

**SKRIPSI**

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN  
RESPON BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP PLUS  
BUDI UTOMO MAKASSAR**



**OLEH**

**TIYAS NURFALAH  
19.1700.002**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN )  
PAREPARE**

**2023**

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN  
RESPON BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP PLUS  
BUDI UTOMO MAKASSAR**



**OLEH**

**TIYAS NURFALAH  
19.1700.002**

Skripsi sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN )  
PAREPARE**

**2023**

### PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar

Nama Mahasiswa : Tiyas Nurfalah

NIM : 19.1700.002

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: 2715 Tahun 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Drs. Anwar, M.Pd (.....)

NIP : 19640109 199303 1 005 (.....)

Pembimbing Pendamping : Hasmiah Herawaty, M.Pd (.....)

NIDN : 2006067402

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd

NIP: 19830420 200801 2 010

### PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar

Nama Mahasiswa : Tiyas Nurfalah

Nomor Induk Mahasiswa : 19.1700.002

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: 2715 Tahun 2022

Tanggal Kelulusan : 31 Juli 2023

Disetujui Oleh:

Drs. Anwar, M. Pd.

(Ketua)

Hasmiah Herawaty, M Pd.

(Sekretaris)

Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.

(Anggota)

Dr. Usman, M.Ag.

(Anggota)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Nurfalah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Berkat bimbingannya, Taufik dan Maunah, penulis dapat menyelesaikan penulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Pendidikan (S.Pd) dari Fakultas Pendidikan Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN).

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis yaitu ayahanda Muhammad Antonius dan ibunda Megawati yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, nasihat, dorongan, doa dan mendidik saya sehingga penulis dapat melanjutkan studi di perguruan tinggi. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada ayah dan ibu tercinta, telah memberikan bimbingan dan doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis mendapat banyak bimbingan dan dukungan dari Drs. Anwar, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Hasmiah Herawaty, M.Pd selaku Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingannya penulis ucapkan terima kasih. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras untuk memastikan bahwa pendidikan di IAIN Parepare berjalan dengan lancar dan para mahasiswa mendapatkan pendidikan yang baik.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam memastikan mahasiswanya memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan dan baik.

3. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atas segala dedikasi dan membantu mahasiswa dalam program dengan memeberikan bimbingan, motivasi dan membuat mahasiswa bersemangat dalam belajar.
4. Bapak dan ibu dosen Program Studi Tadris IPS yang telah meluangkan waktu dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Bapak Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. dan bapak Dr. Usman, M.ag. selaku penguji pada ujian proposal yang telah memberikan banyak saran dan perbaikan.
6. Para staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare yang telah memberi arahan dan bantuan dalam hal mengurus administrasi.
7. Ketua yayasan dan kepala sekolah SMP Plus Budi Utomo Makassar yang sudah saling berkontribusi dan berkolaborasi dengan baik saat penelitian.
8. Teman seperjuangan yang memberi dorongan, motivasi, membantu saat penulisan kesulitan menempuh akhir semester akhir yaitu Salsa, Lisa, Alfia, Marhaz, Wulan, Hafsa, Asni dan Ainul.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, baik secara moril maupun materil hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenaan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Ahkirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 18 Juli 2023  
29 Zulhijjah 1444 H

Penulis



Tiyas Nurfalah  
NIM.19.1700.002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiyas Nurfalalah  
NIM : 19.1700.002  
Tempat/Tgl Lahir : Berau, 10 Januari 2001  
Program Studi : Tadris IPS  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 18 juli 2023

Penyusun



Tiyas Nurfalalah  
NIM.19.1700.002

## ABSTRAK

Tiyas Nurfalih. *Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar.* (dibimbing oleh Anwar dan Hasmiah Herawaty)

Media animasi adalah aktivitas yang dihasilkan melalui proses manipulasi visual yang terdiri dari rangkaian gambar atau lukisan yang dikontrol secara mekanis sehingga tampilannya bergerak di layar. Dengan mengubah rangkaian gambar, ilusi gerakan dapat terlahir. Ini adalah gerakan bertahap dari setiap bagian objek gambar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara menggunakan media animasi dan menganalisis pertumbuhan respons siswa di SMP Plus Budi Utomo Makassar di kelas VIII.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*, dengan subjek penelitian yaitu kelas VIII.2 sebanyak 15 peserta didik, yang menerapkan sebanyak II tahapan siklus tindakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan II penggunaan media animasi dilakukan mengikuti tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pertemuan pertama pada siklus I dan pertemuan kedua pada siklus II, pendekatan utama penggunaan media animasi dilakukan dengan cara membagi kelompok dengan materi interaksi antar negara-negara ASEAN. Hasil evaluasi siklus I yaitu: STS (60%), TS (33%), S (7%), SS (0%). Hal tersebut menunjukkan respon peserta didik mengalami penurunan, sehingga peneliti memutuskan melanjutkan pada siklus ke II. Hasil evaluasi pada siklus II yaitu: STS (0%), TS (0%), S (40%), SS (60%). Informasi tersebut menunjukkan bahwa respon belajar peserta didik mengalami peningkatan dari STS 60% pada siklus I menjadi STS 0% pada siklus II dan SS 0% pada siklus I menjadi SS 60%. Peningkatan respon peserta didik setelah penggunaan media animasi yang mengarah pada indikator dengan hasil bahwa: indikator motivasi menunjukkan presentase 80.25%, indikator kemenarikan menunjukkan presentase 70.00% dan indikator rasa ingin tahu menunjukkan presentase 70.00% dengan hasil nilai rata-rata: 73.416%. Hal tersebut membuktikan respon peserta didik terhadap penggunaan media animasi berada pada kategori kuat.

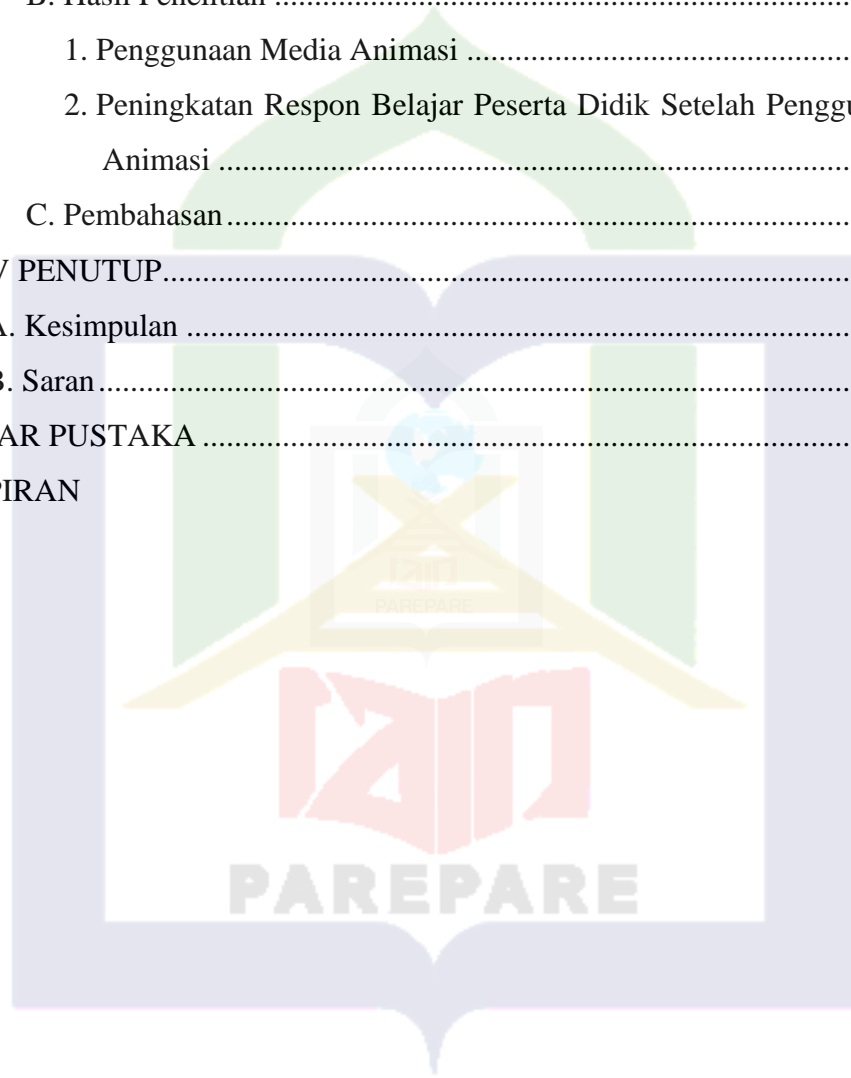
**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Animasi, Respon Belajar Peserta Didik*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	vii
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relavan .....	8
B. Tinjauan Teoritis .....	11
C. Kerangka Pikir.....	33
D. Devinisi Operasional Penelitian.....	35
E. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN .....	36
A. Subjek Penelitian.....	36
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	36
C. Prosedur Penelitian.....	36

D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data .....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	43
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	43
B. Hasil Penelitian .....	45
1. Penggunaan Media Animasi .....	46
2. Peningkatan Respon Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media Animasi .....	61
C. Pembahasan .....	63
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	I
LAMPIRAN	



**DAFTAR TABEL**

<b>No Tabel</b>	<b>Judul Tabel</b>	<b>Halaman</b>
4.1	Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	10
4.2	Hasil Evaluasi Respon Peserta Didik Siklus I	51
4.3	Hasil Respon Afektif Siklus I	52
4.4	Hasil Evaluasi Respon Peserta Didik Siklus II	58
4.5	Hasil Respon Afektif Siklus II	60
4.6	Grafik Peningkatan Respon Belajar Peserta Didik	62
4.7	Respon Peserta Didik Pada Aspek Afektif	63

## DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Lampiran Lampiran	Halaman
01	Lembar Angket Respon Belajar	V
02	Lembar Soal	X
03	Dokumentasi	XIV
04	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	XV
05	Administrasi	XX
06	Riwayat Biografi Penulis	XXIII

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Transliterasi

#### a. Konsonan

Fonem konsonen bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (°).

b. Vokal

- 1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasi sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Fathah	a	A
إ	Kasrah	i	I
أ	Dammah	u	U

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	fathah dan ya	ai	a dan i
أَوْ	fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ: kaifa

حَوْلَ: ḥaula

### c. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ / آي	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إِي	kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
أُو	dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta murbatah* ada dua:

- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *raudāh al-jannah* atau *raudatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

e. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعَمُّ : *nu‘ima*



عَدُوٌّ : 'aduwwun

Jika huruf ع bertasydid diakhiri sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah ( عِ ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i). Contoh:

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

#### f. Kata Sandang

Kata sandang dalam tulisan bahasa Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan oleh garis mendatar (-), contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

#### g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof ( ' ), hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أَمِيرٌ : *Umirtu*

#### h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang di transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibukukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasikan secara utuh. Contoh:

*Fī zilāl al-qur'an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab*

#### i. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ      *Dīnullah*      بِاللَّهِ      *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ      *Hum fī rahmatillāh*

#### j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, alam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada

permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi 'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: IbnuRusyd, Abū al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid MuhammadIbnu)*

*Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)*

## 2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	=	<i>subḥānahū wa ta'āla</i>
Saw.	=	<i>şallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun

QS .../...4 = QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4  
 HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دو	=	بدون مكان
صهحي	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
خ	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds [dari kata editors] jika lebih dari satu editor), karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- Et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenisnya.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume, Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkla seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan bermutu apabila pendidik dapat mendorong sebagian besar peserta didik untuk aktif secara fisik, mental dan sosial dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pendidik harus berusaha untuk meningkatkan pembelajaran dan tanggung jawab peserta didik, yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.<sup>1</sup>

Melalui kegiatan belajar mengajar, pendidik bukan hanya membutuhkan pengalaman teoritis tetapi perlu pula didukung oleh keterampilan praktis. Kedua hal ini sangat penting karena calon pendidik tidak hanya memberikan materi, tetapi juga harus memastikan bahwa materi yang diberikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ketika pendidik tidak mampu menyampaikan materi dengan tepat dan menarik, maka akan menimbulkan kesulitan belajar pada peserta didik dan berujung pada pembelajaran yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik memiliki tugas untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik sesuai dengan kurikulum.

Pembelajaran yang baik harus efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Pendidik harus benar-benar memahami sifat dan karakteristik, menetapkan metode kegiatan, memberikan kesempatan belajar yang cukup, menyediakan berbagai sumber belajar, dan perangkat pembelajaran yang

---

<sup>1</sup> Ahmad Rudi Maasrukin dan Khurin In Ratna Sari, 'Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika', *Jurnal Auladuna*, 2.1, (2019).

menarik bagi peserta didik. Ketersediaan berbagai sumber belajar membantu membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan.<sup>1</sup> Untuk memudahkan peserta didik memahami sumber-sumber belajar, maka pembelajaran membutuhkan media sebagai alat bantu.

Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung yang efisien dan menyenangkan untuk komunikasi yang baik dan menyenangkan antara pendidik dan peserta didik. Antusiasme peserta didik untuk belajar muncul ketika suasana menyenangkan yang mendorong pembelajaran bermakna. Kemampuan pendidik dalam merencanakan dan menerapkan media pendidikan merupakan kunci keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga harus berfungsi untuk memperjelas makna atau pentingnya mata pelajaran. Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: a) menjelaskan cara penyampaian pesan dan informasi agar proses dan hasil pembelajaran dapat dipercepat dan ditingkatkan, b) meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, menimbulkan motivasi untuk belajar, dan memberikan peluang bagi peserta didik untuk berinteraksi lebih langsung dengan lingkungannya, dan memungkinkan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya, c) mengatasi keterbatasan.<sup>2</sup>

Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik untuk menawarkan berbagai pilihan berdasarkan gaya belajar peserta didik, seperti visual (melihat), auditori (mendengar), kinestetik (mendengarkan), bergerak, bekerja,

---

<sup>1</sup> Moh Suardi, "Belajar dan Pembelajaran", Sardonoharjo; CV Budi Utama, 2018.

<sup>2</sup> Supardan dan Andriyanto, "Pembelajaran Dan Media Pembelajaran", 2023.

dan menyentuh.<sup>3</sup> yang artinya media tidak dapat dijauhkan dari proses pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan pada Al-Quran dalam Q.S An-Nahl/ 16:44 sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Terjemahnya:

(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zīkr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.<sup>4</sup>

Kedudukan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi pendidik dan peserta didik serta lingkungan belajar. Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan pendidik. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik agar dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Media dengan menggunakan video animasi merupakan alternatif dalam meningkatkan respon belajar peserta didik.

Media video animasi menggambarkan gerakan dari kumpulan berbagai objek yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mendukung proses pembelajaran. Kemudian diatur secara umum dengan menggabungkan gambar animasi dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi, selanjutnya diatur secara khusus untuk mengikuti rute yang ditetapkan dengan setiap hitungan mundur. Objek tersebut

<sup>3</sup> Mohammad Syarif Sumantri, et al., "Model Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar", 2022.

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2015.

berupa gambar orang, hewan, tumbuhan, bangunan, dan teks. Pemilihan video animasi sebagai media dibandingkan dengan media lain atau perangkat pembelajaran lain dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan keunggulan sumber belajar video animasi tersebut dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik dengan objek yang langkahnya terlalu cepat atau terlalu lambat dan menawarkan pengalaman nyata, merangsang partisipasi aktif peserta didik, terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mendorong pengembangan berbagai model pembelajaran, dan membuat peserta didik sulit untuk melupakan pelajaran.<sup>5</sup>

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran tidak harus dimulai dengan merancang aplikasi sendiri. Banyak kemudahan yang dapat diperoleh pendidik dengan memanfaatkan aplikasi animasi yang telah tersedia di internet. Pendidik hanya membutuhkan kemahiran dalam mengoperasikan laptop dan mengunjungi *digital* yang telah tersedia sesuai kebutuhan pembelajaran. Situs web memungkinkan pendidik merancang animasi lebih cepat dan sesuai keinginan mereka.<sup>6</sup> Ponsel android dan laptop memiliki kemampuan untuk membuat animasi video. Akibatnya, media ini sangat efektif untuk menarik perhatian peserta didik dan memberi kesempatan secara spontan melihat dan mengamati video animasi. Peserta didik juga dapat memperoleh perubahan nilai dari pengalaman sebelumnya. Melalui penggunaan media animasi, diharapkan pendidik akan memfasilitasi pengajaran mata pelajaran dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga memberikan efek positif pada penguasaan konsep peserta didik. Penguasaan konsep adalah kemampuan peserta didik untuk memahami konsep setelah mempelajarinya. Selain itu, dapat

---

<sup>5</sup> Ayu Agung Bintang Permatasari, 'Animated Learning Video as a Supplementary Media in Teaching Recount Text', *Undiksha English Language Education Journal*, 10.2, (2022).

<sup>6</sup> Asrul Huda dan Noper Ardi, "Teknik Multimedia Dan Animasi", Padang: UNP Press, 2021.



didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik untuk memahami secara ilmiah konsep teori dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara langsung dengan pendidik di SMP Plus Budi Utomo Makassar kelas VIII.2 pada mata pelajaran IPS materi interaksi antar negara-negara ASEAN menunjukkan peserta didik kurang merespon materi saat pembelajaran berlangsung, peserta didik kadang ditemukan mengobrol dengan teman sebangkunya. Kondisi kurang fokus saat pembelajaran berlangsung berdampak pada kurangnya peserta didik yang memahami saat diberikan penugasan. Hasil pengamatan yang dilakukan maka peneliti menarik kesimpulan, bahwa hal tersebut terjadi karena ketidaksesuaian penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan, yaitu pendidik lebih banyak menggunakan buku paket sebagai alat bantu proses pembelajaran. Terkadang pendidik menggunakan media video pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya mengembangkan media video pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi, yang mengakibatkan peserta didik menjadi mudah jenuh karena pembelajaran terkesan hanya menampilkan tulisan tanpa ada variasi dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran. Seharusnya sebagai seorang pendidik ketika akan memilih media sebagai alat bantu dalam pembelajaran memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik untuk meminimalisir kebosanan dalam belajar.

Fenomena di atas memberikan penjelasan bahwa pendidik harus lebih bisa berinovasi dan berkreasi dalam pemilihan media sebagai alat dalam menyampaikan sumber pembelajaran. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat berdampak pada perubahan pola kelakuan atau respon peserta didik untuk dapat terus belajar sebagai bakal bibit-bibit unggul yang cerdas, berwawasan luas dan bisa terus

menghidup-hidupkan dunia pendidikan agar terus berkembang membawa negara Indonesia menjadi negara yang maju.

Hal tersebut yang mendasari ketertarikan peneliti untuk lebih mengembangkan lagi penggunaan media pembelajaran melalui video animasi yang bervariasi dengan mengangkat judul “Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media animasi dalam mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar.
2. Bagaimana peningkatan respon belajar peserta didik setelah penggunaan media animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar.

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui menganalisis bagaimana penggunaan media animasi dalam meningkatkan respon belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Plus Budi Utomo Makassar.
2. Untuk mengetahui menganalisis peningkatan respon peserta didik setelah penggunaan media animasi dalam mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Sarana yang akan dilaksanakan tidak hanya terbatas pada tujuan, tetapi juga memiliki manfaat. Oleh karena itu penelitian ini memiliki kegunaan yaitu:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan dan kontribusi tentang pentingnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS terhadap peserta didik.

##### **2. Kegunaan Praktis**

Memberikan arahan dan masukan kepada tingkat pendidikan SMP/MTS untuk terus menggunakan media saat proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS agar dapat menambah wawasan peserta didik sehingga mereka bisa mengimplemtasikan di kehidupan sehari-hari.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Penelitian Relevan**

Kajian penelitian yang relevan adalah gambaran penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Oleh karena itu penelitian yang akan dilakukan merupakan review atau pengembangan lebih lanjut dari penelitian sebelumnya. Mengetahui dan menyadari bahwa kajian penelitian yang sedang dilakukan bukan merupakan pengulangan atau replikasi dari penelitian sebelumnya berdasarkan kajian penulis terhadap berbagai sumber literatur. Pembahasan media pembelajaran animasi dan umpan balik belajar peserta didik.

Penelitian pertama, skripsi yang ditulis oleh Indriana Puspita dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan”. Dalam penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian yang dilakukan Indriana Puspita berfokus pada efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan yang didasarkan Proses pembelajaran masih bersifat monoton dengan menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik bosan Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat efektif dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam, membantu peserta didik memahami materi dan menjadikan pembelajaran menyenangkan .<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Indriana Puspita, “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan” (Skripsi Sarjana: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017).

Penelitian kedua, skripsi yang ditulis oleh Sri Rahayu Sukma dengan judul “Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Laju Reaksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar”. Dalam penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu Sukma berfokus pada penggunaan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang terdapat di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar, yang didasari kebanyakan siswa tidak menguasai 3 aspek pembelajaran kimia dan dapat menimbulkan pemahaman yang salah dan akan menimbulkan terjadinya salah konsep atau miskonsepsi. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMAS Babul Maghfirah terdapat penggunaan video animasi pada materi laju reaksi mengalami peningkatan. Berdasarkan pada perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 75,31 dengan ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 71,87% meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 87,50% pada siklus II.<sup>8</sup>

Penelitian ketiga, skripsi yang ditulis oleh Ahmad Zainul Arifin dengan judul “Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V Di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah”. Dalam penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif (Qualitatif Research) dan dari segi tinjauannya termasuk penelitian eksploratif. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zainul Arifin berfokus pada pemanfaatan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran shalat di SDN 2 Semangkak Klaten

---

<sup>8</sup> Sri Rahayu Sukma, “Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Laju Reaksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar”, (Skripsi Sarjana: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Bandah-Aceh, 2017).

Tengah Jawa Tengah, yang didasari keadaan siswa yang dalam kebanyakan kasus, model pembelajaran langsung, terutama ceramah, membuat siswa jenuh dan tidak bersemangat untuk belajar.<sup>9</sup>

Tabel 4.1 Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan.	Persamaan penelitian yang dilakukan yaitu yang membahas tentang media berbasis video animasi.	Peneliti sebelumnya berkonsentrasi pada seberapa efektif penggunaan video animasi dalam pendidikan PAI, sedangkan peneliti menggunakan video animasi untuk pembelajaran IPS.
2	Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Laju Reaksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu berfokus pada media pembelajaran berbasis video animasi.	Penelitian sebelumnya menggunakan video untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penulis menggunakan video animasi untuk meningkatkan respon belajar peserta didik.
3	Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V Di SDN 2 Semangkak Klaten JawaTengah.	Persamaan dengan penelitian sama menggunakan media animasi.	Penelitian sebelumnya terfokus pada meningkatkan hasil belajar, sedangkan peniliti terfokus peningkatan respon.

<sup>9</sup> Ahmad Zainul Arifin, "Pemanfaatan Media Animasi Dalam Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V Di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah", (Skripsi Sarjana: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013).

## B. Tinjauan Teoritis

### 1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behaviorisme menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami peserta didik yang mempengaruhi kemampuan untuk berperilaku dengan cara yang berbeda karena interaksi antara stimulus dan respons. Ketika seseorang dapat menunjukkan perubahan dalam perilaku mereka, mereka dianggap terpelajar. Segala sesuatu yang diberikan pendidik kepada peserta didik, seperti bahan ajar, instruksi kerja, atau metode untuk membantu mereka, dianggap sebagai rangsangan. Menurut teori ini, yang terutama berupa isyarat yang berupa rangsangan dan muncul sebagai tanggapan serta stimulus mengubah perilaku belajar, dan respon adalah reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik.<sup>10</sup>

Menurut teori behavioris dan model hubungan stimulus-respons, peser adalah individu yang pasif. Reaksi khusus pada metode pembiasaan atau pematkhiran. Munculnya perilaku lebih bertahan lama saat penguatan ditawarkan dan menghilang saat dikutuk. Terkadang hukumannya adalah untuk menghilangkan atau mengurangi perilaku yang salah, diikuti dengan penjelasan tentang perilaku yang diinginkan. Pendidikan perilaku sangat penting untuk membangun keterampilan dasar, memahami inti dari semua mata pelajaran, serta untuk mengelola kelas. Menurut beberapa ahli, teori belajar behaviorisme berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai.

---

<sup>10</sup> Safaruddi, 'Teori Belajar Behavioristik', *Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 2.8, (2016).

Ciri-ciri teori behaviorisme antara lain spesialisasi pada komponen dan bagian kecil, mekanisme, fokus pada peran lingkungan, penekanan pada penataan respon atau tanggapan, fokus pada pentingnya pendidikan, pengutamaan dan pengutamaan mekanisme hasil belajar. Munculnya perilaku yang diinginkan adalah hasil dari peran keterampilan dan hasil belajar yang dicapai. Menurut pendidik, tingkah laku peserta didik adalah hasil belajar dan merupakan reaksi terhadap lingkungan.

Penerapan teori behaviorisme dalam kegiatan belajar bergantung pada beberapa hal, seperti: Tujuan pembelajaran, jenis mata pelajaran, karakteristik pembelajaran, media dan kesempatan belajar yang tersedia. Pembelajaran terstruktur dan tetap untuk teori behaviorisme mengasumsikan bahwa pengetahuan itu objektif, pasti, tetap dan tidak dapat diubah. Metode perilaku sangat baik untuk memperoleh keterampilan yang membutuhkan latihan dan keakraban, seperti kelincahan, keserentakan, elastisitas, refleks, daya tahan, menulis, menari, menggunakan komputer, berenang, dan berolahraga.<sup>11</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, media merupakan perantara atau sarana antar sumber pesan dan penerima pesan. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Media juga sebagai bentuk dan wadah yang digunakan untuk menghubungkan atau menggabungkan data, pesan kepada orang-orang.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Ahdar Djameluddin dan Wardana, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", Parepare: CV Kaffah Learning Center, 2019.

<sup>12</sup> Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", 2019.



Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik itu berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyalurkan materi pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>13</sup> Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Media pembelajaran memiliki kontribusi penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat dikemukakan sebagai suatu langkah yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran yakni konsep-konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk maupun pandang-dengar termasuk teknologi perangkat keras. Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang mempengaruhi proses pembelajaran untuk meningkatkan respon belajar peserta didik.<sup>14</sup> Dengan demikian, media pembelajaran dapat merangsang proses pembelajaran dengan memungkinkan peserta didik memperoleh lebih banyak informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan pernyataan Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan

---

<sup>13</sup> Talizaro Tafonao. 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2, (2018).

<sup>14</sup> N. E. Ntobuo, et al., 'The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture', *Journal Science Education*, 7.2, (2018).

belajar anak, menarik minat, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.<sup>15</sup>

Demikian dapat difahami bahwasanya media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan sebagai perantara terjalinnya komunikasi dalam pembelajaran, adanya proses interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat mendatangkan pikiran perasaan dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan alam proses belajar mengajar, media pembelajaran juga mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran titik didalam mendidik peserta didik metode yang digunakan adalah metode yang terjalin hanya satu arah saja dapat membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi.<sup>16</sup> Didalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran seorang pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menjadikan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan benar yang dapat mengembangkan interaksi antara pendidik dan peserta didik serta menyurutkan rasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran menyorok terjadinya perpindahan filosofi yang tadinya terfokus kepada pendidik menjadi terfokus kepada peserta didik ini disebabkan karena pemakaian media pembelajaran meningkatkan kemungkinan para peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran secara mandiri baik secara

---

<sup>15</sup> Nunu Mahnun, 'Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media implementasinya dalam Pembelajaran)', *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1, (2012).

<sup>16</sup> Devi Nanda Efendi, et al., 'Development Of The Powerpoint animation Learning Media On The Heat Topic', *Journal Of Physics Research And Learning*, 7.2, (2021)

individu maupun kelompok, dibandingkan bersama-sama pada saat berada di dalam kelas.

#### b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam beberapa aspek yang saling terkait:

- a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
  - 1) Media suara, yaitu media yang dapat didengar atau hanya mengandung suara, seperti radio, cakram, dan rekaman suara.
  - 2) Media visual, seperti slide foto, lukisan, dan gambar, media visual tidak mengandung bunyi.
  - 3) Media audio visual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual yang dapat ditampilkan seperti rekaman video rekaman, film dengan berbagai ukuran dan slide.<sup>17</sup>
- b) Dilihat dari keahlian jangkauannya media dapat pula dibagi kedalam:
  - 1) Media massa dengan berita independen, seperti radio dan televisi.
  - 2) Film, slide, dan video adalah contoh media yang memiliki rentang dan waktu tertentu.
- c) Dilihat dari cara atau gaya pemakaiannya media dapat dibagi kedalam:
  - 1) Media proyeksi seperti film, slide, strip, transparasi, dan komputer.
  - 2) Media non-proyeksikan seperti foto, gambar, lukisan, radio.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Gusti Nyoman Pardomuan dan Yohanna Ristua, "Media Pembelajaran Tempat Guna", Surabaya: CMN, 2023.

<sup>18</sup> Mustofa Abi Hamid, et al., "Media Pembelajaran", Yayasan Kita Menulis, 2020.

### c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menyatakan tiga karakteristik media: alasan mengapa media digunakan dan apa yang dapat dilakukan oleh media, yaitu:

#### 1) Ciri Fiksatif (*fixative Property*)

Properti mengacu pada kemampuan media untuk merekam, merekam, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek. Media yang dapat ditata ulang termasuk, tetapi tidak terbatas pada, film, fotografi, kaset audio, disk komputer, compact disc, dan video. Objek yang difoto (direkam) dengan kamera video atau kamera video dapat dengan mudah disalin jika diperlukan.

#### 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Karena sifat manipulatif suatu peristiwa atau objek, mereka dapat diubah. Dengan menggunakan teknik perekaman selang waktu, acara yang berlangsung selama satu hari dapat ditampilkan kepada siswa dalam dua atau tiga menit. Misalnya, teknik fotografi ini dapat mempercepat kupu-kupu atau sebaliknya.

#### 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Media dispersif memungkinkan objek atau subjek bergerak di seluruh ruang. Selain itu, peristiwa tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang sebanding dengan peristiwa tersebut.<sup>19</sup>

### d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran bagi peserta didik yaitu:

1. Meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.
2. Meningkatkan variasi pendidikan peserta didik.

---

<sup>19</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran", Jakarta: Kencana, 2020.

3. Membedakan struktur materi pelajaran.
4. Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis untuk membantu peserta didik belajar.
5. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk fokus dan menganalisis.

Terdapat 6 fungsi utama media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar secara khusus sebagai alat bantu untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif.
2. Penggunaan media pembelajaran adalah komponen penting dari keseluruhan keadaan mengajar..
3. Media pembelajaran untuk pengajaran penerapan sangat penting untuk tujuan dan isi pelajaran.
4. Media pendidikan bukan semata-mata untuk hiburan atau tambahan.
5. Dalam pengajaran, media pembelajaran sangat penting untuk mendorong proses belajar mengajar dan mendukung peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang diberikan pendidik.
6. Dalam pengajaran, media pembelajaran digunakan secara khusus untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.<sup>20</sup>

#### e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan belajar dapat membantu pendidik dalam menyediakan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat

---

<sup>20</sup> Ika Parma Dewi, et al., "Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3", Padang:UNP Press, 2021.

menentukan keberhasilan pengajaran materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang tidak begitu penting terkait dengan lingkungan belajar adalah metode pembelajaran. Penggunaan dan definisi metode pembelajaran tertentu memiliki konsekuensi untuk penggunaan lingkungan belajar yang tepat. Menunggu klarifikasi ini, pembelajaran media sangat membantu:

- a) Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara lisan; namun, untuk mendukung proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, diperlukan alat tambahan, yaitu pembayaran, untuk menyampaikan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik membantu menyampaikan materi pembelajaran sedangkan peserta didik terbantu dan lebih mudah memahami konsep yang disampaikan oleh guru, untuk memastikan transfer nilai dan data yang optimal.
- b) Meningkatnya minat dan keinginan peserta didik untuk belajar menghidupkan rasa ingin tahu dan semangat serta mendorong interaksi antar peserta didik yang lain. Beberapa informasi dan konsep yang abstrak dan kompleks dari materi pembelajaran tidak dapat disampaikan secara verbal oleh karena itu, untuk menyampaikan materi ini diperlukan lingkungan belajar. Di mana konsep abstrak dapat diamati melalui media seperti simulasi, model, dan alat peraga.<sup>21</sup>
- c) Ada kemampuan untuk melewati batasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Sebagian besar materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan banyak waktu dan ruang untuk diterapkan. Oleh karena itu, lingkungan pembelajaran dapat disesuaikan dengan jenis materi tersebut sehingga ikatan ini dapat dihilangkan. Misalnya, dengan menggunakan *platform e-learning* dan pembelajaran *mobile*, pelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja .

---

<sup>21</sup> Septy Nurfadhillah, "Media Pembelajaran", Tangerang: Cv Jejak, 2021.

### 3. Media Video Animasi

#### a) Pengertian Video Animasi

"Animasi" berasal dari bahasa Latin, yang berarti "hidup" atau "animare", yang berarti "menghirup kehidupan". Dalam bahasa Inggris, istilah ini menjadi *animation*. Oleh karena itu, animasi adalah gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual; dalam hal ini, animasi adalah pergeseran gambar setiap saat. Animasi, dalam kamus besar bahasa Indonesia, mengacu pada acara televisi sebagai rangkaian gambar atau lukisan yang dibuat secara mekanis dan elektronik sehingga tampilan di layar bergerak dan menciptakan ilusi gerakan dari setiap bagian objek gambar. Standar animasi seperti itu disebut sebagai *stop frame cinematography* karena apabila urutan gambar digerakkan, mata akan mengambil gerakan objek dan bukan lagi gambar per *framanya*.

Animasi juga sering diartikan dengan menggabungkan gambar bergerak, teks, dan grafik yang terintegrasi dengan suara<sup>22</sup>, sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter anda mulai dari tampak depan, belakang dan samping detail muka karakter dalam berbagai macam ekspresi normal, diam, marah, sedih, senyum, ketawa, emosi dan lain sebagainya.<sup>23</sup> Kemudian pose atau gaya khas dari karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas dari karakter tersebut.

#### b) Jenis-jenis Animasi

Beberapa perusahaan teknologi dan animasi di luar negeri memiliki hubungan yang kuat dengan animasi. Kartun mulai tidak disukai pada awal 1920-an, dan

---

<sup>22</sup> Tri Pujiani, et al., 'The Use Of Animation Video As Online Learning Media To Teach English For Young Learners', *Journal Of Teaching And Education*, 4.1, (2022).

<sup>23</sup> Ranang A.S, Basnendar, dan H. Asmoro N.P, "Animasi Kartun Analog Sampai Digital", Jakarta Barat: Indeks, 2010.



pembuat film mulai mencari cara lain untuk menghibur diri. Banyak orang mulai mempertanyakan ide animasi yang pada saat itu tidak melibatkan pembuatan cerita dan karakter. Perubahan besar terjadi pada pertengahan tahun 1920-an ketika beberapa perusahaan animasi mempertahankan prinsip integritas mereka, dan studio besar mengambil alih studio lokal. Ini menetapkan standar animasi. Sampai saat ini jenis animasi terdapat tiga macam yaitu<sup>24</sup>:

1) Animasi Tradisional (*cel animation*)

Sebelum kemajuan teknologi, animasi tradisional dilakukan dengan tangan. Setiap animasi membutuhkan minimal dua puluh *frame*, dan membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk menyelesaikannya. Animasi dibuat dari kertas gambar yang "dilipat". Efek gambar bergerak melibatkan menempatkan gambar pertama di layar dan kemudian menempatkan gambar lain. Setiap kali ada perubahan kecil pada gambar baru dan tindakan ini diulangi, gambar tampak bergerak.<sup>25</sup>

2) Animasi *Stop Motion*

Animasi stop motion, juga dikenal sebagai *claymation*, adalah animasi yang menggunakan *clay*, atau suara, sebagai objek yang bergerak. Ekspresi kartun digambar di papan dan diambil foto dengan kamera sebelum animasi dibuat. Animasi stop motion masih banyak digunakan pada film-film tahun 1950-an dan 60-an.

3) Animasi Computer (*Computer Graphics Animation*)

Animasi komputer adalah animasi yang dibuat menggunakan komputer dan dapat ditampilkan dalam tiga dimensi. Sejak tahun 1964 *Massachusetts Institute of Technology* telah menggunakan desain sketchpad untuk menggambar sinar langsung pada tabung sinar katoda (CRT). Keputusan adalah hal sederhana.

---

<sup>24</sup> Siti Nur, et, al., "Modul Pembelajaran Sistem Multimedia", Jawa Barat: Cv Jejak, 2022.

<sup>25</sup> Rafika Akhsani, et, al., "Teknik Animasi 2 Dimensi", Jawa Timur: Klik Media, 2021.



### c) Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Terdapat beberapa kelebihan penggunaan animasi dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Media animasi dapat menyederhanakan materi pelajaran yang rumit. Materi tentang susunan katrol atau mesin, misalnya, dapat disederhanakan dengan membuat bagan skema yang sederhana.
- 2) Media animasi dapat membantu mengatasi masalah keterjangkauan waktu dan ruang: mereka dapat menampilkan peristiwa yang terjadi di luar ruang kelas di dalam kelas, dan peserta didik dapat melihat peristiwa masa lalu secara berkala.<sup>26</sup> Dengan media animasi juga suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruangan belajar.
- 3) Media animasi dapat menolong mengatasi keterbatasan indera manusia, obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh dapat kita pelajari melalui penggunaan media. Demikian juga obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat. Dapat diberikan dengan jenis melalui media animasi dengan cara memperlambat atau mempercepat proses kejadian.

Disamping beberapa kelebihan diatas, penggunaan animasi juga memiliki kekurangan yaitu :

- a) Membutuhkan kreativitas dan keahlian yang memadai untuk membuat animasi yang efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
- b) Untuk membuka dan mengoperasikannya diperlukan *software* khusus..
- c) Untuk berfungsi sebagai fasilitator dan komunikator, pendidik harus akrab dengan peserta didik mereka. Penyampaian informasi yang terlalu banyak dalam

---

<sup>26</sup> Janner Smith, et, al., “ Pembelajaran Berbasis Multimedia”, Yayasan Kita Menulis, 2022.

satu *frame* atau animasi pembelajaran yang tidak jelas membuat siswa sulit memahaminya.

d) Karakteristik Video Animasi

Video animasi yang digunakan untuk pembelajaran memiliki fitur yang berbeda. Menurut Nursalam dan Fallis mengemukakan karakteristik video animasi sebagai berikut:

- 1) Dapat mengkomunikasikan konsep dan pesan tertentu.
- 2) Sederhana namun menarik perhatian.
- 3) Gambar animasi dinamis harus menunjukkan aksi dan kelakuan.
- 4) Gambar yang digunakan dalam cerita video animasi harus menarik dan relevan dengan tujuan pembelajaran.<sup>27</sup>
- 5) Sangat baik dalam menjelaskan teknik dan kemampuan, dan dapat mengidentifikasi rangsangan yang selaras dengan tujuan dan respons yang diinginkan siswa.

Hal tersebut diatas selaras dengan yang dinyatakan oleh Munandi menerangkan mengenai karakteristik media pembelajaran video animasi yaitu:

- 1) Mengetahui lokasi dan waktu.
- 2) Lihai dengan cepat menggambarkan peristiwa masa lalu.
- 3) Dapat memaksa peserta didik bergerak dari satu negara ke negara lain.
- 4) Bisa diputar kembali untuk mempertegas.
- 5) Pesan diberikan dengan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan ide dan perspektif peserta didik.

---

<sup>27</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, "Media Pembelajaran", Jember: Cv Pustaka Abadi, 2018.

- 7) Membentangkan ramalan.
- 8) Perjelas masalah yang kompleks dan berikan pembeberan yang lebih masuk akal.
- 9) Mampu berfungsi sebagai media utama untuk pilihan realitas sosial yang akan dibahas di kelas.
- 10) Mampu menceritakan kisah dan mendorong kreativitas peserta didik untuk meluapkan gagasan.<sup>28</sup>

e) Manfaat Video Animasi

Berikut ini adalah manfaat video animasi untuk media pembelajaran yaitu:

- 1) Dapatkan gambar atau animasi dari zat atau objek yang sangat kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata seperti ion, molekul, sel, dan sebagainya..
- 2) Menggambarkan objek yang besar dan jauh dalam bentuk animasi, gambar, atau video, seperti hewan buas, gunung, atau benda luar angkasa.<sup>29</sup>
- 3) Menyuguhkan benda atau fenomena yang susah dan berlangsung gesit atau lambat, seperti skema tubuh manusia, beroperasinya mesin bertebarunya planet Mars, dan bertumbuhnya bunga.
- 4) Stimulus dan animasi dari benda atau kejadian yang berbahaya, seperti bencana alam dan konflik.
- 5) Menghadirkan berbagai percobaan rumit dalam bidang teknik dan ilmu pengetahuan yang cukup mahal untuk disimulasikan ke dunia nyata.
- 6) Animasi membantu siswa memahami dan menghayalkan materi yang sulit. Simulasi, eksperimen, atau prosedur adalah contoh animasi biasa. Peserta didik dapat mempelajari keadaan riil dari proses kejadian melalui menonton video.

---

<sup>28</sup> Syamsuri, et al., "Media Pembelajaran Berbasis Digital", Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2023.

<sup>29</sup> Hendra, et al., "Media Pembelajaran Berbasis Digital", Jambi: Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Untuk melihat gambaran yang lebih fokus, peserta didik dapat melakukan pengulangan pada bagian tertentu.

#### 4. Respon Peserta Didik

##### a. Respon

Secara umum, respon dapat dipahami sebagai hasil atau kesan yang diperoleh melalui pengamatan, yang dimaksud dalam hal ini yaitu pengalaman tentang subjek, fenomena. Respon dapat diartikan sebagai tanggapan, dan hasilnya berupa kesan yang tersimpan dalam ingatan dan jiwa seseorang setelah melakukan pengamatan.<sup>30</sup>

Sikap diartikan sebagai suatu reaksi atau respon yang muncul dari seseorang individu terhadap objek yang kemudian memunculkan kecenderungan perilaku individu terhadap objek tersebut dengan cara-cara tertentu. Dengan demikian, sikap merupakan bentuk dari adanya respon sebagai kesiagaan merespon secara teratur dengan cara yang positif atau negatif terhadap situasi, mengartikan pesan. Berdasarkan teori yang ditemukan oleh Stellen M Chafe respon terurai menjadi tiga bagian yaitu<sup>31</sup>:

- 1) Respon kognitif, juga dikenal sebagai pendapat, berfokus pada pikiran atau penalaran sehingga orang yang awalnya tidak tahu dan bingung menjadi lebih memahami. karena komunikator berubah.
- 2) Respon konatif (perilaku), yang berkaitan dengan ambisi, tekad, dan upaya, yang biasanya berkontribusi pada ketekunan, aktivitas, atau kebiasaan perilaku.

---

<sup>30</sup> Herawati. "Memahami Proses Belajar Anak", Bandung: CV Kartika, 2018.

<sup>31</sup> Connie Chairunnisa, 'Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Terintegrasi Islami Kemuhadiyah dan Penghayatan Terhadap Nilai Agama Islam', *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.1 (2017)

- 3) Respon afektif (perasaan), yang berkaitan dengan anggapan atau yang terjadi secara langsung saat seseorang merasakan perubahan, seperti perasaan senang, benci.

Dalam hal ini peneliti hendak melakukan penelitian mengenai respon afektif terhadap video animasi pada materi interaksi sosial antar negara ASEAN.<sup>32</sup> Adapun indikator respon belajar peserta didik pada aspek afektif yaitu:

- 1) Motivasi

Daftar sikap dan nilai yang diketahui seseorang untuk mencapai tujuan tertentu adalah yang disebut motivasi. Sikap dan prinsip ini tidak terlihat tetapi memiliki kekuatan untuk mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tersebut.

- 2) Kemenarikan

Istilah "terpikat" sering digunakan untuk menggambarkan keterpikatan, yang merupakan dorongan mental dan fisik untuk bertindak. Karena itu, kemenarikan berfungsi sebagai daya yang mendorong orang untuk bertindak dan memiliki tujuan tertentu.

- 3) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu adalah harapan untuk mempelajari dan memahami hal-hal yang lebih dalam tentang dunia sekitar kita, serta dorongan untuk terus mempelajari dan memahami hal-hal baru, yang pada gilirannya meningkatkan ketekunan belajar.<sup>33</sup>

Dalam proses dorongan atau bantuan aksi, respons muncul sebagai hasil dan dampak dari aksi tersebut. Setelah komunikasi terjadi, respons akan muncul dan

---

<sup>32</sup>Ali Uraidi, "Respon Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Terhadap Program Damai Indonesia Di Tv One", (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011).

<sup>33</sup> Sitti Khoiruli Ummah, "Media Pembelajaran Matematika", Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.

pesan akan diterima. Menurut Ahmad Subandi, umpan balik memiliki peran atau dampak dalam menentukan kualitas komunikasi. Dalam pembelajaran, peserta didik berdialog dengan semua sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan. Belajar akan menghasilkan kebiasaan otomatis sebagai hasil dari hubungan antara stimulus dan respons. Peserta didik akan memberi respons dengan stimulus. Persepsi yang dilaksanakan seseorang akan terjadi ketika faktor penyebabnya terpenuhi.<sup>34</sup>

Pada proses awal, seseorang tidak hanya memberi respons terhadap stimulus dari lingkungannya, tetapi juga memberi respons terhadap stimulus yang menarik perhatian mereka. Dalam memasok respon, selain terpaut terhadap stimulus juga tergantung pada diri individu itu sendiri. Ada dua faktor stimulus yang akan mendapatkan respon dari individu, yaitu:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri seseorang, yang terdiri dari dua bagian: rohani dan fisik. Eksistensi kedua komponen tersebut tetap mempengaruhi seseorang yang membagikan tanggapan stimulus. Hasil tanggapan individu terhadap individu lain akan berbeda jika salah satu elemen ditahan. Bagian jasmani mencakup keberadaan, integritas, dan cara kerja indera, urat syaraf, dan bagian lain. sementara komponen rohani termasuk keberadaan, perasaan, akal, perspektif jiwa, mental, pikiran, dan dorongan.
2. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang ada pada lingkungan intensitas dari jenis benda perangsang stimulus.<sup>35</sup> Stimulus dihasilkan oleh unsur-unsur fisik objek dan mengenai indra. Saat stimulus diberikan secara bersamaan, seseorang akan

---

<sup>34</sup> Ahmad Kirom, M.R. Nababan dan Djatmika, 'Analisis Kualitas Terjemahan Ujaran Respon Terhadap Tindak Tutur Bertanya Dalam Novel *Me Before You* Karya Jojo Moyes', *Journal of Linguistics*, 2.3, (2018).

<sup>35</sup> Puji Wianto, "Studi Fenomologi Perilaku Sosial Siswa Terhadap Program Pendidikan Gratis", Malang: Media Nusa Creative, 2021.

membuat komentar. Stimulus harus cukup kuat untuk dikenali dan direspons. Jika tidak, stimulus tidak akan dikenali dan tidak akan mendapat tanggapan.

#### b. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik adalah tanggapan siswa selama pembelajaran yang sepadan dengan arti tanggapan, reaksi, pendapat, kesadaran, dan lain-lain. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran dapat berupa tanggapan positif atau negatif. Respon positif dapat digunakan sebagai patokan bahwa peserta didik merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik yaitu suatu aktivitas atau tanggapan yang dijalani oleh peserta didik sehingga munculnya suatu tindakan dalam proses pembelajaran yang dapat bersifat rasa tenang dan bahagia terhadap apa yang diberikan oleh pendidik.

### 5. Ilmu Pengetahuan Sosial

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kurikulum yang digunakan pada tingkatan sekolah dasar, menengah atau sederajat serta merupakan bauran dari bagian ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah, antropologi. Ilmu pengetahuan sosial dimaknai atas dasar realitas dan kejadian sosial yang melahirkan satu pendekatan pemecahan masalah dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi bagian ilmu sosial.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Ahmad Khori, Deki Wibowo, Septian Peterianus, "Konsep Dasar IPS", Bandung: Cv. Media Sains Indonesia, 2022.

Soemantri berpendapat bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah bidang yang luas dan berusaha untuk mengajarkan ilmu sosial secara ilmiah dan psikologis.<sup>37</sup> Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang dimasukkan ke dalam kurikulum dan menggunakan pendekatan interdisipliner. Ini berarti bahwa berbagai sudut pandang harus dipertimbangkan saat menangani suatu masalah. Beberapa perspektif, seperti ekonomi, sosiologi, geografi, politik, sejarah, dan antropologi, digunakan untuk membangun peserta didik yang ramah sosial, berpikir kritis, dan peduli dengan lingkungannya.

#### b. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Soemantri, pengajaran IPS harus terus menerus melakukan kajian uji coba karena sifat dinamis manusia. Beberapa karakteristik IPS yaitu :

- 1) Materi pelajarannya akan lebih berfokus pada minat peserta didik. Masalah sosial, pemikiran kritis, dan pemanfaatan lingkungan alam.
- 2) Menggambarkan berbagai aktivitas dasar manusia.
- 3) Penataan kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial akan beraneka ragam dari rangkaian yang terpadu, berhubungan sampai terpisah.
- 4) Rancangan bahan pembelajaran akan beragam dari strategi kewarganegaraan, fungsional, humanistik sampai dengan struktural.
- 5) Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial akan diubah menjadi laboratorium demokrasi.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Rassi Cahyani dan Yoyok Yermiandhoo, 'Pengaruh Penggunaan Media "Laciku" Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawan Pada siswa Kelas IV SDN Kedurus III/430', *Jurnal PGSD*, 6.10 (2018)

<sup>38</sup> Eliana Yinithi Seran dan Mardawani, "Konsep Dasar IPS", Sleman: CV Budi Utama, 2021.



6) Tidak hanya kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dipertimbangkan dalam evaluasi, tetapi juga mengeksplorasi nilai demokrasi dan warga negara.

c. Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Karena tidak ada model pembelajaran yang sempurna untuk semua situasi dan kondisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, pendidik dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan tujuan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, pendidik harus mempertimbangkan kondisi peserta didik, jenis materi yang diajarkan, fasilitas yang ada, dan media yang tersedia.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, ada lima model pembelajaran: 1) *Discovery Learning*, 2) Inkuiri, 3) *Project-based Learning*, dan 4) *Problem-based Learning*. Peneliti memilih menggunakan model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk melakukan proses pemakaian media animasi pada mata pelajaran IPS. Adapun penjelasan mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

Pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan pengajaran sehingga anak-anak mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui melalui informasi dan arahan, membuat mereka mengetahuinya. Model pembelajaran *discovey learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang terjadi apabila peserta didik tidak diberikan dalam bentuk akhirnya, tetapi melalui proses mengidentifikasi.<sup>39</sup>

Berikut tahapan penerapan model pembelajaran *Discovery Leraning* yaitu:

1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

---

<sup>39</sup> Afria Susana, "Pembelajaran *Discovery Leraning* Menggunakan Multimedia Aktif", Bandung: Tata Akbar, 2019.

Tahap *stimulation* tahap memberi rangsangan. Pendidik akan memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan, contoh-contoh atau referensi lainnya, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya kepada peserta didik. Kegiatan tersebut akan menuju pada persiapan pemecahan masalah dan *critical thinking*. Fungsi dari tahap ini adalah untuk menyiapkan dan menolong peserta didik mengeksplorasi materi pelajaran.

Peserta didik akan dihadapkan dengan pertanyaan atau masalah relevan untuk menumbuhkan rasa ingin tahunya dan mencari jawaban atas pertanyaan tersebut. Tahap ini juga berfungsi untuk menyiapkan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan menolong peserta didik.

2) *Problem Statement* ( Pernyataan atau indentifikasi Masalah)

Pada tahap ini, pendidik akan memberi peserta didik kesempatan untuk berbicara atau menentukan masalah. Pendidik akan memberi mereka waktu untuk menentukan berbagai agenda masalah yang relevan dengan materi pelajaran. Hasil stimulasi kemudian menentukan masalah tersebut. Kemudian, salah satunya dipilih dan diuraikan dalam bentuk hipotesis atau solusi temporer untuk pertanyaan masalah.

3) *Data Collection* (Pengumpula Data)

Selanjutnya adalah tahap *data collection* atau pengumpulan data. Saat eksplorasi peserta didik berlangsung, pendidik juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin yang relevan. Setelah itu, peserta didik harus bisa membuktikan apakah benar atau tidaknya hipotesis.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Muhammad Nawir dan Darmawati, “Model Pembelajaran Discovery Learning”, CV. Mitra Cendekia Media, 2022.

Fungsi utama dari tahapan ini adalah untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis dari tahapan sebelumnya. Peserta didik akan mengumpulkan berbagai informasi, membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba dan hal lainnya untuk membuktikan hipotesis.

4) *Data Processing* (Pengelolaan Data)

Tahap *data processing* (pengelolaan Data) merupakan tahap di mana pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh di tahap sebelumnya. Data dan informasi yang sudah dikumpulkan baik lewat wawancara, observasi, dan sebagainya. Berbagai data tersebut akan dikumpulkan lalu ditafsirkan, prosesnya dimulai dari diolah, diacak, diklasifikasikan, dan ditabulasi. Kalau perlu bahkan sampai dihitung dengan cara serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5) *Verification* (pembuktian)

Pada titik ini, pendidik akan memberi peserta didik kesempatan untuk melakukan penelaahan menyeluruh untuk menentukan apakah hipotesis yang mereka buat benar atau tidak berdasarkan temuan alternatif. Setelah itu, diselaraskan dengan hasil pengolahan data, proses belajar akan berjalan dengan baik saat guru memberikan waktu kepada siswa untuk memperoleh teori atau pemahaman melalui contoh nyata.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan atau Generalisasi)

Pada tahap akhir ini, pendidik akan meminta peserta didik membuat kesimpulan yang dapat digunakan sebagai dasar umum. Kesimpulan ini juga berlaku untuk situasi atau masalah yang sama, dengan mempertimbangkan hasil verifikasi.<sup>41</sup>

#### d. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Setiap upaya pendidikan memiliki tujuan yang harus dicapai. Dengan tujuan pendidikan yang jelas, tegas, dan terarah, pendidik dapat menetapkan upaya apa yang harus dilakukan dan materi apa yang harus diberikan kepada peserta didik. Berkaitan dengan hal diatas, kurikulum 2013 bahwa pengetahuan sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2013) bertujuan untuk :

- a) Pendidikan dasar antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah.<sup>42</sup>
- b) Membina kemampuan berpikir kritis dan kreatif, meneliti, menyelesaikan masalah, dan keterampilan sosial.
- c) Mengembangkan kemestian dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Meningkatkan keahlian berkolaborasi dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional dan kemanusiaan.

Sedangkan menurut Chapin, J.R, Messick, R.G tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a) Membina pengetahuan peserta didik tentang kemahiran manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang.
- b) Membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan atau kemampuan untuk mencari dan mengolah informasi.

---

<sup>41</sup> Sabarina ElpridaManik dkk, “ Penerapan Model Pembelajaran”, Bandung: *CV. Media Sains Indonesia*, 2022.

<sup>42</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, KTSP, 2021.

- c) Menolong peserta didik untuk mengembangkan nilai atau sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil bagian atau bertugas serta dalam kehidupan sosial.<sup>43</sup>

### **C. Kerangka Pikir**

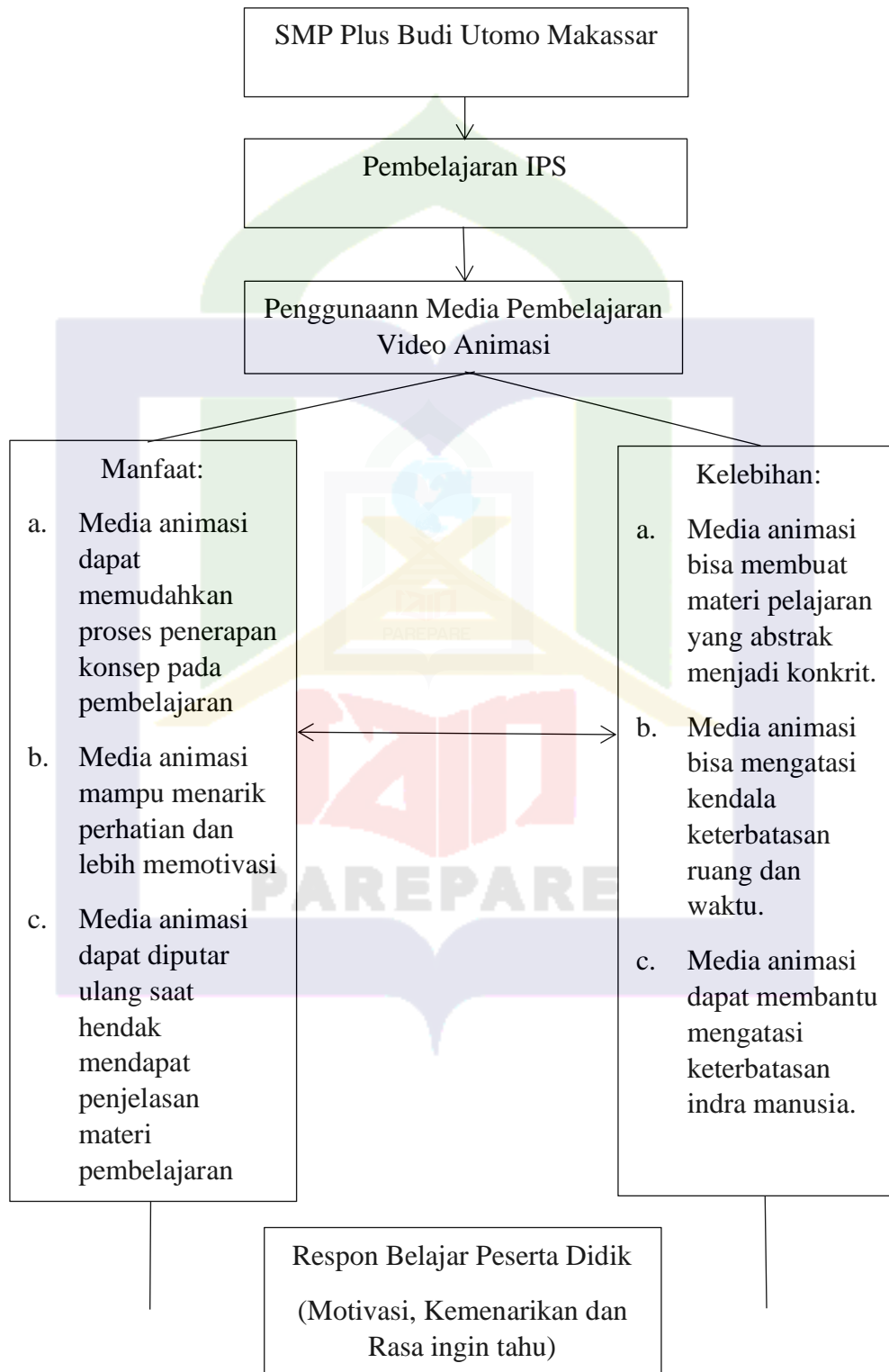
Kerangka berpikir adalah suatu gagasan yang meliputi pengkelompokan antara teori, fakta, observasi dan kajian pustaka serta merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi serta kerangka berpikir merupakan perpaduan antara teori dengan fakta, observasi, dan kajian kepustakaan, yang akan dijadikan dasar dalam kegiatan penelitian. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti.<sup>44</sup>

Dalam Penelitian yang akan dibahas penulis mengenai “Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar”, maka peneliti merangkai kerangka pikir untuk memperoleh data yang sesuai serta membantu mempermudah peneliti dalam mengolah data sesuai dengan data yang didapatkan dilokasi penelitian yang telah diputuskan yang bertujuan agar peneliti bisa menganalisis serta mengamati bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan respon belajar peserta didik, adapun kerangka pikir penulis yaitu:

---

<sup>43</sup> I Putu Ade Andre Payadnya, et al., “Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)”, Drono: Cv Budi Utama, 2022.

<sup>44</sup> Iwan Hermawan, “Metodologi Penelitian Pendidikan”, Hidayatul Quran Kuningan, 2019.



#### **D. Devinisi Operasional Penelitian**

##### **1. Media Pembelajaran Video Animasi**

Media pembelajaran video animasi yang diterapkan oleh peneliti, yaitu dengan memberikan tampilan pembelajaran melalui video animasi. Pelaksanaan kegiatan tindakan ini kemudian disesuaikan dengan materi ajar yang sudah tertera pada lembar pelaksanaan pendidik.

##### **2. Respon Belajar Peserta Didik**

Respon belajar peserta didik menjadi devisi batasan penelitian ini, peneliti menggunakan media video animasi dalam meningkatkan respon afektif yang berhubungan dengan anggapan atau yang terjadi secara spontan pada saat ada peralihan apa yang dirasakan oleh seseorang, seperti perasaan senang dan benci, serta penggunaan model pembelajaran *discovery learning*, sehingga menjadikan peserta didik yang semula tidak tahu, bingung menjadi lebih faham. Dan memunculkan perubahan terhadap materi yang telah mereka amati.

Implementasi respon afektif akan dilakukan dengan cara melakukan evaluasi atau refleksi, yaitu memberikan lembar soal yang berkaitan dengan materi ajar yang sudah tertera pada lembar pelaksanaan pendidik.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Dari hasil penelitian berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yaitu: Respon belajar peserta didik di SMP Plus Budi Utomo Makassar mengalami peningkatan setelah penggunaan media animasi.





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sebagian kecil dari sasaran jumlah total sasaran penelitian suatu populasi. Rujukan ini yaitu penelitian tindakan kelas.<sup>1</sup> Berdasarkan konsep diatas maka peneliti memilih menggunakan penjabaran secara deskriptif, adapun subjek yang akan menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMP Plus Budi Utomo Makassar tahun ajaran 2023 yaitu kelas VIII.2 dengan jumlah 15 peserta didik.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1) Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Plus Budi Utomo Makassar, Kec. Biringkanaya, Kel. Berua. Lokasi penelitian tersebut dijadikan sebagai sasaran penelitian setelah melakukan observasi lapangan serta sesuai dengan konsep penelitian ini.

##### 2) Waktu Penelitian:

Peneliti akan melakukan penelitian dalam waktu satu bulan dengan kegiatannya meliputi: pengajuan proposal, pengumpulan data, pengolahan data dan penyusunan hasil penelitian.

#### C. Prosedur Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian tindakan kelas atau biasa disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja ditampilkan dan

---

<sup>1</sup> Rochianti wiriaatmadja, "Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen", Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

terjadi dalam ruang kelas secara bersama dan memperbaiki sesuatu atau proses yang belum tercapai di kompetensi dasar yang diturunkan dalam materi ajar. Pada pelaksanaannya, peneliti bertindak sebagai pendidik dan observer. Dalam hal ini peneliti berkerjasama dengan pendidik yang bertujuan agar lebih mudah dan teliti dalam kegiatan observasi untuk melihat Penggunaan media animasi dalam meningkatkan respon siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar.

#### **D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data**

Dalam pengumpulan data, penelitian menerapkan teknik pengukuran untuk menaksir penggunaan media animasi dalam meningkatkan respon belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu:

##### **1. Observasi Partisipasi**

Observasi yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pendidik dan respon belajar peserta didik. Observasi partisipasi adalah suatu metode penghimpunan data yang dilaksanakan melalui pengamatan secara langsung kepada peserta didik disertai dengan catatan keadaan dan perilaku suatu objek sasaran. Pengamatan yang dilakukan disini adalah pengamatan respon belajar peserta didik dengan menggunakan media animasi. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data penelitian yang berfokus pada gejala. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan pedoman observasi untuk memastikan bahwa data yang mereka kumpulkan akurat.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Budi Tri Cahyono, "Pendidikan Dan Pelatihan Calon Kepada Sekolah Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan", Tangerang: Pascal Books, 2021.

## 2. Angket (kuesioner)

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan jenis angket terbuka, yang merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang disebarkan kepada responden untuk mendapatkan informasi secara objektif. Responden akan memberikan (√) pada salah satu lembar angket.<sup>3</sup>

## 3. Tes

Tes adalah fitur yang mengukur kemampuan mengerjakan soal atau tugas dalam berbagai format. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman serta penguasaan materi yang peserta didik dapat tangkap saat materi dijelaskan oleh pendidik, Tes juga didasarkan pada kemampuan peserta didik untuk membuat kesimpulan dan memahami apa yang mereka pelajari sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari atau di lingkungan masyarakat. Tes yang peneliti berikan kepada siswa berbentuk angket dan lembar soal.

## 4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu data pendukung berupa dokumen-dokumen yang dikumpulkan pada saat melakukan kegiatan observasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk memperkuat informasi penelitian. Menurut beberapa ahli berpendapat bahwa dokumentasi merupakan penghimpunan dokumen atas suatu subjek tertentu. Dokumentasi erat kaitannya dengan dunia perkuliahan apalagi pada saat melakukan proses penelitian di lokasi yang ditentukan oleh peneliti dalam rangka penyusunan skripsi.

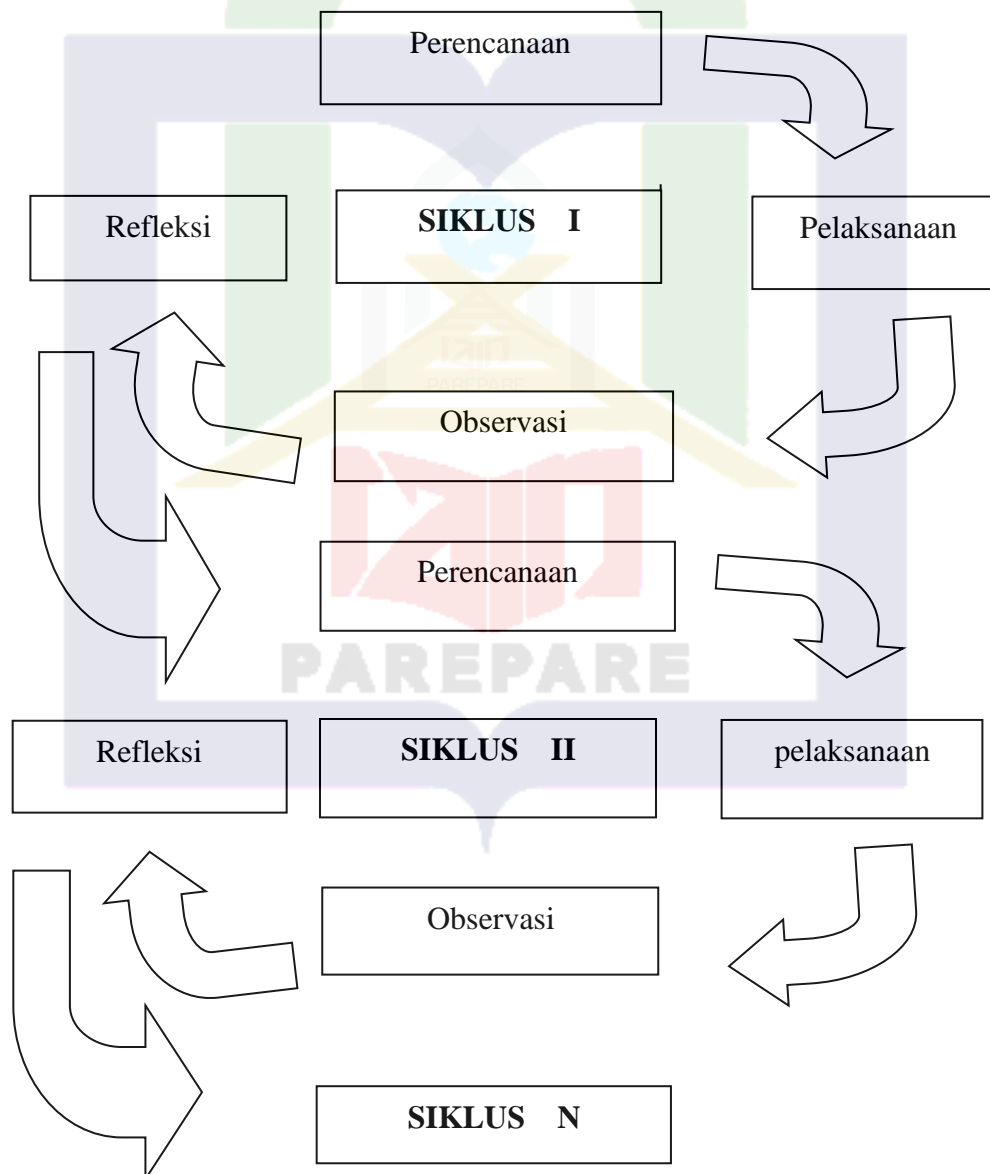
Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah dokumentasi gambar yang didapatkan dari hasil memotret seluruh kegiatan peneliti dari awal mendatangi lokasi

---

<sup>3</sup> Eko Nugroho, "Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner", Malang: UB Press, 2018.

sampai akhir penelitian dengan harapan mempermudah peneliti dalam menyusun pengelolaan agar hasil yang diperoleh bisa lebih akurat sesuai yang sudah direncanakan sebelumnya pada skripsi sesuai dengann judul peneliti “Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar

Pengumpulan data selanjutnya akan dilakukan berdasarkan gambar siklus sederhana berikut ini:



Penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu: perencanaan (planning), Pelaksanaan (action), pengamatan (observasi), dan refleksi (reflecting). Mekanisme penerapan penelitian ini mengikuti langkah-langkah dasar PTK yaitu sebagai berikut:

### **1. Siklus I**

#### **a) Perencanaan (Planning)**

Sebelum dilakukannya penelitian perlu dilakukan berbagai persiapan sehingga semua komponen yang direncanakan dapat dikelola dengan baik, langkah-langkah persiapan yang ditempuh adalah :

1. Membuat rencana atau pembelajaran yang berisi langkah-langkah yang dilakukan pendidik dan bentuk-bentuk kegiatan yang dilakukan peserta didik.
2. Mempersiapkan sarana pendukung kegiatan belajar mengajar. Seperti gambar-gambar dan alat peraga serta media yang dibutuhkan
3. Membuat lembar observasi untuk merekam pelaksanaan tindakan.

#### **b) Pelaksanaan (Action)**

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari semua rencana yang telah dirancang, tahap ini berlangsung didalam kelas. Serta merupakan realisasi dari segalateori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus pertama atau hasil penelitian siklus pertama belum mencapai ketuntasan klasikal. Maka dari itu dilanjutkan untuk perencanaan pada siklus kedua.

c) Pengamatan (Observation)

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang dibuat serta dampaknya terhadap proses dan hasil intruksional yang dikumpulkan dengan lembar observasi.

d) Refleksi (Reflection)

Tahap ini merupakan tahapan untuk memproses data yang diperoleh pada saat dilakukan pengamatan (observasi), data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis dan disintesis. Dengan suatu refleksi yang tepat akan menjadi dasar yang penting untuk memperbaiki perencanaan atau scenario tindakan yang selanjutnya, demikian seterusnya sehingga keempat tahapan PTK ini membentuk siklus berkesinambungan.

## 2. Siklus II

Adapun tahap-tahap yang ditempuh siklus II pada dasarnya sama dengan tahap-tahap dari siklus I, akan tetapi pada siklus II akan dilakukan perbaikan atau pembenahan yang kurang dari siklus I sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya di lapangan. Apabila pada siklus II tidak adanya peningkatan respon maka calon peneliti akan meneruskan pada tahap siklus III sampai menemukan adanya peningkatan respon pada peserta didik di lokasi yang diteliti.

### E. Teknik Analisia Data

Data dikumpulkan dari hasil melakukan observasi pada Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan respon belajar peserta didik. Di sini, kinerja peserta didik dalam pengolahan data ada empat kriteria penilaian prosedur

data yang dikumpulkan dari pengumpulan data dan akan didiklasifikasikan berdasarkan klasifikasi sebagai berikut:

1) Reduksi Data

Data yang didapatkan dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka diperlukan dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting saja, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang sangat jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data yang ditemukan melalui tahapan observasi menggunakan panduan observasi.

2) Menyajikan Data

Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara narasi sekumpulan informasi yang telah didapat dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan data yang sudah terorganisir ini dideskripsikan sehingga bermakna baik dalam bentuk narasi, grafis maupun tabel.

3) Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kegiatan ini juga meliputi pencarian makna data serta pemberian penjelasan. Selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu kegiatan mencari validitas kesimpulan dan kesamaan makna-makna yang muncul dari data, untuk mengetahui peningkatan respon belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran video animasi dilokasi penelitian.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Terbentuknya SMP Plus Budi Utomo Makassar

SMP Plus Budi Utomo Makassar (*Boarding School*) merupakan salah satu unit pendidikan dibawah naungan Yayasan Budi Utomo Makassar yang berdiri sejak tahun 2015 dan telah meluluskan 6 angkatan alumni yang telah tersebar keberbagai daerah di Indonesia. SMP Plus Budi Utomo Makassar adalah satu dari sekian lembaga pendidikan di Kota Makassar yang juga berada di garda depan untuk mempersiapkan generasi bangsa menjadi generasi yang tidak hanya layak mampu menimba ilmu dan pengetahuan agar wawasannya luas, berlatih mempertajam keterampilan namun juga membekali peserta didik dengan pola pikir, sopan santun dan moralitas yang tinggi secara islami. Selain itu dengan kecerdasan spiritual untuk menjadikan diri peserta didik memiliki kepribadian yang unggul.

SMP Plus Budi Utomo Makassar menggunakan sistem pendidikan yang bukan hanya berpusat pada pendidikan akademik tapi juga menganut sistem *boarding islamic* dengan implementasi pemahaman dan pembelajaran agama islam sebagaimana pembelajaran di pondok pesantren

Lokasi SMP Plus Budi Utomo Makasaar berada di Jl. Berua Raya No. 1A, Pacecerakkang, Kec. Biringkanaya, Kota Makassar, yang dipimpin oleh Sofiyah Auliyah, S.Pd (kepala sekolah), Peldi Ardi Wijaya (wakil kepala sekolah), S.Pd, St. Reski Amalia, S.Pd (guru IPS), Zulpiana, S.Pd (guru Bahasa Inggris), Kharyanto Pratama Rudi, S.Pd (guru Bahasa Arab), Nurjannah, S.Pd (guru Bahasa Indonesia), Wulan Eka Novita, S.Pd (guru Matematika), Dr. Fitriani, S.Pd.I., M.Pd (guru Agama



Islam), Iswandy Sa'dam, S.Pd (guru SBK), Achyar Azzam Muchtar, S.Pd (guru PJOK), Jawiana Saokani, S.Si (guru Prakarya).

## 2. **Visi dan Misi SMP Plus Budi Utomo Makassar**

### A. Visi

“Terbangunnya manusia berkarakter, cerdas yang islami, terampil dan mandiri”

### B. Misi

1. Menanamkan perilaku senang belajar mengajar sepanjang hidup
2. Menanamkan etos kerja, perilaku jujur, komitmen dan empati terhadap lingkungan
3. Menumbuh kembangkan intelektualitas muslim dan jiwa kewirausahaan

## 3. **Sarana dan Prasarana SMP Plus Budi Utomo Makassar**

- a. Ruang guru yang didalamnya tersedia beberapa meja, kursi, AC, dokumen, komputer serta struktur bagan sekolah yang telah tertata rapi.
- b. Laboratorium komputer yang didalamnya tersedia sekitar 10 komputer, headset, AC, LCD proyektor, serta kebersihan yang selalu terjaga.
- c. Lapangan yang cukup luas dengan kebersihan yang selalu terjaga serta dapat digunakan saat bermain futsal, voli, takraw dan bulutangkis.
- d. Gedung sekolah yang berdiri kokoh yang terdiri dari 6 (enam) kelas untuk SMP plus Budi Utomo Makassar.

## 4. **Kegiatan di SMP Plus Budi Utomo Makassar**

- a. Masa pengenalan lingkungan sekolah (MPLS), dimana memberikan informasi keadaan lingkungan sekolah pada peserta didik baru atau yang baru pertama kali mendaftar.

- b. Upacara bendera, yang selalu dilaksanakan setiap hari senin sebagai bentuk memperkuat persatuan serta kesatuan bangsa serta membiasakan peserta didik untuk selalu bersikap tertib dan disiplin.
- c. Latihan dasar kepemimpinan (LDKS), yang dilakukan untuk membangkitkan karakter pribadi (*personality*) agar lebih kuat dalam memimpin.
- d. Porsenida, yang dilakukan dalam rangka mengetahui atau mengeluarkan prestasi peserta didik saat bertanding atau berkompetisi.
- e. Keluar (*outbound*), yang dilakukan sebagai bentuk dari pembelajaran segala ilmu terapan yang dilaksanakan pada alam terbuka atau tertutup dengan bentuk permainan yang manjur serta menkaitkan antara fisik dan mental.
- f. Pemilihan ketua OSIS, yang dilakukan agar mendapatkan struktur organisasi OSIS serta mampu membantu pendidik menjaga kondisi sekolah agar tetap berjalan dengan baik.
- g. Study tour, yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan dan pengalaman peserta didik.

## **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini mengarah pada rumusan masalah yang telah diuraikan pada pendahuluan yaitu bagaimana penggunaan media animasi dan peningkatan respon belajar peserta didik setelah penggunaan media animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar.

Pada tahap awal sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan pada respon belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pendidik. Pengamatan dilakukan pada saat peserta

didik mengikuti kegiatan pembelajaran bersama pendidik di dalam ruangan kelas VIII.2.

Pada kegiatan pra-siklus, peneliti mengajak peserta didik untuk mencoba memaparkan kembali materi yang terlebih dahulu sudah dijelaskan oleh pendidik yaitu materi interaksi Antar negara-negara ASEAN. Dalam kegiatan ini peneliti menemukan masih banyak peserta didik yang belum sepenuhnya memahami materi bahkan respon belajar peserta didik terlihat sangat kurang.

Sehubungan dengan kondisi respon peserta didik yang kurang optimal, pendidik dituntut untuk mampu melakukan pengelolaan kelas khususnya memberikan pengarahan dan perhatian penuh kepada peserta didik. Terlebih lagi pendidik harus bisa lebih berinovasi dan kreatif, salah satunya dalam penggunaan media. Berdasarkan pengamatan pada kegiatan dan aktivitas peserta didik sebelum dilakukan tindakan diketahui bahwa respon belajar peserta didik mengarah pada respon afektif dengan indikator motivasi, kemenarikan dan rasa ingin tahu yang masih perlu adanya perbaikan dan jalan keluar untuk meningkatkan respon belajar peserta didik. Salah satu solusi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitiannya adalah penggunaan media animasi.

## **1. Penggunaan Media Animasi**

### **a) Siklus I**

Pada tahapan siklus pertama dimana, peneliti merujuk pada hasil pra-siklus. Berdasarkan konsep yang telah dibahas pada bagian pendahuluan bahwa salah satu pendukung proses belajar mengajar adalah media animasi. Penggunaan media animasi menjadi pembahasan pertama pada bagian ini, peneliti mendeskripsikan penggunaan media animasi dengan deskripsi kegiatan sebagai hasil penelitian yang

dilaksanakan pada sekolah SMP Plus Budi Utomo Makassar. Pada siklus I beberapa tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planning*)

Tahapan awal pada siklus I yaitu peneliti melakukan beberapa kegiatan perencanaan yang juga menjadi bagian penting pada penelitian tindakan kelas, sebelum peneliti melakukan tindakan sebagai tahapan terpenting dalam jenis penelitian tindakan kelas, peneliti merumuskan beberapa langkah dalam perencanaan.

Perencanaan yang disusun pada proposal penelitian sebelumnya. Kegiatan tindakan yang dilakukan tidak serta merta dapat dijalankan secara umum bahwa tahapan perencanaan yang dilakukan yaitu berdiskusi bersama dengan pendidik dan peserta didik sebagai objek penelitian nantinya. Hasil dari perencanaan yang dilakukan kemudian dikonsultasikan kepada pendidik sebagai evaluator pada perencanaan tindakan antara lain sebagai berikut:

- a. Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. Peneliti membuat observasi.
- c. Peneliti menjelaskan beberapa indikator yang menjadi bahan rujukan tindakan.
- d. Mempersiapkan materi ajar, alat (lcd proyektor) dengan menggunakan media animasi.
- e. Peneliti menunjukkan indikator respon belajar kepada pendidik.
- f. Peneliti membentuk pembagian kelompok secara adil.
- g. Peneliti mempersiapkan lembar soal serta kuesioner yang akan dibagikan kepada peserta didik.

Seluruh hasil perencanaan tersebut, peneliti dan pendidik berdiskusi dan berkolaborasi sehingga menghasilkan kesepakatan bahwa untuk meningkatkan respon

belajar peserta didik maka diperlukan penggunaan media animasi yang lebih variatif, yaitu video animasi penggabungan makhluk hidup (manusia, tumbuhan dan hewan). Karena media yang sebelumnya digunakan pendidik hanya berfokus pada media buku serta media video yang hanya berisikan tulisan. Media animasi tersebut telah menjadi perencanaan yang digunakan dalam penelitian ini dan kemudian menjadi bagian solusi pada peningkatan respon belajar peserta didik.

Pembelajaran untuk meningkatkan respon peserta didik dilakukan dengan memberikan arahan serta mempergunakan media animasi yang dinilai mampu menarik perhatian, motivasi serta rasa ingin tahunya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti sepakat untuk menggunakan media animasi untuk meningkatkan respon belajar peserta didik.

## 2) Pelaksanaan (*Action*)

Pada tahapan kedua yaitu pelaksanaan, setelah melakukan perencanaan dengan baik bersama dengan pendidik dan telah menyiapkan alat dan lembar soal yang akan digunakan, selanjutnya yang dilakukan ialah pelaksanaan yaitu mengajarkan beberapa materi sehingga bisa menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dalam kelompok.

Pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti berperan sebagai pemimpin jalannya kegiatan belajar di SMP Plus Budi Utomo Makassar. Peneliti melakukan tindakan dengan urutan pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

### a) Kegiatan Awal

1. Peneliti mengucapkan salam dan berdoa bersama peserta didik sebelum memulai pembelajaran.

2. Pendidik meminta kepada peserta didik untuk mengatur kursi dengan rapi dan meminta mengeluarkan alat tulis yang dimiliki peserta didik.
  3. Peneliti memaparkan kompetensi dasar yang akan dipelajari.
  4. Peneliti memaparkan dan menguraikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
  5. Peneliti memberi arahan dan motivasi kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
- b) Kegiatan Inti
1. Peneliti menampilkan video animasi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  2. Peserta didik diharapkan memiliki pemahaman awal tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  3. Peserta didik bertanya kepada peserta didik mengenai video animasi yang telah disaksikan dan menanyakan apa yang peserta didik dapat fahami dari video animasi yang sebelumnya ditayangkan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  4. Peserta didik menguraikan mengenai hal yang mereka dapat amati dan fahami dari video animasi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).

5. Peneliti membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk membahas tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  6. Peneliti membagikan lembar soal yang menyangkut materi yang sebelumnya sudah ditanyakan.
  7. Peneliti meminta setiap kelompok untuk membaca sumber buku yang relevan yang berkaitan dengan materi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  8. Peneliti meminta setiap kelompok untuk menyelesaikan tugas berupa lembar soal yang sudah dibagikan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  9. Peneliti mengevaluasi hasil pekerjaan setiap kelompok.
- c) Kegiatan penutup
1. Peneliti memberikan penjelasan kembali dan memberi kesimpulan dari materi yang sudah diberikan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  2. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran yang diakhiri dengan doa bersama dan salam.
- 3) Pengamatan (*observation*)

Berdasarkan hasil pelaksanaan, kemudian peneliti melakukan evaluasi dan pengamatan kepada peserta didik dengan mengarah pada respon belajar. Pada pelaksanaan tindakan siklus I pada pertemuan pertama peneliti mengajarkan materi interaksi antar negara-negara ASEAN menggunakan media animasi. Hasil evaluasi secara deskriptif dijelaskan bahwa peneliti sudah melaksanakan kegiatan pengajaran

dengan materi interaksi antar negara-negara ASEAN yaitu dengan cara memanfaatkan kelompok belajar yang telah dibagikan sebelumnya. Kesimpulannya bahwa peneliti mengajar dengan arah dan tujuan yang sudah terencana dengan materi ajar pengertian, karakteristik, faktor pendorong dan penghambat kerja sama ASEAN.

Peneliti mampu menciptakan suasana baru dalam pembelajaran secara efektif dan komunikatif serta mengajak peserta didik untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Dengan tujuan meningkatkan respon belajar peserta didik, akan tetapi hasil dari observasi oleh peneliti masih menemukan beberapa peserta didik yang belum secara matang dalam merespon pembelajaran melalui media animasi. Berikut hasil evaluasi respon peserta didik pada siklus I:

*Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Respon Peserta Didik*

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus I	
		Frekuensi	Persen
1	Sangat setuju (SS)	-	0%
2	Setuju (S)	1	7%
3	Tidak Setuju (TS)	5	33%
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	9	60%
Total		15	100%

*Sumber: Data Observasi Partisipasi 2023*

Hasil evaluasi diatas dan hasil mengisi kuesioner peserta didik menunjukkan bahwa tidak ada yang mencapai nilai dan kategori sangat setuju, berdasarkan hasil penilaian observasi terkait dengan respon belajar peserta, maka ditetapkan bahwa hasil tersebut menunjukkan terdapat 60% peserta didik yang dinyatakan dalam



kategori sangat tidak setuju dalam pernyataan yang ada di dalam lembar kuesioner mengenai ketertarikan mempelajari materi interaksi antar negara-negara ASEAN dengan penggunaan media animasi dan lembar soal pada penggunaan media animasi mudah dikerjakan, kemudian terdapat 33% peserta didik yang tidak setuju dalam pernyataan yang ada dalam lembar kuesioner mengenai pembelajaran menggunakan media animasi sangat menarik dan menyenangkan serta media animasi mampu menarik perhatian dalam memahami materi interaksi antar negara-negara ASEAN 7% peserta didik yang setuju sesuai harapan dalam pernyataan yang ada didalam lembar kuesioner mengenai audio atau visual pada media animasi sudah terdengar jelas dan perpaduan lantunan musik pendukung yang terdapat dalam media animasi membuat lebih bersemangat dalam belajar. Hasil evaluasi respon afektif pada siklus I yaitu sebagai berikut:

*Tabel 4.3 Hasil Respon Afektif Siklus I*

Aspek Respon Afektif		
Indikator	Presentase	Kategori
Motivasi	30.25%	Lemah
Kemenarikan	30.00%	Lemah
Rasa Ingin Tahu	30.00%	Lemah

*Sumber: Data Observasi Partisipasi 2023*

Berdasarkan hasil evaluasi respon afektif menunjukkan bahwa peserta didik dalam indikator motivasi dengan presentase 30.25% dengan kategori kurang, kemenarikan dengan presentase 30.00% dengan kategori kurang, rasa ingin tahu dengan presentase 30.00% dengan kategori kurang. Dapat disimpulkan bahwa respon

belajar peserta didik belum sepenuhnya meningkat dan perlu untuk dievaluasi kembali dan diteruskan pada tahap selanjutnya yaitu siklus II.

#### 4) Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap respon belajar dengan penggunaan media animasi. Peneliti dan pendidik berdiskusi dan melakukan refleksi dengan menyimpulkan beberapa kesepakatan berikut:

- a. Peneliti harus memberikan kesempatan yang lebih intens kepada setiap kelompok untuk berdiskusi, dikarenakan dengan diberikan kesempatan yang lebih intens dapat membantu peserta didik untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya secara maksimal.
- b. Peneliti memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang apa yang mereka kurang fahami, agar apa yang peserta didik kerjakan sesuai dengan perencanaan yang diberikan.
- c. Peneliti memberi kesempatan peserta didik untuk bisa membantu teman kelompok atau teman kelompok lain jika mereka sangat butuh bantuan, agar disetiap kelompok tidak ada yang merasa terbebani dengan tugas yang telah diberikan.
- d. Peneliti memberi kesempatan peserta didik untuk mengoreksi hasil pekerjaan kelompok lain, agar peserta didik mengetahui apa saja yang kesalahan pengerjaan yang peserta didik tersebut harus perbaiki.

Uraian dari penjelasan diatas, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan ketahap tindakan siklus II agar bisa mencapai harapan yang sudah direncanakan.

**b) Siklus II**1) Perencanaan (*Planning*)

Tahapan awal pada siklus II yaitu peneliti melakukan beberapa kegiatan perencanaan yang juga menjadi bagian penting pada penelitian tindakan kelas, sebelum peneliti melakukan tindakan sebagai tahapan terpenting dalam jenis penelitian tindakan kelas, peneliti merumuskan beberapa langkah dalam perencanaan.

Perencanaan yang disusun pada proposal penelitian sebelumnya. Kegiatan tindakan yang dilakukan tidak serta merta dapat dijalankan secara umum bahwa tahapan perencanaan yang dilakukan yaitu berdiskusi bersama dengan pendidik dan peserta didik sebagai objek penelitian nantinya. Hasil dari perencanaan yang dilakukan kemudian dikonsultasikan kepada pendidik sebagai evaluator pada perencanaan tindakan antara lain sebagai berikut:

- a. Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. Peneliti membuat observasi.
- c. Peneliti menjelaskan beberapa indikator yang menjadi bahan rujukan tindakan.
- d. Mempersiapkan materi ajar, alat (lcd proyektor) dengan menggunakan media animasi.
- e. Peneliti menunjukkan indikator respon belajar kepada pendidik.
- f. Peneliti membentuk pembagian kelompok secara adil.
- g. Peneliti mempersiapkan lembar soal serta kuesioner yang akan dibagikan kepada peserta didik.

Seluruh hasil perencanaan tersebut, peneliti dan pendidik berdiskusi dan berkolaborasi sehingga menghasilkan kesepakatan bahwa untuk meningkatkan respon belajar peserta didik maka diperlukan penggunaan media animasi yang lebih variatif.

Karena media yang sebelumnya digunakan pendidik hanya berfokus pada media buku serta media video yang hanya berisikan tulisan. Media animasi tersebut telah menjadi perencanaan yang digunakan dalam penelitian ini dan kemudian menjadi bagian solusi pada peningkatan respon belajar peserta didik. Perbandingan

Pembelajaran untuk meningkatkan respon peserta didik dilakukan dengan memberikan arahan serta mempergunakan media animasi yang dinilai mampu menarik perhatian, motivasi serta rasa ingin tahunya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti sepakat untuk menggunakan media animasi untuk meningkatkan respon belajar peserta didik.

## 2) Pelaksanaan (*Action*)

Pada tahapan kedua yaitu pelaksanaan peneliti memberikan video yang lebih variatif lagi yaitu video animasi country ball yang terfokus langsung dengan materi yang diajar agar memperjelas maksud materi yang diberikan, setelah melakukan perencanaan dengan baik bersama dengan pendidik dan telah menyiapkan alat dan lembar soal yang akan digunakan, selanjutnya yang dilakukan ialah pelaksanaan yaitu mengajarkan beberapa materi sehingga bisa menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dalam kelompok.

Pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti berperan sebagai pemimpin jalannya kegiatan belajar di SMP Plus Budi Utomo Makassar. Peneliti melakukan tindakan dengan urutan pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

### a) Kegiatan Awal

1. Peneliti mengucapkan salam dan berdoa bersama peserta didik sebelum memulai pembelajaran.

2. Pendidik meminta kepada peserta didik untuk mengatur kursi dengan rapi dan meminta mengeluarkan alat tulis yang dimiliki peserta didik.
  3. Peneliti memaparkan kompetensi dasar yang akan dipelajari.
  4. Peneliti memaparkan dan menguraikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
  5. Peneliti memberi arahan dan motivasi kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
- b) Kegiatan Inti
1. Peneliti menampilkan video animasi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  2. Peserta didik diharapkan memiliki pemahaman awal tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  3. Peserta didik bertanya kepada peserta didik mengenai video animasi yang telah disaksikan dan menanyakan apa yang peserta didik dapat fahami dari video animasi yang sebelumnya ditayangkan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  4. Peserta didik menguraikan mengenai hal yang mereka dapat amati dan fahami dari video animasi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).

5. Peneliti membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk membahas tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  6. Peneliti membagikan lembar soal yang menyangkut materi yang sebelumnya sudah ditanyakan.
  7. Peneliti meminta setiap kelompok untuk membaca sumber buku yang relevan yang berkaitan dengan materi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  8. Peneliti meminta setiap kelompok untuk menyelesaikan tugas berupa lembar soal yang sudah dibagikan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  9. Peneliti mengevaluasi hasil pekerjaan setiap kelompok.
- c) Kegiatan penutup
1. Peneliti memberikan penjelasan kembali dan memberi kesimpulan dari materi yang sudah diberikan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  2. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran yang diakhiri dengan doa bersama dan salam.
- 3) Pengamatan (*observation*)

Berdasarkan hasil pelaksanaan, kemudian peneliti melakukan evaluasi dan pengamatan kepada peserta didik dengan mengarah pada respon belajar. Pada pelaksanaan tindakan siklus II pada pertemuan kedua peneliti mengajarkan materi interaksi antar negara-negara ASEAN menggunakan media animasi. Hasil evaluasi secara deskriptif dijelaskan bahwa peneliti sudah melaksanakan kegiatan pengajaran

dengan materi interaksi antar negara-negara ASEAN yaitu dengan cara memanfaatkan kelompok belajar yang telah dibagikan sebelumnya. Kesimpulannya bahwa peneliti sudah melakukan proses pengajaran yang telah direncanakan sebelumnya dengan materi ajar pengertian, karakteristik, faktor pendorong dan penghambat kerja sama ASEAN.

Peneliti dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran secara efektif dan komunikatif serta mengajak peserta didik untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Evaluasi yang dilaksanakan juga sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu meningkatkan respon belajar peserta didik. Dalam siklus II peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan video yang lebih variatif lagi agar peserta didik memahami materi interaksi antar negara-negara ASEAN yang terdiri dari karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama negara ASEAN. Berikut hasil evaluasi respon peserta didik pada siklus II:

*Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Respon Peserta Didik*

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus II	
		Frekuensi	Persen
1	Sangat setuju (SS)	9	60%
2	Setuju (S)	6	40%
3	Tidak Setuju (TS)	0	0%
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Total		15	100%

*Sumber: Data Observasi Partisipasi 2023*

Hasil evaluasi siklus II diatas menunjukkan bahwa peserta didik dengan hasil evaluasi sangat setuju sebanyak 60% peserta didik dalam pernyataan yang ada di dalam lembar kuesioner mengenai ketertarikan mempelajari materi interaksi antar negara-negara ASEAN dan lembar soal dalam penggunaan media animasi mudah dikerjakan, saat ada materi yang belum difahami media animasi dapat diputar kembali, serta setelah menyaksikan media animasi peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari interkasi antar negara-negara ASEAN, kemudia peserta didik dengan kategori setuju sebanyak 40% peserta didik dalam pernyataan yang ada di lembar kuesioner mengenai pembelajaran menggunakan media animasi sangat menarik dan menyenangkan, media animasi mampu menarik perhatian dalam memahami materi interkasi antar negara-negara ASEAN, audio atau visual pada media animasi sudah terdengar jelas dan perpaduan lantunan musik pendukung yang terdapat dalam media animasi membuat lebih bersemangat dalam belajar.

Penilaian observasi siklus II terkait dengan peningkatan respon belajar peserta didik di SMP Plus Budi Utomo Makassar dengan menggunakan media animasi, maka ditetapkan bahwa hasil tersebut menunjukkan bahwa yang pada saat ditahap siklus I tidak ada peningkatan respon belajar peserta didik terhadap pembelajaran dengan materi ajar pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama antar Negara ASEAN, dan ditahap siklus II ini memberi perubahan kepada seluruh peserta didik yaitu dengan mengalami peningkatan berdasarkan hasil evaluasi kategori setuju dan sangat setuju. Kesimpulannya pada tahapan siklus II telah cukup memberikan perubahan atau peningkatan respon belajar pada peserta didik melalui penggunaan media animasi pada mata pelajaran IPS. Hasil evaluasi pada respon afektif yaitu:



Tabel 4.5 Hasil Respon Afektif Siklus II

Aspek Respon Afektif		
Indikator	Presentase	Kategori
Motivasi	50.25%	Cukup kuat
Kemenarikan	40.00%	Cukup kuat
Rasa Ingin Tahu	40.00%	Cukup kuat

Sumber: Data Observasi Partisipasi 2023

Berdasarkan hasil evaluasi respon afektif menunjukkan bahwa peserta didik dalam indikator motivasi dengan presentase 50.25% dengan kategori cukup kuat, kemenarikan dengan presentase 40.00% dengan kategori cukup kuat, rasa ingin tahu dengan presentase 40.00% dengan kategori cukup kuat.

#### 4) Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap respon belajar dengan penggunaan media animasi. Peneliti dan pendidik berdiskusi dan melakukan refleksi dengan menyimpulkan beberapa kesepakatan berikut:

- a. Peserta didik telah mengalami peningkatan dalam respon belajar.
- b. Penggunaan media animasi sangat membantu dan berhasil dalam meningkatkan respon belajar peserta didik dapat terjalinnya interaksi kelompok pada saat sedang berdiskusi, memahami dengan baik materi yang telah diberikan, saling tolong menolong dalam membantu teman yang membutuhkan dan saling memberi kritikan serta saran kepada teman yang lain. Berdasarkan seluruh penjelasan diatas, maka peneliti memutuskan untuk berhenti melanjutkan tindakan dan mengakhiri proses tindakan pada siklus II.

## **2. Peningkatan Respon Belajar Setelah Penggunaan Media Animasi**

Setelah melakukan penggunaan media animasi dan memutuskan untuk berhenti pada tahap siklus II dengan keputusan bahwa telah terjadi peningkatan secara signifikan, kemudian peneliti membahas terkait dengan peningkatan kemampuan respon belajar peserta didik.

Respon belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mengetahui reaksi atau jawaban peserta didik saat sedang berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Tidak hanya di kelas pada saat peserta didik belajar dan bermain tetapi pada saat peserta didik tumbuh menjadi dewasa dan pada saat melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Respon peserta didik merupakan tanggapan untuk mempelajari sesuatu dengan perasaan senang.

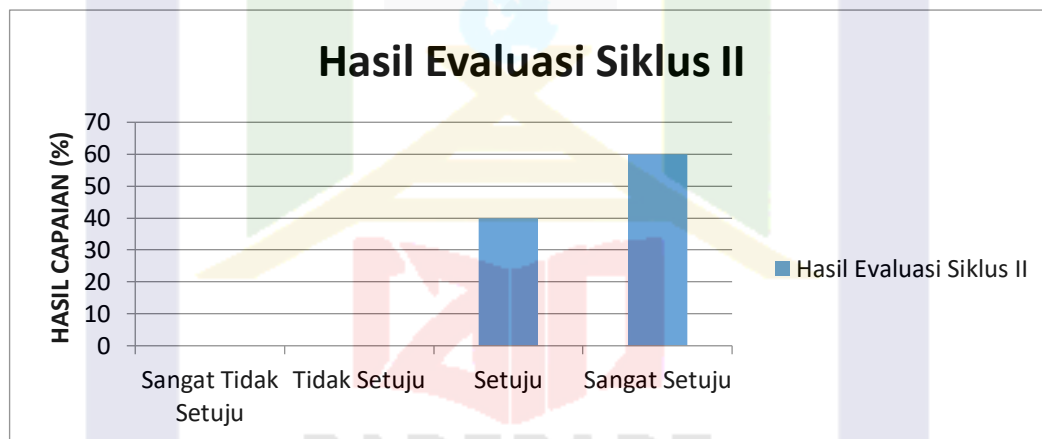
Pada saat kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan (pra-siklus) dengan mencoba mengajak peserta didik memaparkan kembali materi yang terlebih dahulu sudah dijelaskan oleh pendidik yaitu materi interaksi antar negara-negara ASEAN. Diketahui bahwa respon belajar peserta didik di SMP Plus Budi Utomo Makassar masih perlu ditingkatkan dikarenakan masih ada beberapa peserta didik yang kurang dalam merespon materi pembelajaran dengan nilai respon 60% dalam kategori sangat tidak setuju (STS), dengan kata lain respon belajar peserta didik sangat butuh peningkatan.

Sebagai bentuk upaya meningkatkan respon belajar peserta didik di SMP Plus Budi Utomo Makassar, maka dilakukan tindakan dengan menggunakan media animasi. Melalui kegiatan belajar didalam kelas, peserta didik diarahkan untuk mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya masing-masing pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Hasilnya pada tindakan siklus I

respon belajar hanya mendapatkan peningkatan yang sedikit dengan nilai 7% pada kategori setuju dan belum mencapai keberhasilan tindakan minimal.

Dengan adanya evaluasi kegiatan serta perbaikan yang dilakukan, maka tindakan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan respon belajar peserta didik melalui penggunaan media animasi pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan dengan nilai 60% pada kategori sangat setuju dan nilai 40% pada kategori setuju. Hal ini terjadi dikarenakan peserta didik sudah mulai tertarik dan nyaman mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi dan bisa mengerjakan tugas bersama teman kelompoknya.

*Tabel Grafik 4.6 Peningkatan Respon Belajar Peserta Didik*



Berdasarkan grafik diatas, maka dapat diketahui bahwa perkembangan secara signifikan didapatkan peserta didik pada tahap siklus II setelah seluruh peserta didik mengalami peningkatan sebesar 150% dengan pembagian nilai 90% pada kategori sangat setuju dan nilai 60% dengan kategori setuju. Adapun akumulasi data persentase respon belajar peserta didik dalam respon afektif dari siklus I dan II yang diperoleh dari lembar angket atau kuesioner respon peserta didik terhadap

pembelajaran menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII adalah sebagai berikut:

*Tabel 4.7 Akumulasi hasil Respon Afektif Pada Siklus I & II*

Aspek Respon Afektif		
Indikator	Presentase	Kategori
Motivasi	80.25%	Sangat kuat
Kemenarikan	70.00%	Kuat
Rasa Ingin Tahu	70.00%	Kuat
$\% = \frac{220.25}{3} = 73.416\%$		Kuat

*Sumber: Data Observasi Partisipasi 2023*

Dimensi afektif respon peserta didik terhadap penggunaan media animasi meliputi tiga indikator yaitu motivasi, kemenarikan dan rasa ingin tahu. Indikator motivasi memperoleh respon sangat kuat dengan persentase 80.25%, indikator kemenarikan pada tayangan tersebut memperoleh persentase 70.00% dengan kategori respon yang kuat, dan indikator rasa ingin tahu memperoleh persentase 70.00% dengan kategori kuat. Dengan demikian persentase rata-rata respon peserta didik pada respon afektif yaitu: 73.416% dengan kategori kuat.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Penggunaan Media Animasi Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar**

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya pada materi ajar karaktersitik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama antar negara ASEAN yang seharusnya disampaikan melalui media pembelajaran karena jika hanya dijelaskan mengenai teori mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami materi

pelajaran yang diberikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempermudah pendidik dalam menyalurkan pesan dari isi pembelajaran dan lebih baiknya dipadukan dengan video animasi sebagai medianya yang juga dapat menolong peserta didik untuk terus menerus merespon pembelajaran dengan caranya masing-masing dan dengan sendirinya respon belajar peserta didik akan meningkat.

Sebelum dilakukan pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra-siklus untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan serta untuk mempertimbangkan dalam melakukan tindakan. Pada kegiatan pra-siklus, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran sehari-hari sebagaimana yang dilakukan pendidik dan peserta didik kemudian peneliti mengajak peserta didik untuk mencoba memaparkan kembali materi yang terlebih dahulu sudah dijelaskan oleh pendidik yaitu materi Interaksi Antar negara-negara ASEAN. Dalam kegiatan ini respon belajar peserta didik tergolong rendah sehingga masih perlu ditingkatkan, pendidik sudah memberikan arahan serta penjelasan materi tetapi masih ada beberapa peserta didik kurang merespon pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. peserta didik yang belum sepenuhnya memahami materi bahkan respon belajar peserta didik terlihat sangat kurang.

Proses penelitian telah dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Dari hasil observasi dan analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari pra-siklus ke siklus I dan ke siklus II untuk pencapaian ketiga indikator, yaitu motivasi, kemenarikan dan rasa ingin tahu. Dimulai dari siklus I yaitu:

a) Perencanaan (Planning)

Sebelum dilakukannya penelitian perlu dilakukan berbagai persiapan sehingga semua komponen yang direncanakan dapat dikelola dengan baik, langkah-langkah persiapan yang ditempuh adalah :

1. Membuat rencana atau pembelajaran yang berisi langkah-langkah yang dilakukan pendidik dan bentuk-bentuk kegiatan yang dilakukan peserta didik.
2. Mempersiapkan sarana pendukung kegiatan belajar mengajar, seperti gambar-gambar dan alat peraga serta media yang dibutuhkan.
3. Membuat lembar observasi untuk merekam pelaksanaan tindakan.

b) Pelaksanaan (Action)

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari semua rencana yang telah dirancang, tahap ini berlangsung didalam kelas. Serta merupakan realisasi dari segalateori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus pertama atau hasil penelitian siklus pertama belum mencapai ketuntasan klasikal. Maka dari itu dilanjutkan untuk perencanaan pada siklus kedua.

c) Pengamatan (Observation)

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencanan yang dibuat serta dampaknya terhadap proses dan hasil intruksional yang dikumpulkan dengan lembar observasi.

d) Refleksi (Reflection)

Tahap ini merupakan tahapan untuk memproses data yang diperoleh pada saat dilakukan pengamatan (observasi), data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis dan disintesis. Dengan suatu refleksi yang tepat akan menjadi dasar yang penting untuk memperbaiki perencanaan atau scenario tindakan yang selanjutnya, demikian seterusnya sehingga keempat tahapan PTK ini membentuk siklus berkesinambungan. Adapun tahap-tahap yang ditempuh siklus II pada dasarnya sama dengan tahap-tahap dari siklus I, akan tetapi pada siklus II akan dilakukan perbaikan atau pembenahan yang kurang dari siklus I sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya di lapangan. Apabila pada siklus II tidak adanya peningkatan respon maka calon peneliti akan meneruskan pada tahap siklus III sampai menemukan adanya peningkatan respon pada peserta didik di lokasi yang diteliti.

**2. Peningkatan Respon Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media Animasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar**

Dalam meningkatkan respon belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII.2 Di SMP Plus Budi Utomo Makassar yang dilakukan selama II siklus dimana setiap siklusnya dilaksanakan dalam 2 pertemuan telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Kegiatan pada siklus I yaitu menggunakan video animasi bentuk penggabungan makhluk hidup (manusia, hewan dan tumbuhan), sedangkan siklus II menggunakan video animasi yang lebih variatif lagi guna memberi penegasan langsung sesuai materi ajar yang diberikan seperti pada saat materi itu mengenai negara ASEAN video tersebut menampilkan gambar animasi

bendera yang bisa berbicara (*country ball*). Hal ini menunjukkan video animasi yang beragam dan bervariasi dapat meningkatkan respon belajar peserta didik.

Dalam tahap pelaksanaan peneliti dan pendidik berkolaborasi dalam menggunakan media animasi. Peneliti berperan sebagai observer sekaligus perancang pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media animasi. Berdasarkan hasil observasi dan analisis pra-siklus ke siklus I dan ke siklus II dapat disimpulkan bahwa untuk pelaksanaan pada pra- siklus tidak terdapat skor, artinya peneliti hanya melakukan pengamatan model pembelajar yang digunakan oleh pendidik serta mengajak peserta didik untuk mencoba mengulangi materi yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh pendidik.

Pada Siklus I menggunakan video animasi penggabungan makhluk hidup (manusia, tumbuhan dan hewan), belum menunjukkan adanya peningkatan respon belajar peserta didik. Hasil evaluasi dan mengisi kuesioner peserta didik menunjukkan bahwa tidak ada yang mencapai nilai dan kategori sangat setuju, berdasarkan hasil penilaian observasi terkait dengan respon belajar peserta, maka ditetapkan bahwa hasil tersebut menunjukkan terdapat 60% peserta didik yang dinyatakan dalam kategori sangat tidak setuju dalam pernyataan yang ada di dalam lembar kuesioner mengenai ketertarikan mempelajari materi interaksi antar negara-negara ASEAN dengan penggunaan media animasi dan lembar soal pada penggunaan media animasi mudah dikerjakan, kemudian terdapat 33% peserta didik yang tidak setuju dalam pernyataan yang ada dalam lembar kuesioner mengenai pembelajaran menggunakan media animasi sangat menarik dan menyenangkan serta media animasi mampu menarik perhatian dalam memahami materi interaksi antar negara-negara ASEAN 7% peserta didik yang setuju sesuai harapan dalam



pernyataan yang ada didalam lembar kuesioner mengenai audio atau visual pada media animasi sudah terdengar jelas dan perpaduan lantunan musik pendukung yang terdapat dalam media animasi membuat lebih bersemangat dalam belajar. Kendala yang dialami peserta didik saat menyaksikan video animasi tersebut, mereka lebih memfokuskan pada gambar tanpa memperhatikan penjelasan dari video tersebut.

Berdasarkan hasil evaluasi respon afektif menunjukkan bahwa peserta didik dalam indikator motivasi dengan presentase 30.25% dengan kategori kurang, kemenarikan dengan presentase 30.00% dengan kategori kurang, rasa ingin tahu dengan presentase 30.00% dengan kategori kurang. Dapat disimpulkan bahwa respon belajar peserta didik belum sepenuhnya meningkat dan perlu untuk dievaluasi kembali dan diteruskan pada tahap selanjutnya yaitu siklus II.

Siklus II menggunakan video animasi yang lebih variatif lagi guna memberi penegasan langsung sesuai materi ajar yang diberikan. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa peserta didik dengan kategori sangat setuju sebanyak 60% peserta didik dalam pernyataan yang ada di dalam lembar kuesioner mengenai ketertarikan mempelajari materi interaksi antar negara-negara ASEAN dan lembar soal dalam penggunaan media animasi mudah dikerjakan, saat ada materi yang belum difahami media animasi dapat diputar kembali, serta setelah menyaksikan media animasi peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari interaksi antar negara-negara ASEAN, kemudia peserta didik dengan kategori setuju sebanyak 40% peserta didik dalam pernyataan yang ada di lembar kuesioner mengenai pembelajaran menggunakan media animasi sangat menarik dan menyenangkan, media animasi mampu menarik perhatian dalam memahami materi interaksi antar negara-negara ASEAN, audio atau visual pada media animasi sudah terdengar jelas dan perpaduan

lantunan musik pendukung yang terdapat dalam media animasi membuat lebih bersemangat dalam belajar.

Penggunaan video animasi yang lebih variatif guna untuk memperjelas atau mempertegas penjelasan materi ajar yang diberikan saat menolong dan dibutuhkan untuk meningkatkan respon belajar peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi respon afektif menunjukkan bahwa peserta didik dalam indikator motivasi dengan presentase 50.25% dengan kategori cukup kuat, kemenarikan dengan presentase 40.00% dengan kategori cukup kuat, rasa ingin tahu dengan presentase 40.00% dengan kategori cukup kuat.

Akumulasi data persentase respon belajar peserta didik dalam respon afektif dari siklus I dan II yang diperoleh dari lembar angket atau kuesioner respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII yaitu dimensi afektif respon peserta didik terhadap penggunaan media animasi meliputi tiga indikator yaitu motivasi, kemenarikan dan rasa ingin tahu. Indikator motivasi memperoleh respon sangat kuat dengan persentase 80.25%, indikator kemenarikan pada tayangan tersebut memperoleh persentase 70.00% dengan kategori respon yang kuat, dan indikator rasa ingin tahu memperoleh persentase 70.00% dengan kategori kuat. Dengan demikian persentase rata-rata respon peserta didik pada respon afektif yaitu: 73.416% dengan kategori kuat.

Hasil penelitian serta pembahasan menunjukkan bahwa pendidik harus lebih bisa berkreasi serta berinovasi dalam menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Jika hal tersebut tidak diperhatikan dengan baik, maka akan berdampak kepada peserta didik yang mengakibatkan peserta didik gampang merasa jenuh karena pembelajaran terkesan hanya menampilkan tulisan tanpa ada variasi

dalam pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi yang lebih bervariasi dapat meningkatkan respon belajar peserta didik dalam menerima materi yang diberikan oleh pendidik, serta media video animasi juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ajar.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

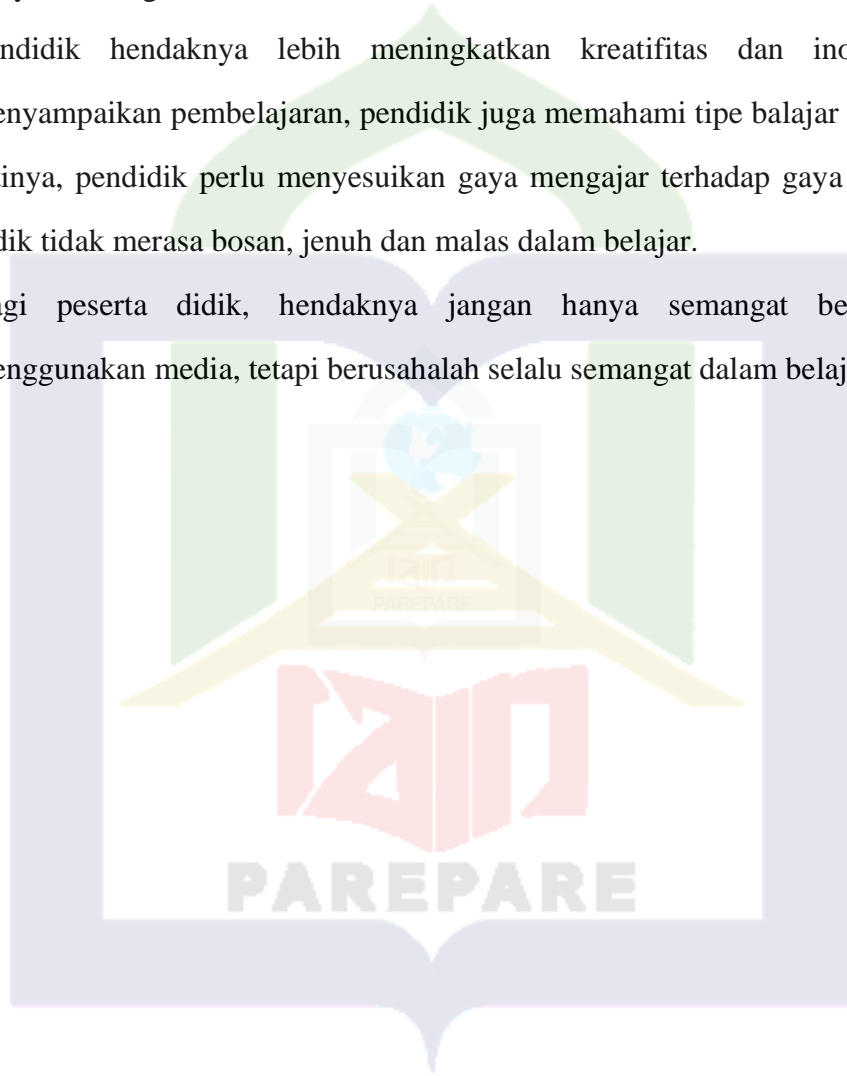
Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam II siklus dengan judul Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Plus Budi UTomo Makassar. Menurut hipotesis yang telah dirumuskan terbukti kebenarannya dengan interpretasi bahwa hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media animasi dilakukan selama II siklus dengan mengikuti tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan alokasi jumlah pertemuan 2 kali. Pertemuan pertama pada siklus I dan siklus II pada pertemuan kedua, pendekatan utama penggunaan media animasi dilakukan dengan cara membagi kelompok dengan materi interaksi antar negara-negara ASEAN. Hasil evaluasi siklus I yaitu: STS (60%), TS (33%), S (7%), SS (0%). Sedangkan hasil evaluasi siklus II yaitu: STS (0%), TS (0%), S (40%), SS (60%). Peneliti memutuskan tahapan pada siklus II dengan mengidentifikasi peningkatan respon belajar peserta didik meningkat.
2. Peningkatan respon peserta didik setelah penggunaan media animasi yang mengarah pada indikator dari akumulasi siklus I dan II yaitu: indikator motivasi menunjukkan presentase 80.25% (kategori sangat kuat), indikator kemenarikan menunjukkan presentase 70.00% (kategori kuat) dan indikator rasa ingin tahu menunjukkan presentase 70.00% (kategori kuat), dengan hasil nilai rata-rata: 73.416%. Hal tersebut membuktikan respon peserta didik terhadap penggunaan media animasi berada pada kategori kuat.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan sekaligus sebagai bahan uraian penutup skripsi peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran, pendidik juga memahami tipe balajar peserta didik artinya, pendidik perlu menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya agar peserta didik tidak merasa bosan, jenuh dan malas dalam belajar.
2. Bagi peserta didik, hendaknya jangan hanya semangat belajar ketika menggunakan media, tetapi berusaha selalu semangat dalam belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim*

- Arifin, Ahmad Zainul, “Pemanfaatan Media Animasi Dalam Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V Di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah”, (Skripsi Sarjana: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013).
- Akhsani, Rafika, et. al., “Teknik Animasi 2 Dimensi”, Jawa Timur: Klik Media, 2021.
- Budi Tri, “Pendidikan Dan Pelatihan Calon Kepada Sekolah Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan”, Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Basnendar, Ranang A.S, , dan H. Asmoro N.P, “Animasi Kartun Analog Sampai Digital”, Jakarta Barat: Indeks, 2010.
- Chairunnisa, Connie, ‘Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Terintegrasi Islami Kemuhamadiyah dan Penghayatan Terhadap Nilai Agama Islam’, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.1 (2017).
- Cahyani, Rassi dan Yoyok Yermiandhoo, ‘Pengaruh Penggunaan Media “Laciku” Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawan Pada siswa Kelas IV SDN Kedurus III/430’, *Jurnal PGSD*, 6.10 (2018).
- Dewi, Ika Parma, et al., “Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3”, Padang:UNP Press, 2021.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana, “Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis”, Parepare: CV Kaffah Learning Center, 2019.
- Efendi, Devi Nanda, et al., ‘Development Of The Powerpoint animation Learning Media On The Heat Topic’, *Journal Of Physics Research And Learning*, 7.2, (2021).
- Huda, Asrul dan Noper Ardi, “Teknik Multimedia Dan Animasi”, Padang: UNP Press, 2021.
- Hermawan, Iwan, “Metodologi Penelitian Pendidikan”, Hidayatul Quran Kuningan, 2019.

- 1 Hendra, et al., “Media Pembelajaran Berbasis Digital”, Jambi: Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Herawati. “Memahami Proses Belajar Anak”, Bandung: CV Kartika, 2018.
- Hamid, Mustofa Abi, et al., “Media Pembelajaran”, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, “Pengembangan Media Pembelajaran”, Jakarta: Kencana, 2020.
- Khori, Ahmad, Deki Wibowo, Septian Peterianus, “Konsep Dasar IPS”, Bandung: Cv. Media Sains Indonesia, 2022.
- Manik, Sabarina Elprida, et al., “ Penerapan Model Pembelajaran”, Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022.
- Maasrukin, Ahmad Rudi dan Khurin In Ratna Sari, ‘Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika’, *Jurnal Auladuna*, 2.1, (2019).
- Mahnun, Nunu, ‘Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media implementasinya dalam Pembelajaran)’, *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1, (2012).
- Nur, Siti, et, al., “Modul Pembelajaran Sistem Multimedia”, Jawa Barat: Cv Jejak, 2022.
- Nugroho, Eko,” Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner”, Malang: UB Press, 2018.
- Ntobuo, N. E., et al., ‘The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture’, *Journal Science Education*, 7.2, (2018).
- Nurfadhillah, Septy, “Media Pembelajaran”, Tangerang: Cv Jejak, 2021.
- Nugroho, Eko,” Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner’, Malang: UB Press, 2018.
- Nababan, Ahmad Kirom, M.R. dan Djatmika, ‘Analisis Kualitas Terjemahan Ujaran Respon Terhadap Tindak Tutar Bertanya Dalam Novel Me Before You Karya Jojo Moyes’, *Journal of Linguistics*, 2.3, (2018).
- Nawir, Muhammad dan Darmawati, “Model Pembelajaran Discovery Learning”, CV. Mitra Cendekia Media, 2022.

- Permatasari, Ayu Agung Bintang, ‘Animated Learning Video as a Supplementary Media in Teaching Recount Text’, *Undiksha English Language Education Journal*, 10.2, (2022).
- Puspita, Indriana, “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan” (Skripsi Sarjana: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017).
- Pardomuan, Gusti Nyoman dan Yohanna Ristua, “Media Pembelajaran Tempat Guna”, Surabaya: CMN, 2023.
- Pujiani, Tri, et al., ‘The Use Of Animation Video As Online Learning Media To Teach English For Young Learners’, *Journal Of Teaching And Education*, 4.1, (2022).
- Payadnya, I Putu Ade Andre, et al., “Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)”, Drono: Cv Budi Utama, 2022. Suardi, Moh, “Belajar dan Pembelajaran”, Sardonoharjo; CV Budi Utama, 2018.
- Supardan dan Andriyanto, “Pembelajaran Dan Media Pembelajaran”, 2023.
- Sumantri, Mohammad Syarif, et al., “Model Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar”, 2022.
- Sukma, Sri Rahayu, “Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Laju Reaksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar”, (Skripsi Sarjana: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Bandah-Aceh, 2017).
- Safaruddi, ‘Teori Belajar Behavioristik’, *Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 2.8, (2016).
- Sapriyah. “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, 2019
- Smith, Janner, et al., “ Pembelajaran Berbasis Multimedia”, Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah, “Media Pembelajaran”, Jember: Cv Pustaka Abadi, 2018.



- Syamsuri, et al., “Media Pembelajaran Berbasis Digital”, Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2023.
- Seran, Eliana Yinithi dan Mardawani, “Konsep Dasar IPS”, Sleman: CV Budi Utama, 2021.
- Susana, Afria, “Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Aktif”, Bandung: Tata Akbar, 2019.
- Talizaro Tafonao. ‘Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa’, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2, (2018).
- Trianto, “Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan”, KTSP, 2021.
- Uraidi, Ali, “Respon Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Terhadap Program Damai Indonesia Di Tv One”, (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011).
- Ummah, Sitti Khoiruli, “Media Pembelajaran Matematika”, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- Wianto, Puji, “Studi Fenomenologi Perilaku Sosial Siswa Terhadap Program Pendidikan Gratis”, Malang: Media Nusa Creative, 2021.
- Wiriaatmadja, Rochianti, “Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja.
- Zubair, Muhammad Kamal, et al., “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare”, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.



# LAMPIRAN

PAREPARE



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box909 Parepare 91100,website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

NAMA MAHASISWA : Tiyas Nurfalah  
NIM : 19.1700.002  
FAKULTAS/PRODI : Tarbiyah/ Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
JUDUL : Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar  
PENGUMPULAN DATA : Observasi Partisipasi dan Angket

**Lampiran 01 Angket Respon Belajar**

Keterangan:

SS: Sangat Setuju      TS: Tidak Setuju  
S: Setuju                      STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai pelajaran IPS				
2	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik negara-negara ASEAN.				
3	Mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi merupakan pengalaman baru untuk saya				
4	Perpaduan lantunan musik pendukung yang terdapat dalam media animasi membuat saya lebih bersemangat dalam belajar				

5	Audio/visual pada media animasi sudah terdengar jelas				
6	Pembelajaran menggunakan media video animasi sangat menarik dan menyenangkan				
7	Pembelajaran menggunakan video animasi sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan				
8	Dengan ditampilkannya media animasi, saya memahami faktor pendorong dan penghambat kerja sama ASEAN				
9	Dengan ditampilkannya media animasi, saya memahami faktor pendorog dan kerja sama ASEAN				
10	Lembar soal pada penggunaan media pembelajaran video animasi mudah dikerjakan				
11	Setelah menyaksikan media animasi, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari interaksi antar negara ASEAN				
12	Setelah menyaksikan media animasi, memudahkan proses penerapan konsep pembelajaran interaksi sosial antar negara ASEAN				
13	Video animasi mampu menarik perhatian dalam memahami materi interaksi sosial antar negara ASEAN				
14	Saat ada materi yang belum bisa difahami, video animasi dapat diputar ulang kembali				
15	Video animasi menjadi lebih saya rasakan dengan panca indera				
16	Saya menjadi lebih yakin akan keagungan ciptaan				

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN MEDIA ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPS

Nama : *adeh*

Kelas : *VI<sup>2</sup>*

Petunjuk:

1. Menulis identitas diri dengan benar.
2. Bacalah dengan baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (✓) pada salah satu jawaban (SS,S,TS, dan STS)
4. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai sehingga anda tidak perlu takut untuk mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.

Keterangan:

SS: Sangat Setuju

S: Setuju

TS: Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai pelajaran IPS		✓		
2	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik negara-negara ASEAN		✓		
3	Mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi merupakan pengalaman baru untuk saya	✓			
4	Perpaduan lantunan musik pendukung yang terdapat dalam media animasi membuat saya lebih bersemangat dalam belajar	✓			
5	Audio/visual pada media animasi sudah terdengar jelas	✓			
6	Pembelajaran menggunakan media animasi sangat menarik dan menyenangkan		✓		
7	Pembelajaran menggunakan media animasi sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan	✓			
8	Dengan ditampilkannya media animasi, saya		✓		

	memahami pengertian kerja sama ASEAN		✓		
9	Dengan ditampilkannya media animasi, saya memahami faktor pendorong dan penghambat kerja sama ASEAN		✓		
10	Lembar soal pada penggunaan media animasi mudah dikerjakan	✓			
11	Setelah menyaksikan media animasi, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari interaksi sosial		✓		
12	Setelah menyaksikan media animasi, memudahkan proses penerapan konsep pembelajaran interaksi sosial		✓		
13	Media animasi mampu menarik perhatian dalam memahami materi interaksi sosial	✓			
14	Saat ada materi yang belum bisa difahami, media animasi dapat diputar ulang kembali	✓			
15	Media animasi menjadi lebih saya rasakan dengan panca indera		✓		
16	Saya menjadi lebih yakin akan keagungan ciptaan Tuhan yang Maha Esa	✓ ✓ ✓			



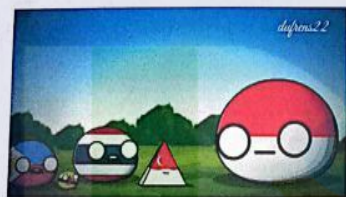
## Lampiran 02 Lembar Soal

## LEMBAR SOAL

Nama : Khusnul, Aulia, Adel, Aura

Kelas : 8.2

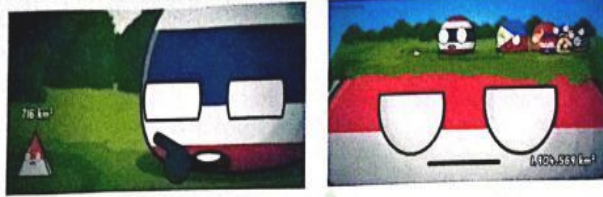
Setelah menonton animasi country ball ASEAN, maka bacalah dengan teliti sebelum menjawab soal dibawah ini !



- Country ball Singapura, Thailand, Philipina dab Brunei Darussalam sangat takjub dengan country ball yang memiliki perekonomian terbesar pada tahun 2021 dengan jumlah US \$ 1186.09 miliar. Hal tersebut menunjukkan perekonomian terbesar ditahun 2021 dipegang oleh country ball Indonesia



- Country ball Philipina dengan jumlah populasi penduduk 109. 581. 078 jiwa sedang asik berjalan menyitari country ball lainnya, ditengah perjalanannya bertemu dengan country ball Indonesia yang sangat besar populasinya dengan jumlah 273. 523. 615 jiwa. Hal tersebut menunjukkan populasi terbanyak pada urutan keempat jatuh kepada country ball. ~~Filipina~~ Thailand



3. Dari animasi country ball yang ditampilkan, menjelaskan komparasi luas wilayah country ball ASEAN dengan jumlahnya masing-masing. Country ball Singapura merupakan country ball yang memiliki luas wilayah paling kecil, dengan jumlah luas wilayah.  $76 \text{ km}^2$



4. Country ball ASEAN menjalin hubungan antara dua negara atau lebih demi mencapai suatu kesepakatan. Penjelasan tersebut merupakan bentuk country ball ASEAN dalam hal. *kerja sama*



5. Kesamaan sumber daya alam dapat mendorong terbentuknya kerja sama anyat country ball, begitu juga dengan perbedaan sumber daya pangan disetiap country ball ASEAN juga melahirkan kerja sama. Hal tersebut merupakan kesamaan dan perbedaan SDA dari faktor. *kerja sama antarnegara*





6. Beberapa country ball disuatu kawasan mengadakan kerja sama untuk menjaga stabilitas dan keamanan negara. Hal tersebut merupakan faktor faktor pendorong yang disebut *kondisi kesamaan dan perbedaan wilayah (kondisi geografis)*



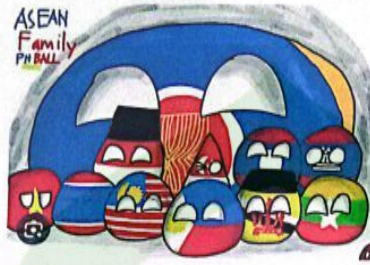
7. Country ball Indonesia tidak menerima impor hasil pertanian karena dapat mempengaruhi kondisi pendapatan hasil pertanian didalam negerinya. Hal ini menunjukkan salah satu contoh faktor penghambat yang disebut kebijakan *protektif*



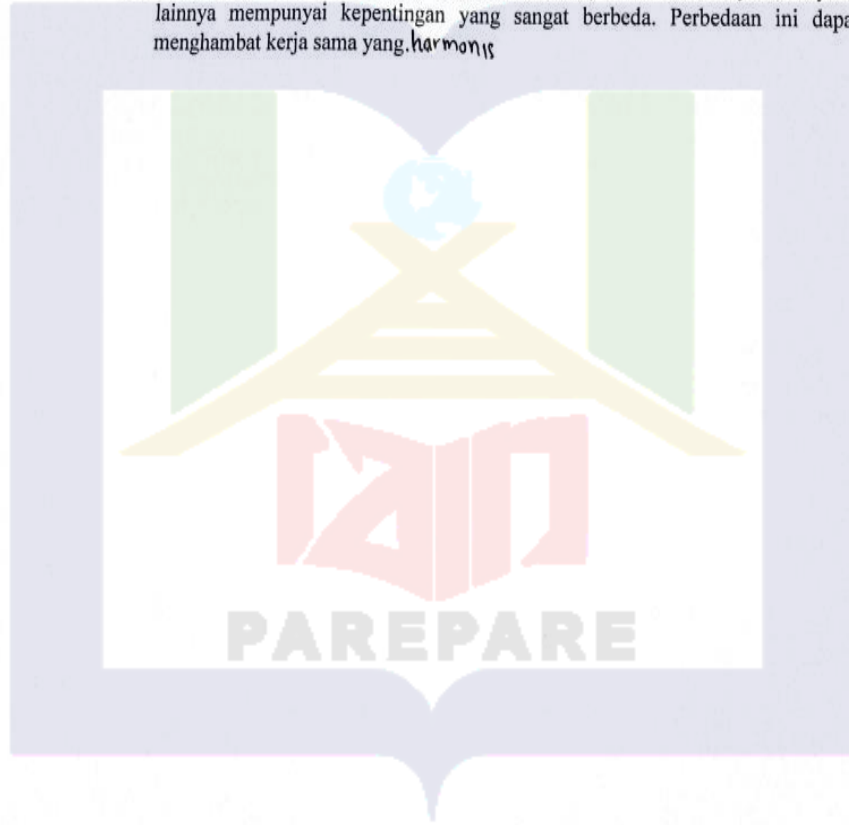
8. Adanya konflik dan peperangan antar country ball satu dengan yang lainnya akan menghambat proses *kerja sama*



9. Saat ini country ball ASEAN hampir tidak ada yang menutup diri dari kerja sama antar negara ASEAN. Akan tetapi perbedaan ilmu pengetahuan tentang ide-ide atau ajaran tentang pengertian dasar akan menghambat kerja sama. Hal ini merupakan bagian perbedaan dari segi *perbedaan ideologi*



10. Dalam kerja sama antar country ball, antara country bal Laos, Malaysia dan yang lainnya mempunyai kepentingan yang sangat berbeda. Perbedaan ini dapat menghambat kerja sama yang harmonis



Lampiran 03 Dokumentasi



## Lampiran 04 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Nama Sekolah : SMP Plus Budi Utomo Makassar

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas : VIII (Delapan)

Tahun Pelajaran : 2023

Alokai Waktu : 2 Pertemuan

Kompetensi Inti :

1. Pengetahuan, (KI) Menghargai dan menaati ajaran yang dianut serta menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, sopan santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan peserta didik di lingkungan, keluarga, dan sekolah. KI-3 menganalisis secara metakognitif karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama negara ASEAN.
2. Keterampilan, KI-4 Dalam ketemampilan abstrak menyajikan hasil analisis tentang karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama negara ASEAN.
  - A. Kompetensi Dasar
    - 3.3 Menganalisis karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama negara ASEAN.
    - 3.4 Menyajikan karakteristik, pengertian, Faktor pendorong dan penghambat kerja sama negara ASEAN.
  - B. Tujuan Pembelajaran
    1. Peserta didik mampu memahami karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama ASEAN.
  - C. Model pembelajaran: *Discovery learning*  
Media: Lcd proyektor, lembar soal dan buku

#### D. Kegiatan Pembelajaran

##### a) Kegiatan Awal

1. Peneliti mengucapkan salam dan berdoa bersama peserta didik sebelum memulai pembelajaran.
2. Pendidik meminta kepada peserta didik untuk mengatur kursi dengan rapi dan meminta mengeluarkan alat tulis yang dimiliki peserta didik.
3. Peneliti memaparkan kompetensi dasar yang akan dipelajari.
4. Peneliti memaparkan dan menguraikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
5. Peneliti memberi arahan dan motivasi kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

##### b) Kegiatan Inti

1. Peneliti menampilkan video animasi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
2. Peserta didik diharapkan memiliki pemahaman awal tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
3. Peserta didik bertanya kepada peserta didik mengenai video animasi yang telah disaksikan dan menanyakan apa yang peserta didik dapat fahami dari video animasi yang sebelumnya ditayangkan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).



4. Peserta didik menguraikan mengenai hal yang mereka dapat amati dan fahami dari video animasi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  5. Peneliti membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk membahas tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  6. Peneliti membagikan lembar soal yang menyangkut materi yang sebelumnya sudah ditanyakan.
  7. Peneliti meminta setiap kelompok untuk membaca sumber buku yang relevan yang berkaitan dengan materi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  8. Peneliti meminta setiap kelompok untuk menyelesaikan tugas berupa lembar soal yang sudah dibagikan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
  9. Peneliti mengevaluasi hasil pekerjaan setiap kelompok.
- c) Kegiatan penutup
- Peneliti memberikan penjelasan kembali dan memberi kesimpulan dari materi yang sudah diberikan tentang interaksi antar negara-negara ASEAN ( Karakteristik, pengertian, faktor pendorong dan penghambat kerja sama).
- Peneliti menutup kegiatan pembelajaran yang diakhiri dengan doa bersama dan salam.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Plus Budi Utomo Makassar Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas : VIII /Ganjil Materi Pokok : Mengetahui Negara-negara ASEAN  
 Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit Sub Materi : Karakteristik Negara-negara ASEAN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum, dan presentasi dengan menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur, dan berani mengemukakan pendapat, siswa dapat :
- ❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik negara-negara ASEAN
  - ❖ Peserta didik dapat menyebutkan karakteristik negara-negara ASEAN
  - ❖ Peserta didik dapat memahami karakteristik negara-negara ASEAN.

B. LANGKAH - LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)		
<p><b>Penguatan Pendidikan Karakter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran sebagai sikap disiplin</li> <li>❖ Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya, mengingatkan kembali materi dengan bertanya, misalnya</li> <li>❖ Materi yang akan dipelajari oleh siswa adalah: Karakteristik Negara-negara ASEAN</li> <li>❖ Memberitahukan tentang tujuan pembelajaran, materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung</li> <li>❖ Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 orang.</li> </ul>		
KEGIATAN INTI ( 60 Menit)		
<p><b>Model :</b> Problem Based Learning</p> <p><b>Pendekatan:</b> Saintifik</p> <p><b>Proyek:</b> Merumuskan pertanyaan Membuat gambar sketsa peta negara anggota ASEAN</p> <p><b>Deskripsi :</b> Karakteristik Negara-negara ASEAN</p> <p><b>Alat, Bahan, dan Media:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru &amp; Buku Siswa IPS Kelas 8 K13</li> <li>• LCD proyektor</li> <li>• Slide power point (ppt)</li> </ul>	<p><b>Orientasi Peserta Didik Kepada Masalah</b></p> <p><b>Mengorganisasikan Peserta Didik</b></p> <p><b>Membimbing Penyelidikan Individu Dan Kelompok</b></p> <p><b>Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya</b></p> <p><b>Menganalisis &amp; Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</b></p>	<p><b>Mengamati ( Literasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi Karakteristik Negara-negara ASEAN melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan mengolah informasi, mengomunikasikan)</li> <li>❖ Peserta didik bersama kelompoknya melakukan pengamatan dari permasalahan yang ada di buku paket berkaitan dengan materi Karakteristik Negara-negara ASEAN</li> <li>❖ Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan yang ada pada buku paket</li> </ul> <p><b>Menanya ( Critical Thinking )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan , yang berkaitan dengan materi/gambar yang terdapat pada buku siswa atau yang disajikan oleh guru dan dijawab melalui kegiatan pembelajaran, Peserta didik mengajukan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah yang dikaji misalnya :</li> <li>❖ Peserta didik diminta untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari Karakteristik Negara-negara ASEAN. Contoh;                         <ul style="list-style-type: none"> <li>* Bagaimana karakteristik negara Indonesia?</li> </ul> </li> <li>❖ Satu di antara peserta didik dari wakil kelompok diminta menuliskan rumusan pertanyaan di papan tulis.</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Informasi (Kegiatan Literasi &amp; Collaboration)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Secara berkelompok peserta didik mengumpulkan berbagai informasi dengan penuh tanggung jawab , cermat dan kreatif yang dapat mendukung jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, baik dari buku paket maupun sumber lain seperti internet, melalui kegiatan:</li> <li>❖ Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah mengenai Karakteristik Negara-negara ASEAN                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik dibagi menjadi 10 kelompok. Tiap-tiap kelompok memilih satu negara anggota ASEAN (bisa dengan cara diundi).</li> <li>- Peserta didik mencari informasi penting mengenai negara kelompoknya.</li> <li>- Peserta didik secara berkelompok menggambar sketsa peta negara anggota ASEAN yang didapatkannya dengan mencantumkan informasi penting yang telah didapatkan.</li> <li>- Hasil gambar setiap kelompok ditempel di tembok kelas.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Menalar/Mengasosiasi (Kerjasama &amp; Berpikir Kritis)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik mengasosiasi data yang ditemukan dari percobaan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber, mengembangkan hasil dan menyajikan hasil karya selanjutnya, menyajikannya dalam bentuk presentasi yang ditanggapi langsung oleh kelompok lain.</li> <li>❖ Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan</li> <li>❖ Peserta didik diminta menuliskan penjelasan tentang Karakteristik Negara-negara ASEAN</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan Critical Berkomunikasi &amp; Creativity (Kreativitas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Setelah peserta didik mendapat jawaban terhadap masalah yang ada, selanjutnya dianalisis dan dievaluasi.</li> <li>❖ Peserta melakukan evaluasi dalam bentuk curah pendapat juga refleksi terhadap kegiatan yang telah mereka lakukan.</li> <li>❖ Guru dan Peserta didik menarik sebuah kesimpulan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan tentang Karakteristik Negara-negara ASEAN</li> </ul>
PENUTUP (10 Menit)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan.</li> <li>❖ Memberikan tugas kepada peserta didik (PR), dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya</li> <li>❖ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>❖ Berdoa dan Memberi salam.</li> </ul>		

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Tes Tertulis**
- 1 Menganalisis karakteristik negara-negara ASEAN
  - 2 Merumuskan konteks penulisan poster sesuai dengan keperluan.
- Proyek** : Membuat gambar sketsa peta negara anggota ASEAN

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMP PLUS BUDI UTOMO MAKASSAR

Makassar, Juli 2022  
Guru Mata Pelajaran IPS Kelas 8


PELDI ARDHI WIJAYA, S.PD  
NIP: 110311 0721 01073

ST. RESKI AMALIA





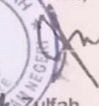

Lampiran 05 Administrasi

  
**KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**  
**NOMOR : 2715 TAHUN 2022**  
**TENTANG**  
**PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

---

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Menimbang	:	a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2022;
		b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
Mengingat	:	1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
		2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
		3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
		4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
		5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
		6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
		7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
		8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
		9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
		10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
Memperhatikan	:	a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2022, tanggal 17 November 2021 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2022;
		b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 494 Tahun 2022, tanggal 31 Maret 2022 tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2022.
Menetapkan	:	<p style="text-align: center;"><b>MEMUTUSKAN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2022;</b></p>
Kesatu	:	Menunjuk saudara: 1. Drs. Anwar, M.Pd. 2. Hasmiah Herawaty, M Pd. Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa : Nama : Tiyas Nurfalih NIM : 19.1700.002 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Respon Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Plus Budi Utomo Makassar
Kedua	:	Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
Ketiga	:	Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
Keempat	:	Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
 Pada Tanggal : 01 Agustus 2022  
 Dekan,  
  




**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Sorang Parepare 91132 ƒ 0421) 21.307 Fax.24404  
PO Box 909 Parepare 91100, website: [www.iainparepare.ac.id](http://www.iainparepare.ac.id), email: [mail@iainparepare.ac.id](mailto:mail@iainparepare.ac.id)

Nomor : B.2111/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2023  
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian  
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

26 Mei 2023

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
Provinsi Sulawesi Selatan  
di,-

Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

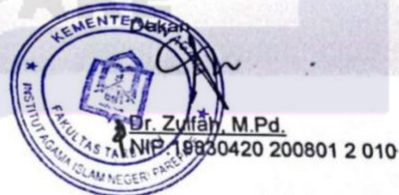
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Tiyas Nurfalih  
Tempat/Tgl. Lahir : Berau, 10 Januari 2001  
NIM : 19.1700.002  
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah/ Tadris IPS  
Semester : VIII (Delapan)  
Alamat : Km.03 Mengkayang, Kel. Pesayan, Kec. Sambaliung,  
Kab. Berau, Prov. Kalimantan Timur

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kota Makassar dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Mei sampai bulan Juni Tahun 2023.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Tembusan:

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : 18334/S.01/PTSP/2023 Kepada Yth.  
Lampiran : - Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi  
Perihal : Izin penelitian Selatan

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor : B/112/IN.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2023 tanggal 26 Mei 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : TIYAS NURFALAH  
Nomor Pokok : 19.1700.002  
Program Studi : Tadris IPS  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare  
PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN RESPON BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP PLUS BUDI UTOMO MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 05 Juni s/d 05 Juli 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 05 Juni 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Drs. MUH SALEH, M.Si.  
Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA  
Nip : 19690717 199112 1002

Tembusan Yth

1. Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare;
2. *Pertinggal.*



**YAYASAN BUDI UTOMO MAKASSAR**  
**SMP PLUS BUDI UTOMO MAKASSAR**  
(BOARDING SCHOOL)  
NPSN : 69940746



Jln. Berrua Raya, No. 1 A, Kelurahan Berrua, Kec. Biringkanaya Makassar, Kode Pos : 90241 Tlp : 0411-518078  
Website : smplusbudutomakassar.sch.id, E-Mail : info@smplusbudutomakassar.sch.id

Nomor : 072/421.2/VI/SMP-PBUM/2023  
Perihal : Surat keterangan selesai penelitian

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Plus Budi Utomo Makassar, menerangkan bahwa :

Nama : Tiyas Nurfalih  
Nomor Induk : 19.1700.002  
Asal Perg.Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Pare-pare  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Tadris IPS

Telah melaksanakan penelitian di SMP Plus Budi Utomo Makassar mulai tanggal 5 Juni – 5 Juli 2023. Untuk memperoleh data guna penyelesaian Tugas Akhir Skripsi dengan judul “ *Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Plus Budi Utomo Makassar* ”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 10 Juni 2023  
Kepala Sekolah



*Sofiyah Auliyah, S.Pd*  
NIY.110311 0721 01 076

## BIODATA PENULIS



Tiyas Nurfalaha nama panggilan Tiyas lahir di Berau, 10 Januari 2001, anak kedua dari empat bersaudara yang lahir dari pasangan bapak Muhammad Antonius dan ibu Megawati. Saat ini penulis tinggal di Jl. KM 03, Kel. Pesayan, Kec. Sambaliung, kota Tanjung Redep, Provinsi Kalimantan Timur. Pendidikan yang ditempuh penulis yaitu: TK Cikini Kertas Nusantara, SD Cikini Kertas Nusantara, SMP Cikini Kertas Nusantara, SMA Plus Budi Utomo Makassar, hingga penulis melanjutkan studi jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN) dan memilih program studi Tadris IPS dengan judul penelitian “Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar”.

