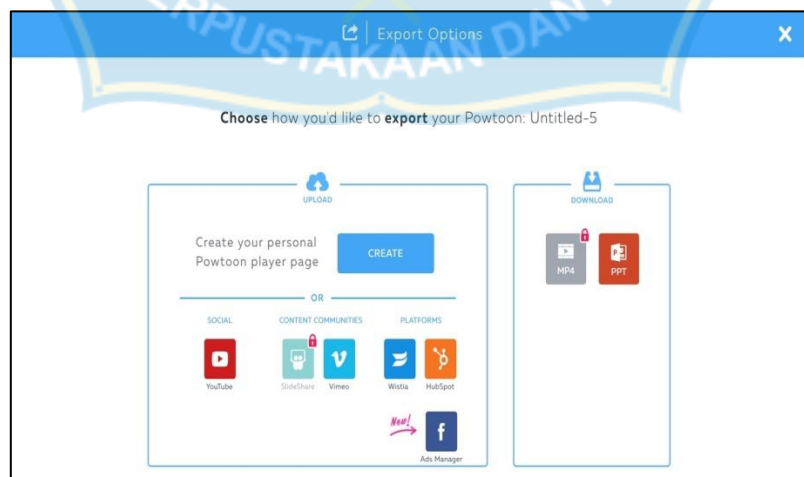
- 5) Setelah memilih *template* yang diinginkan, maka akan muncul tampilan kerja atau lembar kerja. Panel bagian tengah / *timelinen* digunakan untuk memasukan gambar, teks, dan masih banyak lain sesuai dengan kebutuhan kalian. Jika ingin menambahkan slide baru, kalian tinggal mengklik “*addslide*”.



- 6) Jika animasi kalian sudah jadi, kalian bisa mengklik *preview and export*. Disana kalian bisa memeriksa kembali animasi yang sudah di kerjakan.



- 7) Setelah selesai mengerjakan, langka terakhirnya adalah mengklik *export*, dimana kita bisa menshare atau *upload* karya animasi yang sudah dikerjakan.



3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (Dahar, 2011:51), kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Didalam dunia pendidikan, terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli antara lain Gagne (Dahar, 2011:51-52), mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu *intellectual skill, cognitive, strategy, verbal information, motor skill*, dan *attitude*.

Sedangkan Reigeluth (Yusuf, 2015:21) menyatakan bahwa:

Hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kombinasi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (untuk kerja).

Hasil belajar erat kaitanya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan di bedahkan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi.

Nana Sudjana (2014:3) “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang cukup luas mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Suharni Arikunto dalam (Yusuf, 2015:22) “menyebut bahwa hasil belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi”. Dengan evaluasi guru melakukan pengukuran, apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari selama mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjono (2009), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan yang akan merubah tingkah laku individu tersebut ke arah yang lebih baik. Tolak ukur yang dimaksud dengan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah perolehan *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran.

b. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu terbagi dalam tiga domain: kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang di rencanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran, sedangkan hasil sampingan pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai.

Uno dalam (Dahar, 2011:59), “tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi pembelajaran”. Krathwohl, dkk dalam (Dahar, 2011:70) memilih taksonomi belajar dalam 3 kawasan, yakni kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotorik. Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Aspek Kognitif

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi. Kawasan kognitif ini terdapat terdiri dari atas enam tingkatan yang secara hierarkis berurut dari yang paling rendah sampai ke paling tinggi.

2) Aspek Afektif

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Menurut Uno dalam (Dahar, 2011:61) menyatakan bahwa ada lima tingkat afektif dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu kemampuan menerima, kemampuan menanggapi, kemampuan berkeyakinan, kemampuan penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian.

Depdiknas (2004), aspek afektif yang bisa dinilai di sekolah, yaitu sikap, minat, nilai, dan konsep diri yang akan dijabarkan, sebagai berikut:

a) Sikap

Sikap adalah perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek. Objek ini bisa berupa kegiatan atau mata pelajaran. Sikap siswa terhadap mata pelajaran, misalnya IPS, harus lebih positif setelah siswa mengikuti pelajaran IPS. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

b) Minat

Minat bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar tujuan pembelajaran seperti yang tercantum pada kompetensi dasar harus disertai dengan meningkatkan minat siswa, walau tidak tertulis, tetapi dalamnya sudah tersirat.

c) Nilai

Nilai adalah keyakinan seseorang tentang keadaan suatu objek atau kegiatan, misalnya keyakinan akan kemampuan siswa. Nilai menjadi pengatur penting dari minat, sikap dan kepuasan. Oleh karenanya sekolah harus menolong siswa menemukan dan menguatkan nilai yang bermakna bagi siswa.

d) Konsep Diri

Konsep diri digunakan untuk menentukan jenjang karier siswa, yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri, maka bisa dipilih alternatif karier yang tepat bagi diri siswa.

3) Aspek Psikomotorik

Kawasan psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Sebagaimana kedua domain yang lain, domain ini juga mempunyai berbagai tingkatan. Urutan dari yang paling sederhana ke yang paling kompleks, yaitu persepsi, kesiapan melakukan sesuatu kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi. Klasifikasi Simpon dalam (Dahar, 2011: 67) menyatakan bahwa ranah psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Sebagaimana domain yang lain, domain ini juga memiliki berbagai tingkatan. Urutan tingkatan dari yang paling sederhana sampai ke yang paling kompleks, sebagai berikut (1) *perception* (persepsi), (2) *set* (kesiapan), (3) *guided response* (gerakan terbimbing), (4) *mechanical response* (gerakan yang terbiasa), (5)

complex response (gerakan yang kompleks), (6) *adjustment* (penyesuaian pada gerakan), (7) *creativity* (kreativitas).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Muhibbin Syah (2011) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dipengaruhi oleh dua kelompok factor, yaitu yang berasal dari internal dan eksternal. Faktor yang terdapat di dalam diri individu dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu faktor psikis dan factor fisik. Yang termaksud faktor psikis antara lain kognitif, afektif, psikomotorik, campuran, kepribadian sedangkan termaksud faktor fisik antara lain kondisi indera, anggota tubuh, kelenjar, syaraf dan organ-organ dalam tubuh.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, Munadi (Rusman, 2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologis bahwa secara umum kesehatan fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagiannya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b) Faktor Psikologis, menyatakan bahwa setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis

meliputi *intelegensi (IQ)*, perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar diantaranya: faktor guru, siswa, sarana, alat, dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

a) Faktor Guru

Guru merupakan komponen yang menentukan keberhasilannya kegiatan pembelajaran. Guru yang hanya sekedar menyampaikan materi saat mengajar akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran oleh guru merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarkannya akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran dengan demikian efektivitas pembelajaran terletak pada guru.

b) Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidaklah sama. Perbedaan karakteristik setiap anak menyebabkan kesulitan tersendiri dalam mengajar. Oleh karena itu guru harus

membangun sistem komunikasi yang tepat, dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan semua karakteristik siswa yang diajar.

c) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalanan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana merupakan komponen yang penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

d) Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas yang didalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas, merupakan aspek penting yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Faktor iklim sosial-psikologis, dapat terjadi secara internal dan eksternal. Iklim sosial-psikologis internal, adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam sekolah, misalnya iklim sosial antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, dan antara guru dengan pemimpin sekolah. Iklim sosial-psikologis

eksternal, adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar, misalnya hubungan sekolah dengan orang tua siswa, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-fakto yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang meliputi faktor psikis dan faktor fisik serta eksternal yang meliputi faktor guru, siswa, sarana dan prasarana dan lingkungan.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP/MTS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaan bagi siswa dan kehidupannya (Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh, 1998:1).

Pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut dengan berbagai istilah dengan berbagai seperti *Social Student*, *Social Education*, *Citizenship Education* dan *Social Science Education*". Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di indonesia.

Pendapat Dunfee dan Sagi (Djodjo Suradisastra, 1991:4) menyebutkan bahwa pada dasarnya IPS merupakan kajian tentang manusia dan alam sekelilingnya. Pokok kajian IPS ialah tentang hubungan manusia. Latar telaahnya adalah kehidupan nyata

manusia. Kajian IPS bukan hanya mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang berhubungan dengan manusia saja, melainkan juga tentang tindakan-tindakan empatik yang melahirkan pengetahuan tersebut.

Sedangkan Somantri (Trianto, 2012:7) “ Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integritas 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 ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, dan spiritual. Ilmu politik dan ekonomi tergolong kedalam ilmu tentang kebijakan pada aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu tentang perilaku, seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integritas dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realita dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner. Mata pelajaran IPS di SMP/MTS memiliki beberapa karakteristik antara lain:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humanior, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

c. Tujuan IPS Terpadu

Tujuan merupakan ukuran untuk mengetahui tercapainya tidaknya program yang telah diterapkan. Setiap kegiatan walaupun ruang ligkupnya kecil pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai, lebih-lebih kegiatan yang berimplikasi terhadap kehidupan manusia secara luas, seperti kegiatan pendidikan. Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial Supardi dalam (Trianto, 2011:12-14) sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar, sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial.
- 4) Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 5) Pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termaksud moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlak mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

5. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti mendapatkan data bahwa ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Hasil penelitian Icha Septia Wulandari, M.Salam, Ahmad Fauzan dan Muhammad Arifin, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoo* Terhadap Hasil Belajar Pada PPKN Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis quasi eksperimental. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent group design* yakni membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penarikan sampel diambil secara *purposive sampling* yaitu kelas X MIPA 5 (eksperimen) dan X MIPA 6 (kontrol) yang jumlah siswa masing-masing kelasnya 30 orang siswa, menyimpulkan bahwa dari 30 siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat perbedaan rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 64,4 dan *pretest* kelas kontrol yaitu 65,46. Sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 75,6 dan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu 72,53. Setelah di uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 3,5731 sedangkan T_{tabel} yaitu 1,6716. Kriteria pengujiannya jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($3,5731 > 1,6716$) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media video

animasi pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA di SMA N 8 Kota Jambi.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Syahril Fajar, Cepi Riyana, dan Nadia Hanoum, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu”. Pokok permasalahan pada penelitian ini adalah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *powtoon* dengan siswa yang belajar menggunakan media *Microrsoft PowerPoint 2016*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design* dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Menunjukkan bahwa pada kelas kontrol skor rata-rata *pretest* sebesar 12,60 dan untuk perolehan skor rata-rata *posttest* sebesar 21,95, sedangkan pada kelas eksperimen perolehan skor rata-rata *pretest* sebesar 14,55 dan untuk perolehan rata skor rata-rata *posttest* sebesar 26,00. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelompok yang menggunakan media *powtoon* lebih tinggi dari pada kelompok non media *powtoon*. Berdasarkan penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil belajar ranah kognitif yang signifikan antara antara siswa yang menggunakan media *powtoon* dengan siswa yang belajar menggunakan media *Microsoft poweropoint 2016* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Terpadu di SMP.

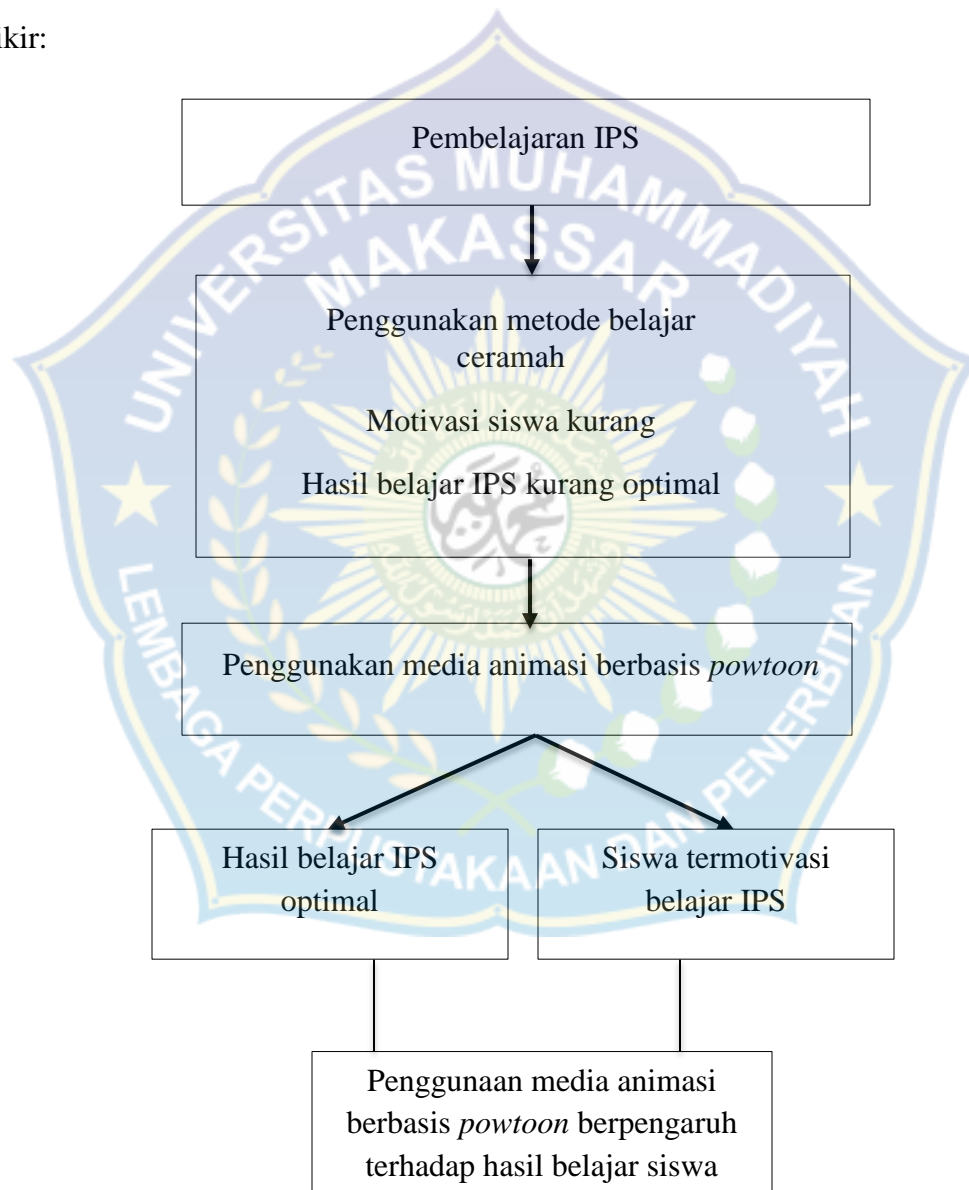
B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran IPS di sekolah tidak selalu berjalan dengan baik. Salah satu aspek yang menyebabkan tidak berjalan dengan baik proses pembelajaran adalah ketuntasan hasil belajar siswa. Kebanyakan siswa di sekolah tidak termotivasi untuk mempelajari pelajaran IPS dikarenakan proses pembelajaran yang terlalu monoton yang hanya mengandalkan buku paket dan guru sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi pelajaran.

Materi pembelajaran IPS di SMP bersifat pengetahuan yang wajib dikuasai siswa. Pembelajaran IPS yang baik ditentukan oleh media dan metode pembelajaran yang digunakan secara bervariasi. Hal ini kemungkinan karena suatu permasalahan IPS dapat diajarkan secara lebih baik hanya dengan menggunakan media dan metode tertentu. Selain itu juga guru hanya menggunakan satu jenis media dan metode saat mengajar, maka akan dimungkinkan para siswa menjadi lebih cepat bosan atau jenuh terhadap pesan yang disajikan. Kurangnya perhatian guru dalam pemilihan media menjadi salah satu sebab hasil belajar siswa rendah. Hal ini yang menimbulkan masalah bagi siswa tersebut.

Penggunaan media animasi berbasis *powtoon* yang menggabungkan dua media sekaligus dalam satu wadah yaitu media video dan audio, dimana kedua media tersebut menggabungkan dua alat indera dalam merangsang berpikir yaitu alat indera pengeliatan dan alat indera pendengaran.

Dengan penggunaan media animasi berbasis *powtoon* diharapkan dapat memaksimal proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, serta dapat membuat siswa termotivasi agar belajar dengan bersungguh-sungguh mempelajari pelajaran IPS. Berikut disajikan bagan kerangka pikir:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

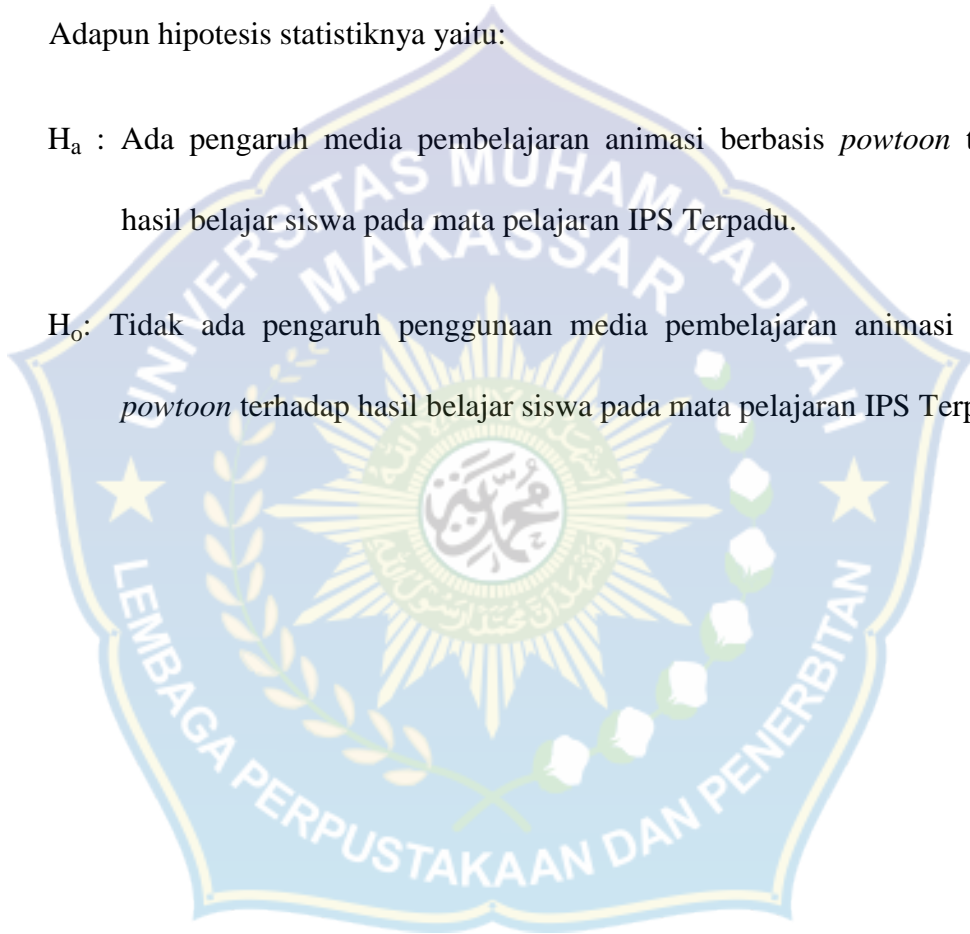
C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan penulis berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yaitu terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu:

H_a : Ada pengaruh media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiono, 2014:107). Tipe metode penelitian ini adalah eksperimental Semu (*Quasi Experimental*) dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Sugiono (2014:120) menyatakan bahwa “Eksperimen semu memiliki arti bahwa semua variable dalam penelitian tidak dapat dikontrol dengan ketat, karena obyeknya adalah siswa”.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Sugiono (2014:124) dalam penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Keduanya kemudian diberikan pretes untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut ini merupakan gambaran desain penelitian adalah *nonequivalent control group design*.

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Gambar 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O₁ : Nilai *pretes* kelas eksperimen

O₂ : Nilai *posttest* kelas eksperimen

O₃ : Nilai *pretest* kelas kontrol

O₄ : Nilai *postes* kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media
powtoon

- : Tanpa perlakuan menggunakan media powtoon

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto (2010:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo tahun ajaran 2018/2019. Alasan pemilihan populasi kelas VII dikarenakan karakteristik media pembelajaran yakni *powtoon* yang digunakan dalam penelitian ini sangat cocok untuk diterapkan di kelas VII mengingat kelas VII merupakan kelas peralihan dari masa kanak-kanak menuju remaja sehingga media *powtoon* yang menawarkan animasi serta tamplate ini dapat merangsang pikir siswa khususnya kelas VII.

Kelas VII sendiri di SMP Negeri 1 Bontonompo kabupaten Gowa, terdiri dari enam kelas, yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dan VII F. Adapun jumlah masing-masing dari setiap kelas akan di uraikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII A	30
2.	VII B	30
3.	VII C	30
4.	VII D	30
5.	VII E	30
6.	VII F	30
Jumlah		Orang

(Sumber Data: SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa)

2. Sampel

Arikunto (2010:174) bahwa “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sedangkan Sugiono (2016:127) menyatakan “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas kelas VII di SMPN 01 Bontonompo. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling *simple random sampling* yaitu tiap individu dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel.

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

- a. Menulis kelas VII A, dan VII B, pada selembar kertas kecil.
- b. Menggulung kertas kecil bertuliskan kelas.
- c. Memasukkan gulungan-gulungan kecil tersebut ke dalam kaleng atau tempat sejenis.
- d. Mengocok baik-baik kaleng tersebut sehingga akan keluar dua gulungan kertas.
- e. Kedua gulungan kertas tersebut diundi lagi untuk menentukan mana yang kelas eksperimen dan mana yang kelas kontrol.

Berdasarkan langkah-langkah di atas di peroleh hasil bahwa yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas VII B dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VII A. Sampel ditentukan secara acak dengan cara pengundian. Cara tersebut diambil untuk menghindari subjektivitas peneliti. Dari keenam kelas dari populasi, diambil dua kelas.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	VII A	14	11	25 siswa
2	VII B	14	11	25 siswa
Total				50 siswa

(Sumber Data: SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bontonompo yang beralamat di Jalan Pendidikan No. 16 Tamallayang Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu pada tanggal 29 April 2019 – 20 Juni 2019.

Tabel 3.3 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan			
		Desember	Maret	April	Mei
1	Penyusunan Proposal penelitian	✓			
2	Penyusunan instrumen penelitian	✓			
3	Penentuan kelas eksperimen dan kontrol			✓	
4	Ujicoba instrumen			✓	✓
5	Uji coba produk			✓	
6	Pelaksanaan <i>pretest</i>			✓	
7	Pemberian perlakuan			✓	✓
8	Pelaksanaan <i>posttest</i>				✓
9	Analisis data			✓	✓
10	Pengumpulan data			✓	✓

D. Defenisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas atau variabel X (*independent variabel*) dan variabel terikat atau variabel Y (*dependent variable*). Variabel terikat adalah penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*. Sedangkan variabel bebasnya adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga data mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

1. Tes Hasil Belajar IPS

Tes Hasil belajar IPS digunakan untuk memperoleh informasi tentang penguasaan siswa terhadap pelajaran IPS sebelum menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* yang biasa disebut *pretest* dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* yang biasa disebut *pretest*. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes/soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice test*) dan setiap jawaban yang benar diberikan skor 1. Penetapan soal dalam bentuk pilihan ganda ini dibuat untuk menghindari terjadinya unsur-unsur subjektifitas baik dalam penilaian maupun jawaban. Tes dibuat berdasarkan materi yang diberikan selama penelitian dan berdasarkan rumusan indikator pembelajaran.

2. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa merupakan instrument penelitian yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*. Lembar angket respon siswa disusun berdasarkan kriteria penelitian skala Likert.

Skala Likert ini digunakan untuk menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh peneliti dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden di minta memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukur yang telah disediakan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis tes pilihan ganda, observasi dan penyebaran angket yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Data tentang hasil belajar IPS siswa diambil dengan menggunakan instrument tes belajar pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.
2. Data tentang respon siswa terhadap pembelajaran diambil dengan menggunakan instrument angket respon siswa setelah pembelajaran IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

G. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistic inferensia

1. Analisis Statistik Deskriptif

Sugiono (2016: 207-208) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Analisis data deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar, aktivitas siswa serta respon siswa pada setiap kelompok yang dipilih. Termasuk dalam Statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, perhitungan mean, media, modus, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.

a. Hasil Belajar IPS Siswa

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan pemahaman materi IPS siswa setelah mengikuti proses pembelajaran pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Untuk keperluan analisis deskriptif digunakan distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi digunakan untuk pengkategorisasian hasil belajar IPS. Dalam menyusun distribusi frekuensi, digunakan langkah-langka berdasarkan pada Sugiono (2016: 36) sebagai berikut:

1) Menentukan Jumlah Kelas Interval

Rumus menentukan jumlah kelas interval yaitu menggunakan rumus Sturges yakni jumlah kelas interval = $1 + 3,3 \log n$. Dimana n adalah jumlah responden.

2) Menentukan Rentang Data (Range)

Rentang kelas = skor maximum – skor minimum

3) Menentukan panjang Kelas Interval

Panjang kelas = $\frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas interval}}$

b. Analisis Angket Respon Siswa

Data angket hasil respon siswa di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk memaparkan hasil respon siswa kelas eskperimen terhadap penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* materi masuknya kebudayaan hindu-buddha ke Indonesia, hasil respon siswa kelas kontrol terhadap penggunaan metode belajar konvensional materi masuknya kebudayaan hindu-buddha ke Indonesia. Lembar angket respon siswa disusun berdasarkan kriteria penilaian skala Likert.

Skala Likert ini telah banyak digunakan oleh para peneliti guna mengukur persepsi atau sikap seseorang. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden di minta memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukur yang telah disediakan, misalnya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Responden dianjurkan memilih kategori jawaban yang telah diatur oleh peneliti. Untuk menskor skala Likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kauntitatif 4, 3, 2, 1, untuk empat pilihan pertanyaan positif serta 1, 2, 3, dan 4 untuk pertanyaan yang bersifat negatif (Sukardi, 2005: 146-147).

Data mengenai respon siswa dianalisis dengan menghitung persentase pilihan respon dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase rata-rata jumlah siswa yang memberi respon

f = Frekuensi respon siswa tiap aspek yang muncul

n = Jumlah seluruh aspek

Riduwan (Muazzinah Busratun 2016:36) menyatakan adapun kriteria persentase respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Tabel Kriteria Persentase Respon Siswa

Nilai	Kategori
0% - 20%	Tidak tertarik
21% - 40%	Sedikit tertarik
41% - 60%	Cukup tertarik
61% - 80%	Tertarik
81% - 100%	Sangat tertarik

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana keamanan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Jenis statistik inferensial pada penelitian ini adalah *Statistik Parametrik*; yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal jika distribusi data sama dengan kurva normal (tidak ada perbedaan). Uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan

program SPSS *for windows 21*. Kriteria dalam pengujian normalitas apabila nilai signifikan hitung $> 0,05$ maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal (V. Wiratna Sujarweni, 2008:48).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varians yang sama atau tidak. Data dikatakan homogeny jika berasal dari varians yang sama. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. data untuk pengujian ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Jika harga $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka varians data dinyatakan homogeny. Dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka varians dinyatakan tidak homogeny. Sugiono (2016: 197), uji yang dinyatakan dalam uji homogenitas adalah uji F, rumus F tersebut adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas, Data yang diuji adalah selisih rata-rata dari *pretest* atau tes awal dan *posttest* atau tes akhir. Teknik yang digunakan peneliti untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan uji-t (*t-test*). Rumus uji-t (*t-test*) digunakan untuk

menentukan perbedaan selisih rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan selisih rata-rata tersebut adalah untuk menentukan signifikansi antara t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%.

Sugiono (2010:85) menyatakan dalam statistika dan penelitian terdapat dua macam hipotesis, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a). hipotesis statistik dirumuskan dengan simbol-simbol statistic, dan H_0 dan H_a selalu dipasangkan. Dengan cara dipasangkan maka dapat dibuat keputusan yang tegas, mana yang diterima dan mana yang ditolak. Adapun H_0 dan H_a dalam penelitian ini adalah:

- H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.
- H_0 : Tidak ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Hasil dari t_{hitung} kemudian dicocokkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% (t_{tabel}). Kriteria yang digunakan dalam uji-t (*t-test*) ini adalah sebagai berikut :

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan penjelasan di atas, artinya jika T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} maka ada perbedaan selisih hasil belajar antar kedua kelas. Tetapi jika nilai T_{hitung} lebih kecil

atau sama dengan T_{tabel} , maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Untuk mencari nilai T_{hitung} dalam penelitian ini peneliti menggunakan program *SPSS for windows 21* dengan menggunakan uji *independent sampel t-test*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bontonompo yang terletak di Kabupaten Gowa Kecamatan. Subjek dari penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo tahun ajaran 2018/2019. Sebagaimana telah diuraikan pada Bab I bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Penelitian ini merupakan *quasi eksperimental design* yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media pembelajaran untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*, dan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar yaitu konvensional. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel peneliti yakni kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol dalam pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling* atau teknik acak.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* maka, dilakukan prosedur penelitian eksperimen dan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, hasil analisis keduanya diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada kedua kelas, *pretest* dilaksanakan pada kedua kelas sebelum perlakuan.

1) *Pretest* Kelas Eksperimen

Pretest adalah tes kemampuan awal. *Pretest* kelas eksperimen dilaksanakan pada Kamis 25 April 2019. Untuk menggambarkan tentang hasil tes *pretest* 25 siswa yang dipilih sebagai sampel penelitian. Berikut disajikan skor hasil *pretest* IPS siswa kelas eksperimen.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen

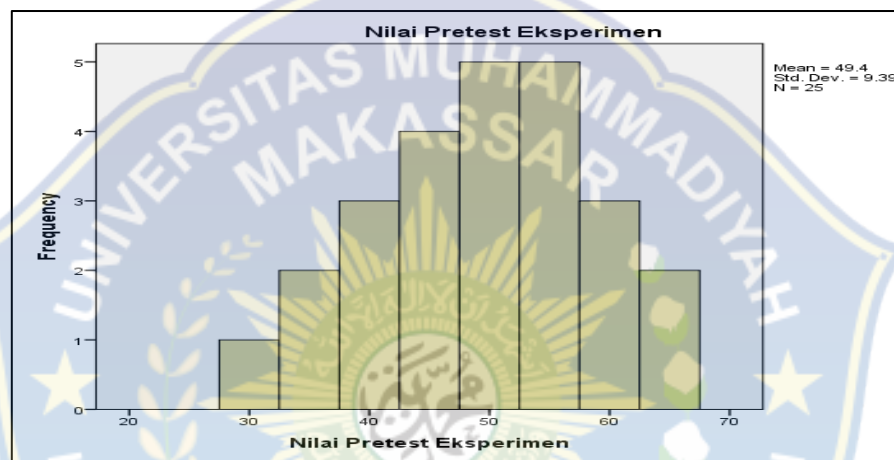
Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
30 – 35	3	12%
36 – 41	3	12%
42 – 47	4	16%
48 – 53	5	20%
54 – 59	5	20%
60 – 65	5	20%

(Sumber: data olah lampiran 10)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu, siswa yang memperoleh nilai 30 - 35 terdapat 3 (tiga) orang dengan persentase sebesar 12%. Siswa yang memperoleh nilai 36 - 41 terdapat 3 (tiga) orang dengan persentase sebesar 12%. Siswa yang memperoleh nilai 42 - 47 terdapat 3 (tiga) orang dengan persentase sebesar 16%. Siswa yang memperoleh nilai 48 - 53 terdapat 5 (lima) orang dengan persentase sebesar 20%.

Siswa yang memperoleh nilai 54 - 59 terdapat 5 (lima) orang dengan persentase sebesar 20%. Siswa yang memperoleh nilai 60 - 65 terdapat 5 (lima) orang dengan persentase sebesar 20%.

Berdasarkan penjeas hasil distribusi frekuensi diatas, grafik hasil *pretest* kelas eksperimencadalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik histogram diatas dapat diketahui bahwa grafik histogram *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 31 siswa yang mengisi tes sebanyak 25, siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 65 sebanyak 2 dengan persentase 7,7% sedangkan siswa yang memperoleh skor terendah 35 sebanyak 2 dengan persentase 7,7. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa jika dijumlahkan antara siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan siswa yang mendapatkan skor terendah, maka skor rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII B sebsudah diajar menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* adalah 15,4.

Selanjutnya hasil penghitungan statistik dengan menggunakan program SPSS 21 *for windows* untuk *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2 *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas eksperimen
Rata-rata/mean	49,40
Median	50,00
Modus	50 ^a
Standar Deviasi	9,390
Nilai Maksimum	65
Nilai Minimum	30
Rata-Rata	1.235

(Sumber : olah data lampiran 9)

Berdasarkan hitungan statistik menggunakan SPSS 21 *for windows* data pada tabel 4.4 tersebut diatas, dapat dijelaskan bahwa *pretest* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata/ mean sebesar 49,40, median sebesar 55,00, modus 50^a, standar deviasi 9,390, nilai maksimum 65,00, nilai minimum 30,00, serta rata-rata 1.235.

2) *Pretest* Kelas Kontrol

Pretest adalah tes kemampuan awal. *Pretest* kelas kontrol dilaksanakan pada Rabu, 24 April 2019. Untuk menggambarkan tentang hasil tes *pretest* 25 siswa yang

dipilih sebagai sampel penelitian. Berikut disajikan skor hasil *pretest* IPS siswa kelas kontrol.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi *Pretest* Siswa Kelas Kontrol

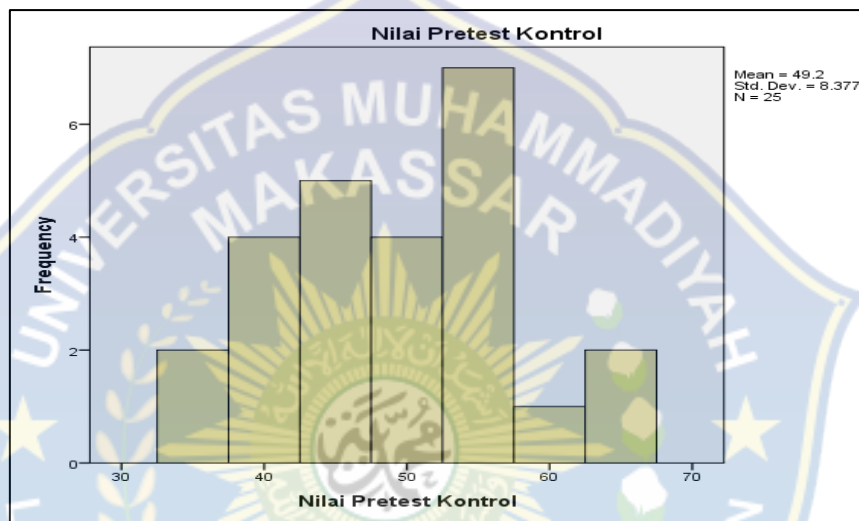
Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
35 – 39	2	8 %
40 - 44	4	16 %
45 – 49	5	20 %
50 – 54	4	16 %
55 – 59	7	28 %
60 – 64	1	4 %
65 – 69	2	8%

(Sumber: data olah lampiran 12)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu, siswa yang memperoleh nilai 35 - 39 terdapat 2 (dua) orang dengan persentase sebesar 8%. Siswa yang memperoleh nilai 40 - 44 terdapat 4 (empat) orang dengan persentase sebesar 16%. Siswa yang memperoleh nilai 45 - 49 terdapat 5 (lima) orang dengan persentase sebesar 20%. Siswa yang memperoleh nilai 50 - 54 terdapat 4 (empat) orang dengan persentase sebesar 16%. Siswa yang memperoleh nilai 55 - 59 7 (tujuh) orang dengan persentase sebesar 28%. Siswa yang memperoleh nilai 60 - 64 hanya 1 (satu) orang dengan

persentase sebesar 4%. Siswa yang memperoleh nilai 65 - 69 terdapat 2 (dua) orang dengan persentase sebesar 8%.

Berdasarkan penjelasan hasil distribusi frekuensi diatas, grafik hasil *pretest* kelas kontrol adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik histogram diatas dapat diketahui bahwa grafik histogram *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 31 siswa yang mengisi tes sebanyak 25, siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 65 sebanyak 2 dengan persentase 7,7% sedangkan siswa yang memperoleh skor terendah 30 sebanyak 1 dengan persentase 3.8. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa jika dijumlahkan antara siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan siswa yang mendapatkan skor terendah, maka skor rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII A sebelum diajar menggunakan metode konvensional adalah 11,5.

Selanjutnya hasil penghitungan statistik dengan menggunakan program SPSS 21 *for windows* untuk *pretest* kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 *Pretest* Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Kontrol
Rata-rata/mean	49,20
Median	50,00
Modus	55
Standar Deviasi	8,377
Nilai Maksimum	65
Nilai Minimum	35
Rata-Rata	1.230

(Sumber : data olah lampiran 9)

Berdasarkan data tabel tersebut diatas, dapat dijelaskan bahwa *pretest* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata/ mean sebesar 49,20, median sebesar 50,00, modus 55, standar deviasi 8,377, nilai maksimum 65,00, nilai minimum 35,00 serta nilai rata-rata 1.230.

b. Deskripsi Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, *posttest* dilaksanakan sesudah perlakuan diberikan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

1) *Posttest* Kelas Eksperimen

Pemberian *posttest* untuk kelas kontrol dilaksanakan pada Senin 17 Juni 2019. Untuk menggambarkan tentang hasil tes *posttest* 25 siswa yang dipilih sebagai sampel penelitian. Berikut disajikan skor hasil *posttest* IPS siswa kelas eksperimen.

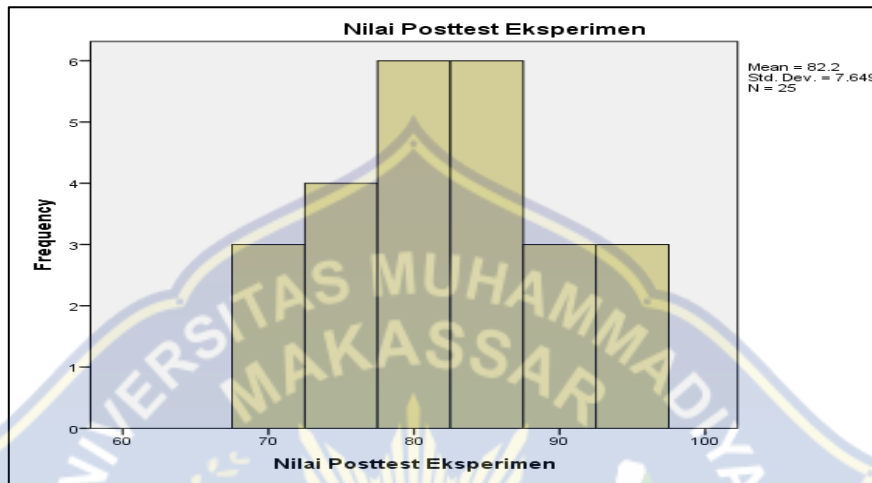
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
70 – 74	3	12 %
75 – 79	4	16 %
80 – 84	6	24 %
85 – 89	6	24%
90 – 94	3	12%
95 – 98	3	12%

(Sumber: data oleh lampiran 11)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu, siswa yang memperoleh nilai 70 - 74 terdapat 3 (tiga) orang dengan persentase sebesar 12%. Siswa yang memperoleh nilai 75 - 79 terdapat 4 (empat) orang dengan persentase sebesar 16%. Siswa yang memperoleh nilai 80 - 84 terdapat 6 (enam) orang dengan persentase sebesar 24%. Siswa yang memperoleh nilai 85 - 89 terdapat 6 (enam) orang dengan persentase sebesar 24%. Siswa yang memperoleh nilai 90 - 94 terdapat 3 (tiga) orang dengan persentase sebesar 12%. Siswa yang memperoleh nilai 95 - 98 terdapat 3 (tiga) orang dengan persentase sebesar 12%.

Berdasarkan penjelasan hasil distribusi frekuensi diatas, grafik hasil *posttest* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram Batang Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik histogram diatas dapat diketahui bahwa grafik histogram *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 31 siswa yang mengisi tes sebanyak 25, siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 95 sebanyak 3 dengan persentase 11,5% sedangkan siswa yang memperoleh skor terendah 70 sebanyak 3 dengan persentase 11,5. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa jika dijumlahkan antara siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan siswa yang mendapatkan skor terendah, maka skor rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII B sesudah diajar menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* adalah 23.

Selanjutnya hasil penghitungan statistik dengan menggunakan program SPSS 21 *for windows* untuk *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas Eksperimen
Rata-rata/mean	82,20
Median	80,00
Modus	80 ^a
Standar Deviasi	7,649
Nilai Maksimum	95
Nilai Minimum	70
SUM	2.055

(Sumber : data olah lampiran 9)

Berdasarkan hitungan statistik menggunakan SPSS 21 *for windows* data pada tabel 4.8 tersebut diatas, dapat dijelaskan bahwa *post-test* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata/ mean sebesar 82,20, median sebesar 80,00, modus 80^a, standar deviasi 7,649, nilai maksimum 95,00 serta nilai minimum 70,00.

2) *Posttest* Kelas Kontrol

Pemberian *posttest* untuk kelas kontrol dilaksanakan pada Senin 17 Juni 2019. Untuk menggambarkan tentang hasil tes *posttest* 25 siswa yang dipilih sebagai sampel penelitian. Berikut disajikan skor hasil *posttest* IPS siswa kelas kontrol.

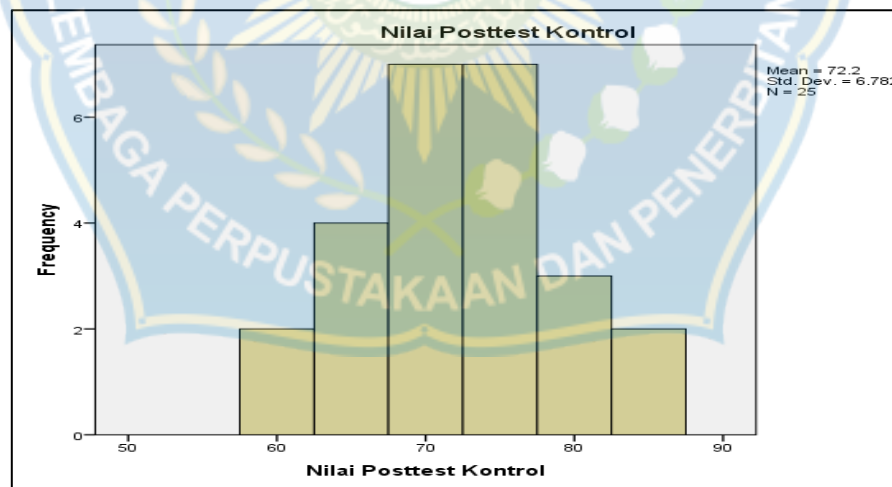
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Posttest Siswa Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
60 – 64	2	8%
65 – 69	4	16%
70 – 74	7	28%
75 – 79	7	28%
80 – 84	3	14%
85 – 89	2	12%

(Sumber: data olah lampiran 13)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu, siswa yang memperoleh nilai 60 - 64 terdapat 2 (dua) orang dengan persentase sebesar 8%. Siswa yang memperoleh nilai 65 - 69 terdapat 4 (empat) orang dengan persentase sebesar 16%. Siswa yang memperoleh nilai 70 - 74 terdapat 7 (tujuh) orang dengan persentase sebesar 28%. Siswa yang memperoleh nilai 75 - 79 terdapat 7 (tujuh) orang dengan persentase sebesar 28%. Siswa yang memperoleh nilai 80 - 84 terdapat 3 (tiga) orang dengan persentase sebesar 14%. Siswa yang memperoleh nilai 85 - 89 terdapat 2 (dua) orang dengan persentase sebesar 12%.

Berdasarkan penjelasan hasil distribusi frekuensi diatas, grafik hasil *posttes* kelas kontrol adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram Batang Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik histogram diatas dapat diketahui bahwa grafik histogram *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 31 siswa yang

mengisi tes sebanyak 25, siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 85 sebanyak 2 dengan persentase 7,7% sedangkan siswa yang memperoleh skor terendah 60 sebanyak 3 dengan persentase 7,7. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa jika dijumlahkan antara siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan siswa yang mendapatkan skor terendah, maka skor rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII B sesudah diajar menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* adalah 15,4.

Selanjutnya hasil penghitungan statistik dengan menggunakan program SPSS 21 *for windows* untuk *posttest* kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.8 *Posttest* Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Kontrol
Rata-rata/mean	72,20
Median	80,00
Modus	70 ^a
Standar Deviasi	7,649
Nilai Maksimum	95
Nilai Minimum	70
Sum	1.805

(Sumber : data olah lampiran 9)

Berdasarkan data pada tabel 4.10 diatas , dapat dijelaskan bahwa *posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata/ mean sebesar 72.20, median sebesar 80.00, modus 70^a, standar deviasi 7.649, nilai maksimum 95 serta nilai minimum 70.

b. Deskripsi Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Powtoon* dan Penggunaan Metode Mengajar Konvensional

Angket ini diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dan penggunaan metode mengajar konvensional pada pelajaran IPS materi masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia.

1) Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen

Adapun hasil persentase respon siswa terhadap media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* pada materi masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia pada kelas eksperimen dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Analisis Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Powtoon*

No. Item	Alternatif Jawaban				Jumlah %
	SS	S	TS	STS	
1	2	3	4	5	6
1.	48	52	0	0	87%
2.	72	24	0	0	93%
3.	76	20	4	0	93%
4.	52	48	0	0	88%
5.	68	32	0	0	92%
6.	64	36	0	0	91%
7.	40	60	0	0	85%

1	2	3	4	5	6
8.	68	32	0	0	92 %
9.	44	56	0	0	86 %
10.	52	40	8	0	86 %
Jumlah	893				
Rata-rata	89,3				

(Sumber: lampiran olah 20)

Berdasarkan data dari tabel 4.11 diatas, dapat disimpulkan bahwa jumlah persentase siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju sebesar 893. Jika di jumlahkan skor rata-rata dari jumlah persentase yang di jawab oleh responden, maka nilai rata-rata adalah 89,3

2) Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas Kontrol

Adapun hasil persentase respon siswa terhadap penggunaan metode konvensional pada materi masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia pada kelas kontrol dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Analisis Data Respon Siswa Terhadap Penggunaan Metode Konvensional

No. Item	Alternatif Jawaban				Jumlah %
	SS	S	TS	STS	
1	2	3	4	5	6
1.	64	36	0	0	91
2.	56	44	0	0	89
3.	32	40	28	0	76
4.	0	40	48	12	57
5.	0	25	55	10	52
6.	0	25	48	12	55

1	2	3	4	5	6
7.	0	20	44	24	51
8.	0	24	52	24	53
9.	0	32	40	28	53
10.	0	20	56	24	49
Jumlah	626				
Rata-rata	62,6				

(Sumber : data olah lampiran 21)

Berdasarkan data dari tabel 4.13 diatas, dapat disimpulkan bahwa jumlah persentase siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju sebesar 626. Jika di jumlahkan skor rata-rata dari jumlah persentase yang di jawab oleh responden, maka nilai rata-rata adalah 62,6

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak sehingga analisis uji-t dapat dilaksanakan. Bila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah dengan menggunakan statistik uji-t. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *spss for windows 21*. Rumus yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov (K-S). Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas K-S yaitu :

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal dan
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.11 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Data	Sig _{hitung}	Sig _{tabel}	Kesimpulan
1.	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,826	0,05	Normal
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,580	0,05	Normal
2.	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,767	0,05	Normal
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,651	0,05	Normal

(Sumber: data olah lampiran 14 dan 15)

Berdasarkan di atas, hasil uji normalitas data diatas diketahui bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen memiliki Sig_{hitung} sebesar 0,826, hasil *pretest* kelas kontrol Sig_{hitung} sebesar 0,580, hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,767 dan hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 0,651. Nilai sig *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal, karena memiliki nilai sig > 0,05. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Data Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui tingkat varians uji F, harga F hasil perhitungan dibandingkan dengan harga F tabel pada taraf signifikan 5%. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data tersebut memiliki varians yang sama/homogen atau nilai $Sig_{hitung} > Sig_{tabel}$ maka data tersebut memiliki varians yang sama/homogen.
- 2) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tersebut tidak memiliki varians yang sama/homogen atau nilai $Sig_{hitung} < Sig_{tabel}$ maka data tersebut tidak memiliki varians yang sama/homogen.

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

No	Perlakuan	F_{hitung}	<i>Sig</i>	Kesimpulan
1.	<i>Pretest</i>	1,25	0.661	Homogen
2.	<i>Posttest</i>	1,32	0.483	Homogen

(Sumber: data olah lampiran 16,17,18)

Berdasarkan tabel 4.18 diatas, hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai F_{hitung} *pretest* 1,25 dengan nilai signifikan 0,661 sedangkan F_{hitung} *posttest* 1,32 dengan signifikan 0,483. Dari hasil perhitungan harga signifikan data *pretest* ataupun *posttest* lebih besar dari 0,05 ($sig > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Hasil dari uji *posttest* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pada kedua kelas setelah mendapatkan perlakuan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan program *SPSS for windows 21*. Adapun perbandingan dan *posttest*

siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

No	Kelompok	N	Mean	Standar Deviasi
1.	Eksperimen	25	82,20	7,649
2.	Kontrol	25	72,20	6,782

(Sumber: data olah lampiran 19)

Berdasarkan tabel 4.22 diatas, mean atau nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 82,20 dan pada kelas kontrol sebesar 72,20. Maka dari itu, nilai rata-rata kelas eksperimen dinyatakan lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Selisi rata-rata kedua kelas adalah 10. Untuk lebih memperkuat data perbandingan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu SMP.

H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu SMP.

Penjelasanya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan pada nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sebaliknya jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, atau sigifikansi $> 0,05$ maka H_a

ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol. Adapun uji hipotesis melalui uji-t (*t-test*) disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.23 Hasil Uji-t *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

Data	t	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
<i>Posttest</i> Eksperimen	4,891	0,000	Ada Beda
<i>Posttest</i> Kontrol			

(Sumber: data olah lampiran 19)

Berdasarkan tabel diatas tersebut, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 4,891 dan sig. 0,000. Nilai t_{hitung} 4,891 > t_{tabel} 1,859. Sedangkan nilai Sig. yaitu 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Penelitian ini diadakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bontonompo, tahun ajaran 2019/2020. Penelitian dilaksanakan pada bulan April dengan 4 kali pertemuan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar serta materi yang sama. Dalam pelaksanaanya, terlebih dahulu diadakan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa setara atau tidak. Pada akhir penelitian atau setelah materi diajarkan diadakan *posttest* untuk mengetahui hasil

belajar siswa serta pemberian angket di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran.

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Hasil Belajar

Hasil belajar IPS Terpadu adalah gambaran penguasaan siswa dalam belajar IPS yang terlihat pada nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar IPS. Dalam hal ini, penggunaan media animasi berbasis *powtoon* berpengaruh apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Adapun hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil belajar *pretest* siswa sebesar 49,40 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 49,20, dimana selisi nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,2. Nilai rata-rata hasil belajar *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 82,20, sedangkan pada kelas kontrol 72,20, dimana selisi nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 10. Dari data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa, adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dimana membandingkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan nilai *posttest* kelas kontrol.

b. Respon Siswa

Respon siswa dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa tentang penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dan penggunaan metode belajar

konvensional terhadap pembelajaran IPS khususnya materi masuknya kebudayaan hindu-buddha ke Indonesia.

Berdasarkan analisis kuantitatif angket respon siswa pada kelas eksperimen, persentase rata-rata siswa yang memberikan respon terhadap penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* sebesar 89,3 masuk dalam kategori Sangat Tertarik dengan range (81% - 100%). Sedangkan angket respon siswa pada kelas kontrol, persentase rata-rata siswa yang memberikan respon terhadap penggunaan metode belajar konvensional sebesar 62,2 masuk ke dalam kategori Cukup Tertarik dengan range (41% - 60%).

2. Analisis Inferensial

Berdasarkan hasil analisis data serta pengujian terhadap hipotesis maka diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbasis *powtoon* dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPS Terpadu materi masuknya kebudayaan hindu-buddha ke Indonesia.

Hasil analisis data uji-t (*t-test*) pada *posttest* atau tes akhir setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen yang menggunakan media animasi *powtoon* dalam pembelajaran dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 49,40 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 49,20. Dengan demikian

dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis data uji-t (*t-test*) pada selisih hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memperkuat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar kedua kelas. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan ada peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 82,20. Sedangkan peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 72,20. Pada analisis data *posttest* hasil belajar pada uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,891$ dengan $t_{tabel} = 1,859$, kemudian dikonsultasi dengan kriteria pengujian $\alpha = 5\%$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (Hipotesis diterima). Dengan demikian hipotesis “Ada pengaruh media animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu” diterima. Peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bontonompo.

Berdasarkan analisis tersebut membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan pembelajaran berbantuan dengan media animasi berbasis *powtoon* memperoleh hasil yang jauh lebih baik jika dibandingkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*. Sedangkan pada kelas kontrol proses

pembelajaran dilaksanakan hanya menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media animasi berbasis *powtoon*.

Melalui pengamatan peneliti selama penelitian terlihat bahwa pada kelas eksperimen suasana belajar lebih hidup karena siswa terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih termotivasi berani mengemukakan pendapat. Menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Selain itu, siswa juga lebih cepat memahami materi yang dipelajari karena siswa jauh lebih tertarik melihat pembelajaran yang berbentuk media audio visual seperti media animasi *powtoon*. Sementara pada kelas kontrol siswa kurang aktif dan cenderung hanya mendengar apa yang disampaikan oleh guru dan jarang memberikan pendapat atau komentar.

Berbedanya hasil belajar pada kelas eksperimen disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang diberikan pada saat proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon* dalam proses pembelajaran mampu menarik perhatian serta merangsang motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Tampilan animasi bergerak yang menarik dengan karakter animasi yang sangat unik dimiliki media animasi berbasis *powtoon* menjadikan tampilan presentasi media pembelajaran dirung kelas menjadi lebih menarik, sehingga berbagai macam gangguan yang biasa muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti rasa bosan dan jenuh dapat lebih diminimalisir. “Media pembelajaran pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar siswa menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa” (Benny A. Pribadi, 2517:13).

Harrison dan Hummell (2510:21-22), menyatakan bahwa “Animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar”. Sehingga dengan adanya unsur animasi yang berupa ilustrasi nyata pada media animasi berbasis *powtoon* tersebut menjadikan siswa mampu memikirkan bagaimana materi pembelajaran yang sebelumnya telah dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Sejalan dengan itu Sanjaya (2012:73) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan pemahaman dalam aspek kognitif tetapi media pembelajaran juga memiliki fungsi dalam peningkatan dan pengembangan aspek keterampilan dan sikap”.

Maka berdasarkan hasil penelitian serta pemaparan terhadap kelebihan tampilan animasi yang dimiliki media *powtoon* dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis *powtoon* memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi masuknya kebudayaan hindu-buddha ke Indonesia dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini di buktikan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{\text{tabel}} = 4,891$ dan $t_{\text{hitung}} = 1,859$. Hal ini menunjukkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Respon dari siswa menunjukkan adanya respon positif, siswa menyukai cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor rata-rata persentase yang di jawab oleh responden adalah 89,3 dimana masuk dalam kategori Sangat Tertarik dengan range (81% - 100%).

B. Saran

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan pembahasan, untuk mencapai ketercapaiannya hasil belajar dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam penerapan suatu media pembelajaran, diharapkan guru mengerti dan paham betul dengan pengoperasian media pembelajaran yang akan digunakan agar penggunaan media dapat maksimal.
2. Sebaiknya guru memperbanyak refrensi materi terkait tentang materi yang akan disampaikan, terlihat sekarang sudah ada dukungan internet untuk mengakses semua materi yang relevan sesuai dengan perkembangan teknologi.
3. Perencanaan penelitian yang selanjutnya, lebih baik dilaksanakan dalam waktu yang lebih matang sehingga faktor-faktor hambatan dapat diminimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. 2016. *Perencanaan pembelajaran*. Yoyakart: PT Parah Ilmu.
- Angkowo, R dan A Khosasi. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir, Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- _____. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Benny A. Pribadi. 2017. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Depdikasn.2004. *Kerangka Dasar Kurikulum*. Jakarta: Depdiknas
- Dermawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Desman,Yulia. & Arifin, Muhammad. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Batam:Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Dimyanti, Mudjono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djojo Suradisastro dkk. 1991. *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Indriana, Dina. 2011. *Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Emzir. 2005. *Metodologi Penelitian: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

- Fajar, Syahrul., Riyana,Cepi. & Hanoum, Nadia. Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia*, (Online), Vol . 3, No. 2, (<http://syahrul.fajar@student.upi.edu>, diakses 28 November 2518).
- Gagne, R.M., et.al. 2005. Principles of Instructional Design 5th Edition. Belmont: Wadsworth, Cengage Learning.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS (filosof, konsep, aplikasi)*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Guntara, Rizal. 2017. *Pengaruh Audio Visual Terhadap Retensi Siswa pada Konsep Fotosintesis*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarifuddin Hidayatullah.
- Harjanto. 2006. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heinich, Robert, dkk. 2002. *Instruksional Media and Technologies For Learning*. New Jersey: Pretince Hall
- Iin, Suhendra., dkk. *Pengaruh penggunaan Media Audio Visual Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran*. Pontianak: Untan Pontianak.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- PowToon Basics. Diakses tanggal 30 Desember 2018. <http://ctl.messacc.edu>.
- Ridwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Rivai, Ahmad, Nana, Sudjana. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- _____ 2012. *Media Pendidikan (pengertian, pengembangan, pemanfaatan)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada dan Pustekkom Dikbud.

Sanjaya, H Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. PrenadaMedia Grub.

Sudjana, Nana 2002. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung: Falah Production.

—————. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

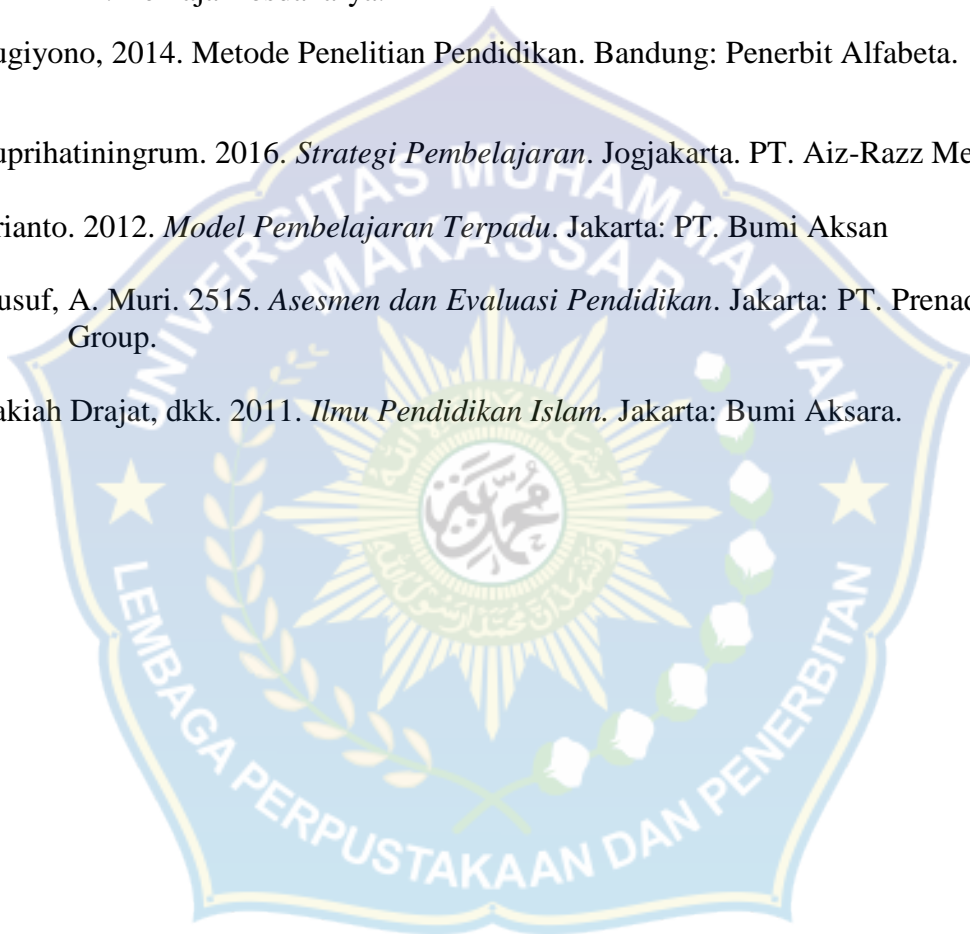
Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta. PT. Aiz-Razz Media

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksan

Yusuf, A. Muri. 2515. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. PrenadaMedia Group.

Zakiah Drajat, dkk. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.



L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(KELAS Eksperimen dan Kontrol)**

Sekolah : SMP Negeri 1 Bontonompo
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Materi Pokok : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha
 Alokasi Waktu : 8 JP (4 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Inti	Indikator
<p>3.4.Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu- Buddha, dan Islam</p>	<p>Pertemuan 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan keuntungan yang diperoleh masyarakat Indonesia dari rute perdagangan laut. 2. Mendeskripsikan teori mengenai masuknya kebudayaan HinduBuddha di Indonesia. <p>Pertemuan 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan masuknya Hindu-Buddha ke Indonesia telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. 2. Mendeskripsikan contoh hasilhasil akulturasi antar kebudayaan asli Indonesia. <p>Pertemuan 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan kerajaankerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. <p>Pertemuan 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan peninggalanpeninggalan masa Hindu-Buddha.
<p>4.4.Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan Menyajikan dan membuat laporan hasil diskusi persamaan dan perbedaan

<p>bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha, dan Islam</p>	<p>kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha.</p> <p>2. Membuat klipng tentang peninggalan-peninggalan dari masa Hindu-Budha.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan I

- a. Mendeskripsikan keuntungan yang diperoleh masyarakat Indonesia dari rute perdagangan laut.
- b. Mendeskripsikan teori mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.

2. Pertemuan II

- a. Mendeskripsikan masuknya Hindu-Buddha ke Indonesia telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.
- b. Mendeskripsikan contoh hasil-hasil akulturasi antar kebudayaan asli Indonesia.

3. Pertemuan III

- a. Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

4. Pertemuan IV

- a. Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pertemuan I

Keuntungan yang diperoleh masyarakat Indonesia dari rute perdagangan laut Hubungan dagang antara India dan Cina semula dilakukan melalui jalur darat yang

dikenal dengan jalur sutera. Jalur ini membentang dari Cina, melewati Asia Tengah, sampai ke Eropa. Komoditi utama yang diperdagangkan adalah kain sutera dari Cina, itulah mengapa jalur tersebut dinamakan sebagai Jalur Sutera. Selain kain sutera, wawangian dan rempah-rempah juga menjadi komoditas yang sangat laris di Eropa. Akan tetapi sejak awal abad Masehi jalur itu dialihkan melalui laut karena situasi jalan darat di Asia Tengah sudah tidak aman. Jalan laut yang terdekat dari India ke Cina, yaitu melalui Selat Malaka. Peralihan rute perdagangan ini telah membawa keuntungan bagi masyarakat di Indonesia. Kepulauan Indonesia menjadi daerah transit (pemberhentian) bagi pedagang-pedagang Cina dan pedagang-pedagang India. Masyarakat di Indonesia juga ternyata ikut aktif dalam perdagangan tersebut sehingga terjadilah kontak hubungan di antara keduanya (Indonesia-India dan Indonesia-Cina).

Teori mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia:

- Teori Waisya
- Teori Ksatria
- Teori Brahmana
- Teori Arus Balik

2. Pertemuan II

- a. Masuknya Hindu-Buddha ke Indonesia telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, yaitu:
 - Bidang Pemerintahan
 - Bidang Sosial
 - Bidang Ekonomi
 - Bidang Agama
- b. Contoh hasil-hasil akulturasi antar kebudayaan asli Indonesia
 - Seni Bangunan
 - Seni Rupa dan Seni Ukir

- Sastra dan Aksara

3. Pertemuan III

Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

- Kerajaan Kutai
- Kerajaan Tarumanegara
- Kerajaan Sriwijaya
- Kerajaan Mataram Kuno
- Kerajaan Medang
- Kerajaan Kediri
- Kerajaan Singhasari
- Kerajaan Majapahit

4. Pertemuan IV

Peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha.

- Borobudur dan Candi Prambanan
- Patung/arca
- Relief
- Prasasti
- Kitab-kitab □ Petirtaan.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Cooperatif
3. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

F. ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Alat :
 - a. Laptop
 - b. Proyektor
 - c. Spidol
 - d. White Board
2. Media :

Video Pembelajaran berupa animasi berbasis *Powtoon*

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku Siswa (Revisi 2016) SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013, Halaman 223-255, Kemendikbud Jakarta 2016 .
2. Buku IPS yang relevan
3. Informasi dan materi dari internet jika ada

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Persiapan psikis dan fisik membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa ➤ Deteksi Dini <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kehadiran peserta didik • Mengecek pengetahuan prasyarat peserta didik • Mengecek penguasaan kompetensi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari ➤ Menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari dan menunjukkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Guru menyampaikan metode 	

	<p>pembelajaran <i>Pendekatan Saintifik</i> dan teknik penilaian yang akan digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memfasilitasi peserta didik untuk membentuk kelompok ➤ Menyiapkan LKPD yang akan digunakan dalam pembelajaran 	
Inti	<p>1. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menggunakan panca inderanya untuk mengamati gambar/Peta tentang keuntungan masyarakat Indonesia tentang rute perjalanan laut dan teori masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia ➤ Peserta didik diharapkan menemukan masalah, yaitu gap of knowledge – apapun yang belum diketahui atau belum dapat lakukan terkait dengan keuntungan masyarakat Indonesia tentang rute perjalanan laut dan teori masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia ➤ Guru dapat membantu siswa menginventarisasi segala sesuatu yang belum diketahui (gap of knowledge) tentang keuntungan masyarakat Indonesia tentang rute perjalanan laut dan teori masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia 	

	<p>2. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik merumuskan pertanyaan tentang apa saja yang tidak diketahui atau belum dapat lakukan terkait dengan keuntungan masyarakat Indonesia tentang rute perjalanan laut dan teori masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia ➤ Guru membantu peserta didik untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan daftar hal-hal yang perlu/ingin diketahui agar dapat melakukan/menciptakan sesuatu. 	
	<p>3. Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dengan berdiskusi peserta didik mengumpulkan data tentang keuntungan masyarakat Indonesia tentang rute perjalanan laut dan teori masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia ➤ Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mengisi lembar kerja, menggali informasi tambahan yang dapat dilakukan secara berulang-ulang sampai peserta didik memperoleh informasi dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan 	

4. Mengumpulkan Informasi	
----------------------------------	--

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none">➤ Dengan berdiskusi peserta didik mengumpulkan data tentang keuntungan masyarakat Indonesia tentang rute perjalanan laut dan teori masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia➤ Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mengisi lembar kerja, menggali informasi tambahan yang dapat dilakukan secara berulang-ulang sampai peserta didik memperoleh informasi dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

	<p>5. Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menyampaikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan mereka ke kelas secara lisan dan/atau tertulis atau melalui media lain tentang keuntungan masyarakat Indonesia tentang rute perjalanan laut dan teori masuknya agama Hindu-Buddha di Indonesia ➤ Guru memberikan umpan balik, meluruskan, memberikan penguatan, serta memberikan penjelasan/informasi lebih luas tentang keuntungan masyarakat Indonesia tentang rute perjalanan laut dan teori masuknya 	
	<p>agama Hindu-Buddha di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membantu peserta didik untuk menentukan butir-butir penting dan simpulan yang akan dipresentasikan, baik dengan atau tanpa memanfaatkan teknologi informasi. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan guru bersama peserta didik <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rangkuman/simpulan • Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan • Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar 	

	<p>➤ Kegiatan Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penilaian • Merencanakan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedial, program pengayaan, atau memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik • Menyanyikan lagu Nasional/lagu daerah Nusantara • Menyampaikan nilai dan pesan-pesan moral
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- a. Tes Penilaian pengetahuan berupa pilihan ganda sebanyak 25 nomor.

Bontonompo, 17 Juni 2019

Diketahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Sahra S. Pd
NIP.197506262006042036

Erni Rusli Atapukan
NIM. 10531226315

Mengetahui,

Kepala Sekolah
SMP Negeri 1 Bontonompo

Drs. H. Abd. Aziz., MM
NIP. 19640704 198903 1 027



Lampiran 2 Nilai Ulangan Tengah Semester Kelas VII A dan VII B

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan	Nama Siswa	Nilai Ulangan
1.	Akmal	85	Ilham Ramadhan	70
2.	Anil I.	80	Hasrah	75
3.	Muhammad Y.	80	Muhammad Nur F.	65
4.	Najmia A.	65	Intan Nur Fitri	60
5.	Muhammad D. H.	60	Marwa Dwi Utari	55
6.	Muhammad A. Z.	70	Artikha M. W	70
7.	Sri Aulia P.	75	Ananda Jibril	60
8.	Mutia Adriana	65	Muhammad Jusri	70
9.	Nur Salwani K.	70	Munawir	65
10.	Indah K.	65	Muhammad Imam	65
11.	Ar Rahman N.	75	Ryan Fajri	60
12.	Muhammad Z. A	85	Hriyatun Aulia	75
13.	Meisya W.	60	Nurul Aksani	75
14.	Marwa D. U	60	Hasbullah	70
15.	Ahmad Fadil	70	Muhammad Imran	65
16.	Nur Ulfiah T.	70	Siti Aisyah	65
17.	Brilian A. A. M	65	Sri Indah	75
18.	Ahmad W. A. P	60	Ainun Hasri	70
19.	Sri Nur W.	65	Nur Istiqamah M	70
20	Nur Resky A. A	70	Siti Nauwrah N. A	85
21	Agung Pratama	75	Al Mutmainnah	65
22	Marwa Dwi U.	90	Al hamzinar	70
23	Muhammad B. M.	65	Agung Pratama	65
24	Naila Salsabila	70	Inayah Fitri R.	65
25	Adibah R. A.	75	Anggi Fajar	60

Lampiran 3 Soal Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

SOAL TES

Petunjuk Umum:

- Tuliskan identitas pada lembar jawaban secara lengkap
 - Berikan tanda (x) pada salah satu huruf sebagai jawaban yang paling tepat pada pilihan lembar jawaban
 - Waktu mengerjakan tugas 45 menit
 - Berdoalah sebelum dan sesudah mengerjakan soal
-

1. Kebudayaan Hindu Budha berasal dari negara
 - a. Malaysia
 - b. Iran
 - c. India
 - d. Maroko
2. Teori apa yang menyatakan bahwa kebudayaan Hindu-Budha datang ke Indonesia dibawa oleh pedagang.....
 - a. Waisya
 - b. Satria
 - c. Brahmana
 - d. Arus Balik
3. Teori Arus Balik menyatakan bahwa
 - a. Budaya Hindu Budha di bawah oleh kaum Brahmana
 - b. Kaum ksatria membawa budaya hindu Budha sampai ke Indonesia
 - c. Budaya Hindu Budha dibawa oleh orang Indonesia sendiri yang belajar di India
 - d. Budaya Hindu Budha dibawa oleh pedagang yang melakukan perdagangan antara Indonesia dengan India.
4. Pemilihan seorang raja pada Kerajaan Hindu Budha dilakukan secara
 - a. Pemilihan Rakyat
 - b. Turun Temurun
 - c. Pemilihan Umum
 - d. Musyawarah Untuk Mufakat
5. Para Pendeta Dalam Sistem Kasta Dalam Kebudayaan Hindu Budha disebut.....
 - a. Brahmana
 - b. Waisya
 - c. Ksatria
 - d. Sudra

6. Ahli yang mengungkapkan pernyataan tentang masuknya kebudayaan Hindu Budha yang disebarkan oleh golongan Brahmana adalah
 - a. Jc.Van Leur
 - b. F.D.K Bosch
 - c. C.C. Berg
 - d. J.L. Moens
7. Contoh perubahan pada pemerintahan setelah datangnya kebudayaan Hindu Buddha adalah
 - a. Adanya perubahan pemimpin dari kepala suku menjadi raja
 - b. Raja dipilih secara langsung oleh rakyat
 - c. Pergantian raja berlangsung lima tahun sekali pada setiap periode
 - d. Rakyat bebas memilih siapa saja yang pantas memimpin kerajaan
8. Unsur asli Indonesia dalam pembuatan candi candi kebudayaan Hindu Budha yaitu
 - a. Batu Berundak
 - b. Menhir
 - c. Dolmen
 - d. Yupa
9. Bentuk kesenian ukir yang dipahat di dinding candi Borobudur disebut
 - a. Patung
 - b. Arca
 - c. Relief
 - d. Gerabah
10. Kerajaan hindu-buddha pertama di Indonesia.....
 - a. Tarumanegara
 - b. Mataram kuno
 - c. Singasari
 - d. Kutai
11. Pada zaman kerajaan Kutai terdapat peninggalan yang berupa Tugu Batu yang mempunyai fungsi sebagai Tugu peringatan, apa nama Tugu Batu tersebut.....
 - a. Prasasti
 - b. Yupa
 - c. Dolmen
 - d. Media
12. Bukti bahwa kerajaan kutai merupakan kerajaan yang makmur pada saat itu adalah.....
 - a. Raja Mulawarman memberikan 20.000 sapi sebagai sedekah untuk para Brahmana
 - b. Kerajaan Kutai membangun sebuah sekolah untuk mempelajari kebudayaan yang sangat luas
 - c. Raja membuat saluran air untuk mengalirkan air ke sawah-sawah warga
 - d. Raja membuat pelabuhan yang sangat besar sebagai tempat bongkar muat perdagangan internasional

13. Kerajaan paling tua yang pernah berdiri di pulau Jawa adalah.....
 - a. Mataram kuno
 - b. Medang
 - c. Majapahit
 - d. Tarumanegara
14. Sebutkan 3 Prasasti yang berasal dari kerajaan Sriwijaya.....
 - a. Prasasti Kebun Kopi, Pasir Awi, Dan Jambu
 - b. Prasasti Kebun Kopi, Kedukan Bukit Dan Tugu
 - c. Prasasti Kota Kapur, Talang Tuwo Dan Kedukan Bukit
 - d. Prasasti Pasir Awi, Jambu, Dan Kedukan Bukit
15. Terdapat dua Dinasti dalam kerajaan Mataram Kuno yaitu.....
 - a. Dinasti Rakai Pikatan Dan Dinasti Rakai Panangkaran
 - b. Dinasti Sanjaya Dan Dinasti Sailendra
 - c. Dinasti Sanjaya Dan Dinasti Rakai Pikatan
 - d. Dinasti Sailendra Dan Dinasti Rakai Panangkaran
16. Untuk menghindari terjadinya perang saudara Raja Airlangga membagi kerajaan menjadi dua yaitu
 - a. Kediri dan Singasari
 - b. Medang dan Mataram
 - c. Majapahit dan Kadiri
 - d. Panjalu dan Jenggala
17. Kediri mampu menguasai Jenggala pada masa pemerintahan raja.....
 - a. Kartanegara
 - b. Jayabaya
 - c. Kertajaya
 - d. Jayawarsa
18. Yang mendirikan Kerajaan Singasari adalah
 - a. Tunggul Ametung
 - b. Ken Arok
 - c. Kertanegara
 - d. Raden Wijaya
19. Majapahit mengalami kemunduran dikarenakan adanya perang saudara yaitu perang.....
 - a. Paragreg
 - b. Bubat Tahta
 - c. Jawa
 - d. Bayung
20. Kitab Negara kertagama karya merupakan karya dari
 - a. Mpu Sedah
 - b. Mpu Panuluh
 - c. Mpu Kanwa
 - d. Mpu Prapanca

Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest Eksperimen dan Kontrol

1. B
2. D
3. B
4. A
5. C
6. D
7. B
8. B
9. C
10. A
11. C
12. D
13. A
14. A
15. B
16. C
17. B
18. C
19. B
20. A



Lampiran 5 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Akmal	30	85
2.	Anil Ikhsan	35	85
3.	Muhammad Yusuf	35	70
4.	Najmia Ananda	40	75
5.	Muhammad Diandra H	40	80
6.	Muhammad Arya Zaky	40	85
7.	Sri Aulia Pratiwi	45	75
8.	Mutia Adriana	45	80
9.	Nur Salwani Karim	45	80
10.	Indah Khumairah	45	75
11.	Ar Rahman Nur	50	95
12.	Muhammad Zawy A	50	75
13.	Meisya Wulandari	50	80
14.	Marwa Dwi Utari	50	90
15.	Ahmad Fadil	50	90
16.	Nur Ulfiah Triputri	55	75
17.	Brilian Andre Abi Manyu	55	85
18.	Ahmad Wafiuddin Asnar Pratama	55	90
19.	Sri Nur Wahyuni	55	70
20.	Nur Resky Ananda Aulia	55	80
21.	Agung Pratama	60	85
22.	Marwa Dwi Utari	60	80
23.	Muhammad Bayu Mangerangi	60	70
24.	Naila Salsabila	65	95
25.	Adibah Rahdatul Aisy	65	85

Lampiran 6 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Ilham Ramadhan	35	60
2.	Hasrah	35	60
3.	Muhammad Nur Fadil	40	65
4.	Intan Nur Fitri	40	70
5.	Marwa Dwi Utari	40	70
6.	Artikha Maharani W	40	75
7.	Ananda Jibril	45	75
8.	Muhammad Jusri	45	70
9.	Munawir	45	80
10.	Muhammad Imam	45	70
11.	Ryan Fajri	45	65
12.	Hriyatun Aulia	50	75
13.	Nurul Aksani	50	70
14.	Hasbullah	50	75
15.	Muhammad Imran	50	75
16.	Siti Aisyah	55	85
17.	Sri Indah	55	75
18.	Ainun Hasri	55	65
19.	Nur Istiqamah M	55	75
20.	Siti Nauwrah Nazhifah A	55	70
21.	Al Mutmainnah	55	65
22.	Al hamzinar	55	80
23.	Agung Pratama	60	70
24.	Inayah Fitri Rahmadani	65	85
25.	Anggi Fajar	65	80

Lampiran 7 Rangkuman Nilai *Pretes* dan *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas Kontrol		No	Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest		Pretest	Posttest
1.	35	60	1.	30	70
2.	35	60	2.	35	70
3.	40	65	3.	35	70
4.	40	65	4.	40	75
5.	40	65	5.	40	75
6.	40	65	6.	40	75
7.	45	70	7.	45	75
8.	45	70	8.	45	80
9.	45	70	9.	45	80
10.	45	70	10.	45	80
11.	45	70	11.	50	80
12.	50	70	12.	50	80
13.	50	75	13.	50	80
14.	50	75	14.	50	85
15.	50	75	15.	50	85
16.	55	75	16.	55	85
17.	55	75	17.	55	85
18.	55	75	18.	55	85
19.	55	75	19.	55	85
20.	55	80	20.	55	90
21.	55	80	21.	60	90
22.	55	80	22.	60	90
23.	60	85	23.	60	95
24.	65	85	24.	65	95
25.	65	60	25.	65	95

Lampiran 8 Analisis Data Pretest dan Posttest Eksperimen dan Kontrol

		Statistics			
		Nilai Pretest	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Nilai Posttest
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
N	Valid	25	25	25	25
	Missing	1	1	1	1
Mean		49.20	49.40	72.20	82.20
Median		50.00	50.00	70.00	80.00
Mode		55	50 ^a	70 ^a	80 ^a
Std. Deviation		8.377	9.390	6.782	7.649
Minimum		35	30	60	70
Maximum		65	65	85	95
Sum		1230	1235	1805	2055
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown					

Lampiran 9 Data Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Nilai <i>Pretest</i> Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	3.8	4.0	4.0
	35	2	7.7	8.0	12.0
	40	3	11.5	12.0	24.0
	45	4	15.4	16.0	40.0
	50	5	19.2	20.0	60.0
	55	5	19.2	20.0	80.0
	60	3	11.5	12.0	92.0
	65	2	7.7	8.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

1. Menentukan jangkauan (J)

J = nilai terbesar – nilai terkecil

J = 65 – 30

J = 35

2. Menentukan jumlah interval kelas (acuan rumus sturges, Sugiyono, 2010:34)

yaitu:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,39 = 1 + 4,587 = 5,587 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

3. Menentukan panjang kelas interval

$$PK = \frac{J}{K}$$

$$PK = \frac{35}{6}$$

$$PK = 5,84 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

4. Distribusi Frekuensi

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
30 – 35	3	12%
36 – 41	3	12%
42 – 47	4	16%
48 – 53	5	20%
54 – 59	5	20%
60 – 65	5	20%

Lampiran 10 Data Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Nilai Posttest Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	3	11.5	12.0	12.0
	75	4	15.4	16.0	28.0
	80	6	23.1	24.0	52.0
	85	6	23.1	24.0	76.0
	90	3	11.5	12.0	88.0
	95	3	11.5	12.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

1. Menentukan jangkauan (J)

J = nilai terbesar – nilai terkecil

$$J = 95 - 70$$

$$J = 25$$

2. Menentukan jumlah interval kelas (acuan rumus sturges, Sugiyono, 2010:34)

yaitu:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,39 = 1 + 4,587 = 5,587 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

3. Menentukan panjang kelas interval

$$PK = \frac{J}{K}$$

$$PK = \frac{25}{6}$$

$$PK = 4,17 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

4. Distribusi Frekuensi

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
70 - 74	3	12 %
75 - 79	4	16 %
80 - 84	6	24 %
85 - 89	6	24%
90 - 94	3	12%
95 - 98	3	12%

Lampiran 11 Data Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol

Nilai Pretest Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	2	7.7	8.0	8.0
	40	4	15.4	16.0	24.0
	45	5	19.2	20.0	44.0
	50	4	15.4	16.0	60.0
	55	7	26.9	28.0	88.0
	60	1	3.8	4.0	92.0
	65	2	7.7	8.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

1. Menentukan jangkauan (J)

$J = \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil}$

$$J = 65 - 35$$

$$J = 30$$

2. Menentukan jumlah interval kelas (acuan rumus sturges, Sugiyono, 2010:34)

yaitu:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,39 = 1 + 4,587 = 5,587 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

3. Menentukan panjang kelas interval

$$PK = \frac{J}{K}$$

$$PK = \frac{30}{6}$$

$$PK = 5$$

4. Distribusi Frekuensi

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
35 – 39	2	8 %
40 - 44	4	16 %
45 – 49	5	20 %
50 – 54	4	16 %
55 – 59	7	28 %
60 – 64	1	4 %
65 – 69	2	8%

Lampiran 12 Data Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Nilai Posttest Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	2	7.7	8.0	8.0
	65	4	15.4	16.0	24.0
	70	7	26.9	28.0	52.0
	75	7	26.9	28.0	80.0
	80	3	11.5	12.0	92.0
	85	2	7.7	8.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	
Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

1. Menentukan jangkauan (J)

$J = \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil}$

$$J = 85 - 60$$

$$J = 25$$

2. Menentukan jumlah interval kelas (acuan rumus sturges, Sugiyono, 2010:34)

yaitu:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,39 = 1 + 4,587 = 5,587 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

3. Menentukan panjang kelas interval

$$PK = \frac{J}{K}$$

$$PK = \frac{25}{6}$$

$$PK = 4,17 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

4. Distribusi Frekuensi

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
60 – 64	2	8%
65 – 69	4	16%
70 – 74	7	28%
75 – 79	7	28%
80 – 84	3	12%
85 – 89	2	12%

Lampiran 13 Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Nilai Pretest Eksperimen
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	49.40
	Std. Deviation	9.390
Most Extreme Differences	Absolute	.125
	Positive	.082
	Negative	-.125
Kolmogorov-Smirnov Z		.627
Asymp. Sig. (2-tailed)		.826
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Nilai Posttest Eksperimen
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	82.20
	Std. Deviation	7.649
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.133
	Negative	-.123
Kolmogorov-Smirnov Z		.666
Asymp. Sig. (2-tailed)		.767
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Lampiran 14 Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Nilai Pretest Kontrol
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	49.20
	Std. Deviation	8.377
Most Extreme Differences	Absolute	.156
	Positive	.132
	Negative	-.156
Kolmogorov-Smirnov Z		.778
Asymp. Sig. (2-tailed)		.580
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Nilai Posttest Kontrol
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	72.20
	Std. Deviation	6.782
Most Extreme Differences	Absolute	.147
	Positive	.147
	Negative	-.140
Kolmogorov-Smirnov Z		.736
Asymp. Sig. (2-tailed)		.651
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Lampiran 15 Uji Homogenitas Nilai Pretest Eksperimen dan Kontrol

No.	Kelas Eksperimen	$(x_i - x_1)$	$(x_i - x_1)^2$	No	Kelas Kontrol	$(x_i - x_1)$	$(x_i - x_1)^2$
1	30	-19.4	376	1	35	-14.2	202
2	35	-14.4	207	2	35	-14.2	202
3	35	-14.4	207	3	40	-9.2	85
4	40	-9.4	88	4	40	-9.2	85
5	40	-9.4	88	5	40	-9.2	85
6	40	-9.4	88	6	40	-9.2	85
7	45	-4.4	19	7	45	-4.2	18
8	45	-4.4	19	8	45	-4.2	18
9	45	-4.4	19	9	45	-4.2	18
10	45	-4.4	19	10	45	-4.2	18
11	50	0.6	0	11	45	-4.2	18
12	50	0.6	0	12	50	0.8	1
13	50	0.6	0	13	50	0.8	1
14	50	0.6	0	14	50	0.8	1
15	50	0.6	0	15	50	0.8	1
16	55	5.6	31	16	55	5.8	34
17	55	5.6	31	17	55	5.8	34
18	55	5.6	31	18	55	5.8	34
19	55	5.6	31	19	55	5.8	34
20	55	5.6	31	20	55	5.8	34
21	60	10.6	112	21	55	5.8	34
22	60	10.6	112	22	55	5.8	34
23	60	10.6	112	23	60	10.8	117
24	65	15.6	243	24	65	15.8	250
25	65	15.6	243	25	65	15.8	250
JML	1235		2,116	JML	1230		1,684
n1	25			n1	25		
x_1	49.4			x_1	49.2		

Diketahui:

$$\sum (x_i - x_j)^2 = 2,116$$

$$n_1 = 25$$

$$\sum (x_i - x_j)^2 = 1,684$$

Jawab:

$$S_1^2 = \frac{\sum(x_i - x_1)^2}{(n_1-1)} = \frac{2,116}{(25-1)} = 88.16667$$

$$S_2^2 = \frac{\sum(x_i - x_1)^2}{(n_1-1)} = \frac{1,684}{(25-1)} = 70.16667$$

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{88.16667}{70.16667} = 1.256532$$

Keputusan

F_{Hitung}	$F_{\text{Tabel}}(0,05)$	Kesimpulan
1,25	4,26	Homogen

Lampiran 16 Uji Homogenitas Nilai Pretest Eksperimen dan Kontrol

No.	Kelas Eksperimen	$(x_i - x_1)$	$(x_i - x_1)^2$	No	Kelas Kontrol	$(x_i - x_1)$	$(x_i - x_1)^2$
1	70	-12.2	149	1	60	-12.2	149
2	70	-12.2	149	2	60	-12.2	149
3	70	-14.4	207	3	65	-7.2	52
4	75	-7.2	52	4	65	-7.2	52
5	75	-7.2	52	5	65	-7.2	52
6	75	-7.2	52	6	65	-7.2	52
7	75	-7.2	52	7	70	-2.2	5
8	80	-2.2	5	8	70	-2.2	5
9	80	-2.2	5	9	70	-2.2	5
10	80	-2.2	5	10	70	-2.2	5
11	80	-2.2	5	11	70	-2.2	5
12	80	-2.2	5	12	70	-2.2	5
13	80	-2.2	5	13	70	-2.2	5
14	85	2.8	8	14	75	-2.8	8
15	85	2.8	8	15	75	2.8	8
16	85	2.8	8	16	75	2.8	8
17	85	2.8	8	17	75	2.8	8
18	85	2.8	8	18	75	2.8	8
19	85	2.8	8	19	75	2.8	8
20	90	7.8	61	20	75	2.8	8
21	90	7.8	61	21	80	7.8	61
22	90	7.8	61	22	80	7.8	61
23	95	12.8	164	23	80	7.8	61
24	95	12.8	164	24	85	12.8	164
25	95	12.8	164	25	85	12.8	164
JML	2055		1,463	JML	1805		1,104
n1	25			n1	25		
x_1	82.2			x_1	72.2		

Diketahui:

$$\sum (x_i - x_j)^2 = 1,463$$

$$n_1 = 25$$

$$\sum (x_i - x_j)^2 = 1,104$$

Jawab:

$$S_1^2 = \frac{\sum(x_i - x_1)^2}{(n_1-1)} = \frac{1,463}{(25-1)} = 60,93833$$

$$S_2^2 = \frac{\sum(x_i - x_1)^2}{(n_1-1)} = \frac{1,104}{(25-1)} = 46$$

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{60,93833}{46} = 1,324746$$

Keputusan

F _{Hitung}	F _{Tabel (0,05)}	Kesimpulan
1,32	4,26	Homogen

Lampiran 17 Uji Homogenitas SPSS Nilai Pretest dan Posttest Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
Eksperimen dan Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.195	1	48	.661

ANOVA					
Pretest Eksperimen dan Kontrol					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.500	1	.500	.006	.937
Within Groups	3800.000	48	79.167		
Total	3800.500	49			

Test of Homogeneity of Variances			
Posttest Eksperimen dan Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.501	1	48	.483

ANOVA					
Posttest Eksperimen dan Kontrol					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1250.000	1	1250.000	23.923	.000
Within Groups	2508.000	48	52.250		
Total	3758.000	49			

Lampiran 18 Uji-t Nilai Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest (Eksperimen dan Kontrol)	Posttest Eksperimen	25	82.20	7.649	1.530
	Posttest Kontrol	25	72.20	6.782	1.356

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Posttest (Eksperimen dan Kontrol)	Equal variances assumed	.501	.483	4.891	48	.000	10.000	2.045	5.889	14.111	
	Equal variances not assumed			4.891	47.323	.000	10.000	2.045	5.888	14.112	

Lampiran 19 Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen

a. Pernyataan Lembar Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA MATERI

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bontonompo **Nama Siswa :**
Mata Pelajaran : IPS **Kelas/Semester :**
Materi Pokok : Masuknya Kehidupan Hindu-Buddha **Hari/Tanggal :**
Ke Indonesia

Petunjuk pengisian :

1. Beri tanda *checklist* (√) pada alternative jawaban anda.
2. Apapun jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran IPS, oleh karena itu harap diisi dengan sejujur-jujurnya.
3. Keterangan respon siswa:
 - 4 : Sangat Setuju
 - 3 : Setuju
 - 2 : Tidak Setuju
 - 1 : Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	RESPON SISWA
----	------------	--------------

		4	3	2	1
1.	Saya menyukai pelajaran IPS khususnya pada materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis <i>powtoon</i> .				
2.	Saya menyukai cara mengajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia.				
3.	Saya lebih menyukai cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran daripada tidak menggunakan media pembelajaran.				
4.	Saya berminat untuk belajar materi IPS yang lain, apabila menggunakan media seperti materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				
5.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru cocok untuk materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				
6.	Cara guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis <i>powtoon</i> membuat saya lebih tertarik dalam				

	pembelajaran Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				
7.	Saya merasa lebih menyukai pelajaran IPS setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis <i>powtoon</i>				
8.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis <i>powtoon</i> saya lebih mudah memahami materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis <i>powtoon</i> dapat membuat saya lebih mudah dalam memecahkan masalah dan menjawab soal pada materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				
10.	Saya menjadi lebih aktif dengan adanya media pembelajaran animasi berbasis <i>powtoon</i> dalam pembelajaran pada materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				

Lampiran 19 Tabulasi Hasil Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen

b. Jawaban Angket Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Akmal	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3
2	Anil Ikhsan	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4
3	Muhammad Yusuf	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4
4	Najmia Ananda	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3
5	Muhammad Diandra H	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
6	Muhammad Arya Zaky	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4
7	Sri Aulia Pratiwi	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2
8	Mutia Adriana	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
9	Nur Salwani Karim	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3
10	Indah Khumairah	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
11	Ar Rahman Nur	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2
12	Muhammad Zawy A	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4
13	Meisya Wulandari	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4
14	Marwa Dwi Utari	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3
15	Ahmad Fadil	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
16	Nur Ulfiah Triputri	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4
17	Brilian Andre Abi Manyu	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3
18	Ahmad Wafiuddin Asnar Pratama	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4
19	Sri Nur Wahyuni	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3
20	Nur Resky Ananda Aulia	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4
21	Agung Pratama	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3
22	Marwa Dwi Utari	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4
23	Muhammad Bayu Mangerangi	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3
24	Naila Salsabila	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
25	Adibah Rahdatul Aisy	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3
Jumlah		87	93	93	88	92	91	85	92	86	86
Skor Rata-rata		89.3									

Lampiran 20 Angket Respon Siswa Kelas Kontrol

a. Pernyataan Lembar Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN METODE
BELAJAR KONVENSIONAL**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bontonompo **Nama Siswa :**

Mata Pelajaran : IPS **Kelas/Semester :**

**Materi Pokok : Masuknya Kehidupan Hindu-Buddha
Ke Indonesia** **Hari/Tanggal :**

Petunjuk pengisian :

1. Beri tanda *checklist* (✓) pada alternatif jawaban anda.
2. Apapun jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran IPS, oleh karena itu harap diisi dengan sejujur-jujurnya.
3. Keterangan respon siswa:
 - 4 : Sangat Setuju
 - 3 : Setuju
 - 2 : Tidak Setuju
 - 1 : Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	RESPON SISWA			
		4	3	2	1
1.	Saya menyukai pelajaran IPS khususnya pada materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia dengan menggunakan metode konvensional (ceramah)				
2.	Saya menyukai cara mengajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia.				
3.	Saya lebih menyukai cara belajar dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) daripada menggunakan media pembelajaran.				
4.	Saya berminat untuk belajar materi IPS yang lain, apabila menggunakan metode belajar konvensional (ceramah) seperti materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				
5.	Saya berminat untuk belajar materi IPS yang lain, apabila guru menjelaskan materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia. menggunakan metode konvensional (ceramah)				

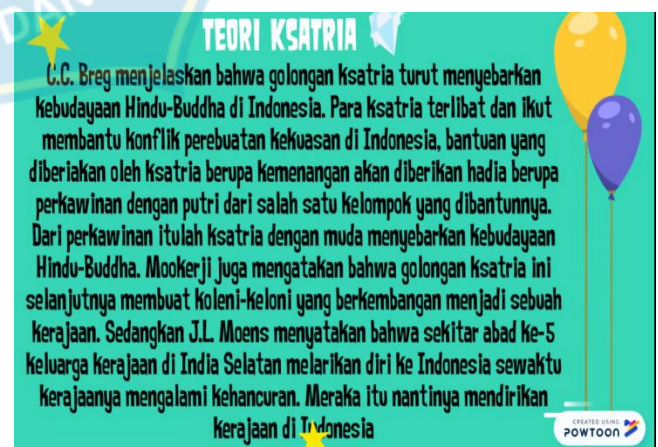
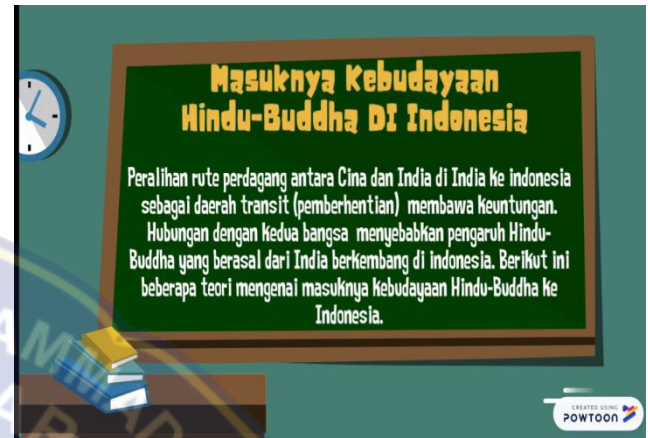
6.	Metode konvensional (ceramah) yang digunakan oleh guru cocok untuk materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia.				
7.	Cara guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) membuat materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia lebih menarik untuk dipelajari.				
8.	Saya merasa lebih menyukai pelajaran IPS setelah belajar dengan menggunakan metode konvensional (ceramah)				
9.	Dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) saya lebih mudah memahami materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				
10.	Saya menjadi lebih aktif bila guru menggunakan metode konvensional (ceramah) pada materi Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha Ke Indonesia				

Lampiran 20 Tabulasi Hasil Angket Respon Siswa Kelas Kontrol

b. Jawaban Angket Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Ilham Ramadhan	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3
2	Hasrah	3	4	3	3	2	3	2	2	1	2
3	Muhammad Nur Fadil	4	4	4	2	3	2	2	2	2	2
4	Intan Nur Fitri	3	4	3	3	1	3	3	3	1	2
5	Marwa Dwi Utari	4	4	4	1	3	2	2	3	2	1
6	Artikha Maharani W	4	4	4	1	3	3	3	2	2	3
7	Ananda Jibril	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2
8	Muhammad Jusri	3	4	2	2	2	1	2	1	2	2
9	Munawir	4	4	4	3	2	2	1	3	3	2
10	Muhammad Imam	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3
11	Ryan Fajri	4	3	2	2	2	1	2	2	2	2
12	Hriyatun Aulia	4	3	4	3	3	2	1	2	1	1
13	Nurul Aksani	4	3	2	2	2	3	2	2	3	3
14	Hasbullah	3	4	2	3	2	1	3	2	2	2
15	Muhammad Imran	3	4	2	3	2	3	2	1	1	1
16	Siti Aisyah	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2
17	Sri Indah	3	4	2	3	1	2	2	2	2	1
18	Ainun Hasri	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2
19	Nur Istiqamah M	4	4	3	2	3	1	2	1	3	3
20	Siti Nauwrah Nazhifah A	3	4	3	3	1	2	2	1	1	1
21	Al Mutmainnah	4	3	3	3	1	2	3	3	3	2
22	Al hamzinar	4	3	4	2	3	2	2	1	2	1
23	Agung Pratama	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2
24	Inayah Fitri Rahmadani	4	4	4	1	1	2	2	2	2	2
25	Anggi Fajar	4	3	3	2	3		1	1	3	2
Jumlah		91	89	76	57	52	55	51	53	53	49
Skor Rata-rata		62.6									

Lampiran 21 Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon



1. CANDI DAN STUPA

Bangunan candi dan stupa ada yang didirikan sebagai tempat pemujaan dan ada pula yang didirikan sebagai makam. Bangunan yang digunakan Agama Hindu-Buddha contohnya antara lain candi Prambanan, Candi Sukuh, Candi Canggal, Candi Gedong Songo. Adapun bangunan yang digunakan agama Buddha contohnya antara lain Borobudur, Mendut, Sewu, dan Plaosan.



CREATED USING
POWTOON

KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA

Lahirnya kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha merupakan salah satu bukti adanya pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia



CREATED USING
POWTOON

PENINGGALAN-PENINGGALAN MASA HINDU-BUDDHA

CREATED USING
POWTOON

3. PETIRTAAN

Petirtaan adalah pemandian suci di kalangan istana. Misalnya, petirtaan Tirta Empul dan Jolotondo.



CREATED USING
POWTOON

Lampiran 22 Foto Kegiatan Pembelajaran



Gambar.1 Membagikan soal *pretest* di Kelas VII B



Gambar 2. Pemberian Pretest di Kelas VII A



Gambar 3. Pembagian Kelompok di Kela VII B



Gambar 4. Peneliti Menampilkan Media di Kelas VII B



Gambar 5. Pembagian Kelompok di Kelas VII A



Gambar 5. Pembelajaran di Kelas VII A



Gambar 6. Foto Bersama Guru Pamong



Gambar 7. Foto Bersama Guru-guru SMP Negeri 1 Bontonompo

RIWAYAT HIDUP



Erni Rusli Atapukan. Lahir di Balauring pada tanggal 19 Oktober 1997, anak kelemapt dari tujuh bersaudara, lahir dari pasangan Ayahanda Rusliuddin Ismail dan Ibunda Marwa Umar. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di MI Al-Hikma Balauring Kecamatan Omesuri Kabupaten Lembata dan tamat tahun 2009.

Kemudian masuk SMP pada tahun 2009 di SMP Negeri 1 Omesuri Kabupaten Lembata dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun yang sama (2013) penulis melanjutkan pendidikan di MA Negeri Model Kupang dan tamat tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Pada tahun 2015 penulis masuk ke perguruan tinggi dan melanjutkan Strata 1 (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar (Usinmuh) dan masuk di jurusan Teknologi. Pengalaman organisasi yang pernah diikuti yaitu pernah masuk dalam organisasi kampus yaitu UKM Bahasa tahun 2016.