

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENDAPATAN NASIONAL MELALUI MPL DENGAN MEDIA ANIMASI DI SMAN 12 SURABAYA**

Kirwani & Nuri Yuliana

Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang

## **ABSTRACT**

*This research have done as an effort to develop student's study result at X class – 1 12th State Senior High School Surabaya in National Income materials. As an effort to develop study result, then it will be applied instructional media based on Data animation that get from this research comes from feasibility study media by the expert of media, material, economic teacher, while the result of study can be known by pretest an posttest in every cycle. Result of the research show that instructional media animation based valid and feasible to be applied as instructional media with fesiable score by media expert in amount of 100%, feasibility score by material expert 88,8%, feasibility score by economic teacher 96,6% that these scores are already pass interpretation value  $\geq 61\%$ . When it have applied in X class – 1 12 th State Senior High School Surabaya, the study result of students increased in 1st cycle in the amount of 74,59, 2nd cycle in the amount of 79,39% and 3rd cycle in the amount of 81,89%, then it can be concluded that the result of student's study already increasing.*

**Keywords :** *instruction straight models, animation,*

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas X – 1 SMA Negeri 12 Surabaya pada materi Pendapatan Nasional, sebagai upaya peningkatan hasil belajar maka diterapkan media pembelajaran berbasis animasi data yang didapat dalam penelitian ini berasal dari studi kelayakan media oleh ahli media, ahli materi dan guru ekonomi, sedanagkan hasil belajar dapat diketahui dengan pre test dan pos test pada setiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi valid dan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran dengan skor kelayakan oleh ahli media sebesar 100%, skor kelayakan oleh ahli materi 88,8%, skor kelayakan oleh guru ekonomi 96,6% akor tersebut telah melewati nilai interpretasinya yaitu  $\geq 61\%$ . Setelah diterapkan di kelas X – 1 SMA Negeri 12 Surabaya hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus 1 sebesar 74,59 %, siklus 2 sebesar 79,39%, siklus 3 sebesar 81,89%, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

**Kata kunci :** Model pembelajaran langsung, animasi, hasil belajar

Pendidikan memiliki peran penting kehidupan bermasyarakat. Tingkat kemajuan pendidikan sering dikaitkan dengan tingkat kesejahteraan masyarakat. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini dapat berupa metode maupun media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam belajar.

Saat ini perkembangan teknologi telah membuat banyak pilihan jenis media pembelajaran antara lain media cetak, media audio visual, media grafis, media 3 dimensi, dan *Computer Assited Instruction* (CIA). Setiap media mempunyai keefektifan masing – masing, tujuan menggunakannya tetap sama yaitu meningkatkan keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran ekonomi di SMAN 12 Surabaya cenderung berorientasi pada ke monotonan materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas X, peran guru yang masih terlalu dominan dalam proses pembelajaran membuat siswa kurang memperhatikan guru, kondisi tersebut akan berakibat buruk pada hasil belajar siswa.

Untuk menyelesaikan kesulitan siswa dalam memahami dan mencerna pembelajaran

ekonomi, maka siswa membutuhkan media yang menarik dan menyenangkan sehingga pemahaman tentang materi ekonomi lebih mudah. Media animasi dapat digunakan sebagai *alternative* media pembelajaran berbasis computer selain *power point* karena sumber tidak hanya terbatas pada buku – buku. Dengan media animasi peserta didik dapat belajar secara individual, media animasi bukan hanya sekedar alat tambahan tetapi sesuatu yang dapat digunakan siswa dalam proses belajar. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat animasi, sehingga mempermudah pemahaman.

Alasan mengapa dipilihnya media animasi sebagai pembelajaran ekonomi yang diterapkan adalah 1) gambar – gambar animasi dapat mempermudah menjelaskan materi, 2) belum banyak sekolah yang menerapkan media pembelajaran animasi, 3) warna pada gambar animasi lebih mempermudah siswa untuk memahami dan mengingat isi materi, 4) siswa dapat lebih tertarik kembali dengan pelajaran ekonomi karena visual yang lebih menarik.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari 2013, nilai ekonomi siswa di SMAN 12 Surabaya cukup rendah ditunjukkan dengan data *empiric* yang ada dilapangan yaitu nilai rata – rata ulangan harian siswa kelas X – 1 mendapat nilai 70,

selain itu peneliti menggunakan angket pra penelitian di SMAN 12 Surabaya, didapatkan bahwa 65% siswa tertarik jika pelajaran ekonomi dikemas dalam bentuk animasi, hal ini dikarenakan siswa belum pernah mendapatkan penerapan materi pembelajaran dengan menggunakan animasi.

### **Pengertian Pembelajaran Langsung**

Pembelajaran langsung merupakan salah satu model pengajaran yang khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah (Kardi dan Nur, 2005 : 5).

Melalui proses pembelajaran dengan model pengajaran langsung ini diharapkan pemahaman pengetahuan deklaratif dan

prosedural dapat meningkatkan keterampilan dasar dan keterampilan akademik siswa.

### **Karakteristik Model Pembelajaran Langsung**

Ciri – ciri pengajaran langsung menurut Kardi dan Nur ( 2005 : 3 ) ;

- a. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada hasil belajar siswa termasuk prosedur penilaian hasil belajar
- b. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran

Dalam model pembelajaran langsung terdapat 5 fase atau langkah penting dalam pelaksanaan pengajaran seperti yang tertera dalam sintaks model pengajaran langsung.

**Tabel 2.1**

### **Sintaks Model Pengajaran Langsung**

<b>Fase</b>	<b>Peran Guru</b>
1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
2. Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3. Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mencek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik

5. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari – hari
---	--

Sumber : ( Kardi dan Nur, 2005 : 8)

### **Kelebihan dan Kekurangan Pengajaran Langsung**

Kelebihan :

1. Siswa benar – benar dapat menguasai pengetahuannya.
2. Semua siswa aktif / terlibat dalam pembelajarannya.

Kekurangan :

1. Memerlukan waktu lama sehingga siswa yang tampil tidak begitu lama.
2. Untuk mata pelajaran tertentu.

( Kiranawati, 2007)

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Yusufhadi (2004:458) media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

### **Manfaat Media Pembelajaran**

Didalam menggunakan media pembelajaran guru perlu memiliki pemahaman tentang media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat dari media pembelajaran dan menggunakan media sebagai alat bantu untuk mengajar. Adanya media dalam proses pengajaran tidak untuk membuat guru kesulitan, bahkan sebaliknya agar dapat mempermudah kinerja guru.

### **Jenis – jenis Media Pembelajaran**

Jenis media yang digunakan dala proses belajar mengajar sangat beragam, mulai dari media yang sederhana sampai dengan media yang cukup rumit dan canggih.

**Tabel 2.2 Klasifikasi Jenis Media**

<b>KLASIFIKASI</b>	<b>JENIS MEDIA</b>
Media yang tidak diproyeksikan (non projected media)	Realita, model, bahan grafis (graphical material), display
Media yang diproyeksikan (projected media)	OHT, Slide, Opaque
Media Audio (Audio)	Audio kaset, audio vision, active audio vision
Media Video (Video)	Video
Media berbasis computer (computer based media)	Computer Assited Instruction (CIA) Computer Managed Instruction (CMI)
Multimedia kit	Perangkat praktikum

Sumber : Heinich dkk

### **Pengertian Animasi**

Kata animasi berasal dari penyesuaian kata “animation” yang berasal dari kata dasar “to animate” dalam kamus Inggris Indonesia berarti menghidupkan. Animasi adalah gambar bergerak yang berbentuk dari beberapa objek (gambar) yang dikumpulkan lalu disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang sudah ditentukan pada hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud adalah berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Animasi merupakan suatu teknik yang menampilkan gambar berurutan secara runtut sehingga orang yang melihat merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar. Ilusi gerakan adalah perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan posisi akan tetapi

perubahan warna sekalipun dapat dikatakan sebuah animasi.

### **Jenis – jenis Animasi**

Menurut Zaharrudin (2006:10), pada saat ini animasi berkembang menjadi beberapa jenis, antara lain :

- a. Animasi 2D (2 dimensi)
- b. Animasi 3D (3 dimensi)
- c. Animasi tanah liat (*clay animation*)
- d. Animasi jepang

Animasi memiliki jenis – jenis yang berbeda, setiap jenis animasi memiliki karakter, ciri khusus dan fungsi yang berbeda. Pada dasarnya fungsi dari animasi sama yaitu merangkai gambar yang membentuk suatu gerakan, seolah – olah menghidupkan, menggerakkan benda mati yang diberi dorongan kekuatan, semangat dan emosi di dalamnya.

## **Media Animasi Untuk Pembelajaran**

Penggunaan media animasi untuk pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, animasi diperlukan terutama untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsure gerak (*movie*), membuat tampilan lebih menarik perhatian dan hisup. Hal ini sangat efektif untuk mengajarkan materi – materi yang memiliki sifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau, dan memiliki tingkat keakurasian tinggi.

Media animasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan beberapa software antara lain 3D Max, Flash dan Swish. Saat ini yang sering digunakan untuk media pembelajaran adalah Flash.

Animasi yang digunakan sebagai pembelajaran berbeda dengan animasi yang digunakan sebagai hiburan atau tontonan. Animasi sebagai pembelajaran lebih mengutamakan hal – hal yang berhubungan dengan edukasi, penjabaran materi pelajaran yang dibuat secara bergambar.

## **Hasil Belajar**

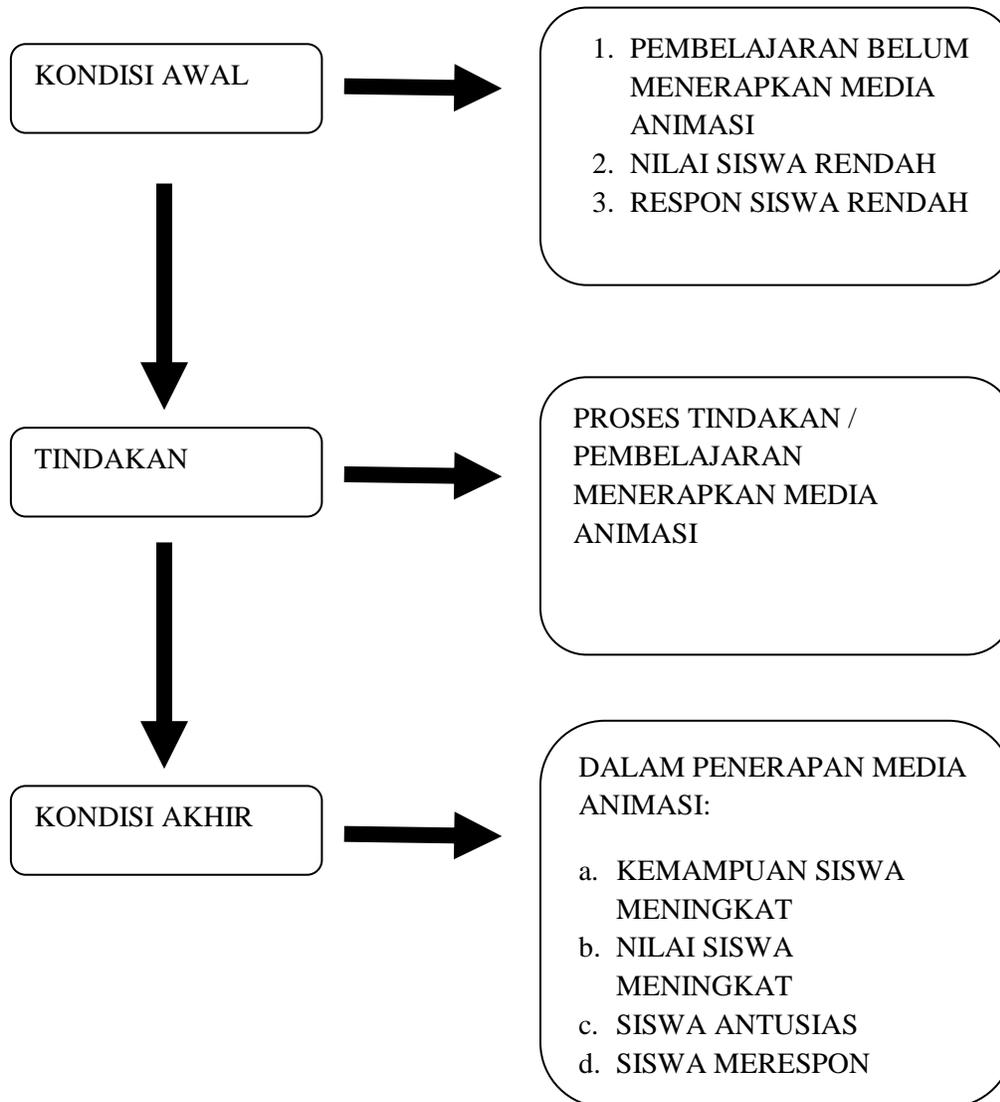
Hasil belajar adalah suatu perubahan yang dicapai oleh siswa baik itu menyangkut pengetahuan, sikap maupun perilaku berdasarkan *standart* kompetensi yang sudah ditentukan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), hasil adalah akibat dari belajar. Sedangkan belajar telah didefinisikan sebelumnya sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan perubahan tingkah laku.

Faktor – faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar adalah :

- a. Peserta didik
- b. Pengajar
- c. Sarana dan prasarana
- d. Penilaian

Jadi hasil belajar pada penelitian ini adalah nilai tes pretest dan posttest. Penelitian hasil belajar siswa didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila memperoleh nilai  $\geq$  KKM.

## Kerangka Berfikir



**Gambar 2.1** Bagan alur kerangka berfikir

### Penelitian Terdahulu

Media animasi banyak digunakan dalam media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Rahmatullah (2011) melakukan penelitian tentang pengaruh

pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. Permasalahan dalam penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan

media pembelajaran film animasi. Sedangkan hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut pada hasil 1 adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan (pre tes), hasil 2 terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan (pre tes – pos tes), hasil 3 terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan (pre tes – pos tes).

Aththiby dan Ishafit (2011) Perancang Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Komputer Untuk Sekolah Menengah Atas Pokok Bahasan Hukum Newton Tentang Gerak. Permasalahan pada penelitian ini adalah anak didik kurang memahami konsep yang terkandung didalam pelajaran fisika terutama pokok bahasan hukum newton tentang gerak. Hasilnya sebagai berikut Media ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan kriteria, kesesuaian media bahan ajar fisika pokok bahasan Hukum Newton Tentang Gerak SMA kelas X sebesar 84,03% atau termasuk dalam kategori baik (B), dan kualitas teknisnya

sebesar 84,27% termasuk dalam kategori baik (B).

## **METODE PENELITIAN**

**Jenis penelitian.** Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas merupakan rangkaian penelitian yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan PTK bertujuan untuk memperbaiki kinerja.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

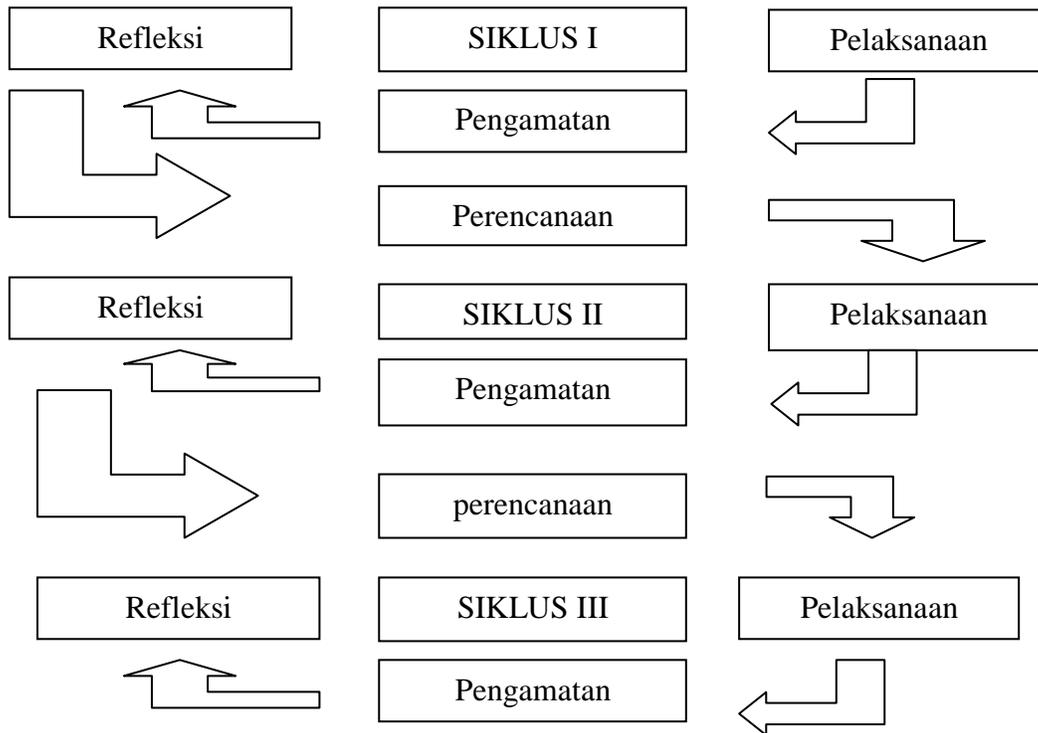
Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Surabaya, kelas X – 1 pada semester gasal tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap sampai dengan selesai, menggunakan penelitian tindakan kelas dan menggunakan 3 siklus. Pada siklus 1 menggunakan 2 kali pertemuan, siklus 2 menggunakan 1 kali pertemuan, siklus 3 menggunakan 1 kali pertemuan.

### **Subyek Penelitian**

Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas X – 1 SMAN 12 Surabaya tahun ajaran 2013/2014. Pengambilan subyek penelitian ini didasarkan pada permasalahan dikelas X – 1 yang harus diselesaikan.

### **Rancangan Penelitian**

Gambaran tentang penelitian yang terdiri sebagai berikut :  
dari tiga siklus, dapat dilihat pada bagan



**Gambar 3.1**

**Alur Penelitian Tindakan Kelas III Siklus**

Prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Deskripsi siklus I, II, III

a. Tahap perencanaan tindakan

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus pertama tersebut adalah merancang skenario pembelajaran, tujuannya untuk mengaktifkan siswa dan merancang alat

pengumpulan data seperti tes yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa di dalam materi pendapatan nasional.

a. Tahap pelaksanaan tindakan

Langkah – langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu :

1.Kegiatan awal : guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, guru melakukan pre test, Guru

menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari itu.

2. Kegiatan inti : Guru menjelaskan materi dengan sumber bahan buku materi, Guru menayangkan media animasi tentang pendapatan nasional, kompetensi dasar menjelaskan konsep dasar Produk Domestik Bruto (PDB), Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), Pendapatan Nasional (PN), Guru menayangkan media animasi tentang pendapatan nasional, kompetensi dasar menjelaskan manfaat perhitungan pendapatan nasional, kompetensi dasar membandingkan PDB dan pendapatan perkapita Indonesia dengan Negara lain.

3. Kegiatan akhir : Guru menyampaikan materi secara garis besar, Guru mempersilahkan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, Guru memberikan kesimpulan pembelajaran pada hari itu, Guru melaksanakan pos test, Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

a. Tahap observasi tindakan

Pada tahap observasi ini peneliti mulai mengamati, mendokumentasikan dan mencatat semua kejadian yang terjadi ketika siswa mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan media animasi, serta menanyakan pada siswa yang kurang aktif

dalam pembelajaran tentang kesulitan – kesulitan yang dihadapi oleh mereka.

b. Tahap Refleksi

Menganalisa hasil dari pekerjaan siswa serta hasil dari observasi yang dilakukan kepada siswa yang berguna untuk menentukan langkah – langkah berikutnya. Hasil kesimpulan tersebut dapat mengetahui apakah peneliti tersebut berhasil atau tidak sehingga dapat menentukan langkah selanjutnya.

### **Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini metode yang akan digunakan adalah metode tes dan metode non tes. Metode tes menggunakan pretes dan postes, sedangkan metode nontes adalah metode observasi terstruktur. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data, yaitu : (1) Analisis kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis animasi berdasarkan ahli media, ahli materi dan guru ekonomi untuk penerapan di kelas X -1. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran ekonomi berbasis animasi adalah dengan menarik kesimpulan (secara deskriptif) yang didasarkan pada presentase responden menjawab “Ya” pada setiap lembar penilaian kelayakan media. Responden dinyatakan telah memberikan respon kuat terhadap media pembelajaran ekonomi

berbasis animasi jika presentase responden menjawab “Ya” mencapai  $\geq$  dengan 61%.

Perhitungan yang dipakai menggunakan:

**Tabel 3.4 Kriteria Presentase Lembar Penilaian Kelayakan Media**

Persentase	Kriteria
0 % - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

(Riduwan, 2005:15)

Media pembelajaran ekonomi berbasis animasi yang dihasilkan dapat dikatakan layak apabila rata – rata dari semua aspek dalam angket mendapatkan persentase lebih dari 61% dengan kriteria kuat.

Data yang didapat menggunakan rumus :

Respon tiap validator =

$$\frac{\text{jumlah validator yang menjawab YA}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

(2) Analisis Hasil Belajar Siswa. Sumber data yang diperoleh yaitu nilai yang didapat

setelah siswa selesai mengerjakan soal tes menggunakan tes pilihan ganda. Analisis meliputi ketuntasan pretes dan postes dihitung dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan pretes atau postes} = \frac{\text{jumlah jawaban soal yang benar}}{\text{jumlah soal seluruhnya}} \times 100\%$$

( usman, 1993:97)

Penilaian acuan patokan :

**Tabel 3.5 Penilaian Acuan Patokan**

Tingkat Penguasaan	Nilai Akhir
90% - 100%	A atau 4
80% - 89%	B atau 3

65% - 78%	C atau 2
55% - 64%	D atau 1
Kurang dari 55%	E atau 0

( Slameto, 2001:15)

PAP (Penilaian Acuan Patokan) tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru. Siswa yang tingkat penguasaannya 70% dinyatakan lulus atau telah menguasai materi.

Untuk mencari rerata kelas hasil tes menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

X = rata – rata

$\sum X$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

( Aqib 2009 :23)

(3)Analisis Hasil Angket Respon. Dari data angket respon siswa dianalisis dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut : %

$$\text{Respon tiap pertanyaan} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan : A = Jumlah siswa yang memberikan respon setuju, B = jumlah siswa seluruhnya (Arikunto, 2006)

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Animasi Untuk Penerapan di Kelas X – 1.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media untuk penerapan media pembelajaran ekonomi berbasis animasi di kelas X – 1 oleh ahli media, ahli materi dan guru diperoleh respon kelayakan dengan kriteria sangat kuat yang menunjukkan bahwa animasi tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah mengetahui hasil validasi oleh ahli media maka didapat skor kelayakan sebesar 100% yang menunjukkan kriteria sangat kuat, untuk hasil validasi oleh ahli materi maka didapat skor kelayakan sebesar 88,8% dan hasil validasi oleh guru ekonomi diperoleh skor 96,6% dan menunjukkan kriteria sangat kuat. Menurut Riduwan (2007), media animasi yang layak digunakan apabila nilai interpretasinya  $\geq 61\%$ . Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media animasi pada materi pendapatan nasional telah layak digunakan.

**Hasil Belajar Siswa Kelas X – 1 Dengan  
Menerapkan Media Animasi**

kedua dan siklus ketiga tertera pada tabel  
berikut ini :

Dari data hasil belajar siswa berupa pre test  
dan pos test dari siklus pertama, siklus

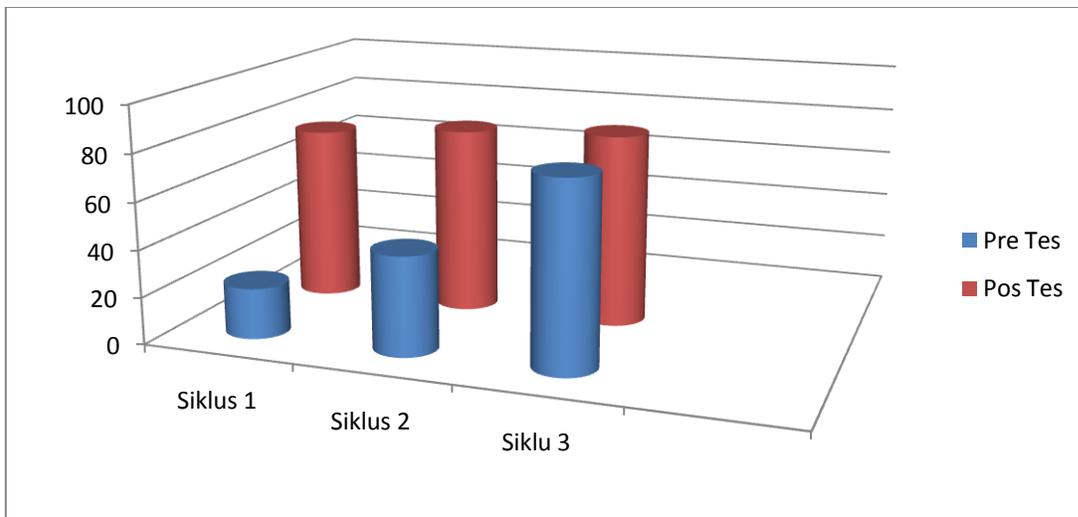
**Tabel 4.10**

**Data Hasil Pre tes dan Pos tes Siswa Dalam Pembelajaran Pendapatan Nasional**

URAIAN	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Pre Tes	Pos Tes	Pre Tes	Pos Tes	Pre Tes	Pos Tes
Jumlah Siswa	37	37	37	37	37	37
Rata – rata hasil belajar siswa selama 3 siklus	21,62	74,59	42,22	79,39	46,48	81,89

Dengan penerapan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini :

**Grafik 4.1 Data Hasil Pre tes dan Pos tes Siswa**



Berdasarkan grafik diatas dan setelah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 12 Surabaya maka penelitian memperoleh data berupa nilai yang diperoleh siswa pada hasil pre tes dan pos tes, siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sampai dengan 70. Dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya apabila dalam kelas tersebut terdapat lebih besar atau sama dengan 75% yang tuntas belajar.

Grafik tersebut menunjukkan rata – rata kelas pada hasil pre test mengalami peningkatan dari siklus pertama menuju siklus kedua dan mulai naik sedikit disiklus tiga, akan tetapi nilai pre tes belum menunjukkan ketuntasan karena dibawah nilai PAP (Penilaian Acuan Patokan) hal ini dikarenakan siswa belum mendapatkan

materi yang di ujikan, berbanding terbalik dengan hasil pos tes yang melampaui nilai PAP (Penilaian Acuan Patokan) dan mengalami peningkatan disetiap siklus hasilnya rata – rata kelas menunjukkan ketuntasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

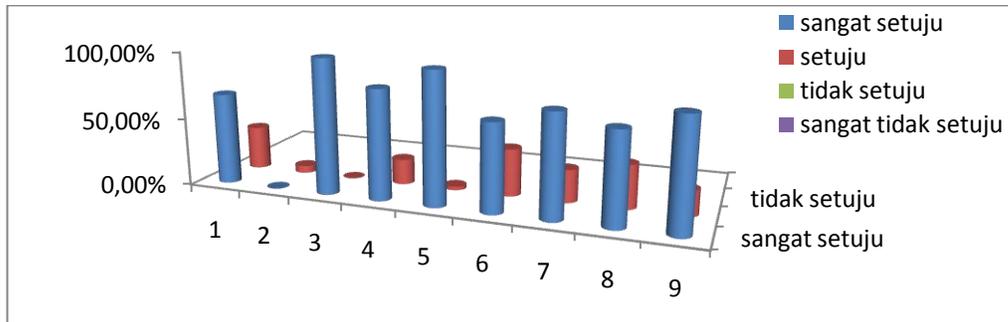
#### **Hasil Respon Siswa Kelas X – 1 Dalam Mengikuti Pembelajaran.**

Berdasarkan angket yang disebar ke 37 siswa kelas X – 1 SMA Negeri 12 Surabaya yang mengikuti pembelajaran pada materi pendapatan nasional dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi mendapatkan prosentase respon sangat setuju cukup tinggi bahkan jawaban sangat setuju mendominasi dari pada jawaban setuju. Berdasarkan penyajian data pada tabel 4.5

pembahasan terhadap respon siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi materi pendapatan nasional dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi,

menunjukkan bahwa siswa sangat setuju dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis animasi maka dapat dilihat pada grafik berikut ini.

**Grafik Hasil Respon Siswa Kelas X – 1 SMA Negeri 12 Surabaya**



Hasil respon siswa diatas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menjawab sangat setuju apabila kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan animasi. Diharapkan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan stimulus respon belajar siswa pada saat materi diberikan langsung.

**Kesimpulan dan Saran**

**Simpulan.** Uji kelayakan media pembelajaran berbasis animasi oleh ahli media, ahli materi dan guru ekonomi menunjukkan respon sangat kuat maka media pembelajaran berbasis animasi layak diterapkan di SMA Negeri 12 Surabaya kelas X – 1. Hasil pre tes dan pos tes pada setiap siklus mengalami peningkatan, pos tes

mengalami peningkatan dan melampaui PAP setelah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis animasi sangat setuju dan mendukung.

**Saran.** Agar dalam penerapan media berikutnya dengan materi yang berbeda dapat diperoleh hasil yang lebih baik, diharapkan lebih kreatif agar permasalahan siswa dalam menerima pelajaran dapat teratasi. Diharapkan dapat mengoptimalkan atau memanfaatkan sarana – sarana yang menunjang dalam proses pembelajaran, dan mengantisipasi siswa dalam penggunaan sarana pembelajaran ke arah yang negatif.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Anderson, Ronald. 2004. *Penilaian dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV.Yrama Widya
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Ashadi Mahastya
- Miarso, Yusufhadi.2004.*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.Jakarta : Prenada Media
- Purnomo,Gatot.2008.*Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*.Jakarta : Depdikbud
- Rusijono,dan Mustaji.2008.*Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Sadiman, Arief, dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Santrock, W John. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Slameto, Drs. 2010. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Soeharto, Karti dkk. 2003. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Surabaya Intellectual Club
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sudjino, Anas. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Tim Penyusunan. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi UNESA*. Surabaya
- Wilman, Winarini, Ph.D. 2004. *Akselerasi A – Z Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana
- Winkel, WS. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi
- Zuriah, Nurul, Dra.Msi. 2003. *Penelitian Tindakan*. Malang : Banyumedia Publishing