

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 24 MEDAN TAHUN
PEMBELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

Oleh:

TRI HAYATI
1402060029



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

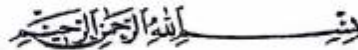


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Maret 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Tri Hayati
NPM : 1402060029
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

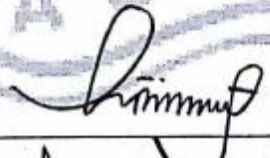
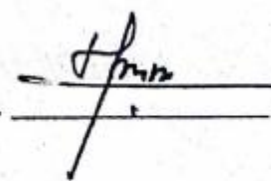

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua Sekretaris
 
Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd **Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd**

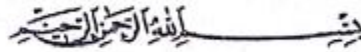
ANGGOTA PENGUJI:

- Hotma Siregar, SH, MH
- Lahmuddin, SH, M.Hum
- Koprawi Nasution, SH, M.Pd

1. 
2. 
3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Tri Hayati
NPM : 1402060029
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing

Drs. Koprawi Nasution, M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dr. Elfranto Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lahmuddin, SH, M.Hum

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Tri Hayati
N.P.M : 1402060029
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Proposal : Penerapan Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Tri Hayati

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Lahmuddin, SH, M.Hum



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama
NPM
Program Studi
Judul Skripsi

: Tri Hayati
: 1402060029
: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
: Penerapan Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
4/03/2018	Penulisan harus diperbaiki Data siswa harus dibikin page setiap siklus		
	Jarak pada penulisan tahun dan balasan buku tidak boleh ada		
15/03/2018	Judul tabel harus ada jarak judul 1 cm		
16/03/2018	Komentar antara tabel harus dibuat		

hutan
16/3/2018

Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Lahmuddin, SH, M.Hum

Medan, 16 Maret 2018
Dosen Pembimbing

Drs. Kopravi Nasution, M.Pd

ABSTRAK

TRI HAYATI, 1402060029, Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 Skripsi Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Media animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga siswa merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Hamdani (2010:253) media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variable terhadap proses tersebut. Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya. Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Adapun tujuan diterapkannya media Animasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran animasi pada siswa kelas VII E SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018. Kemudian instrument yang digunakan dalam pemnelitian ini adalah Tes dan Observasi. Dari hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 24 Medan maka diperoleh data siswa dari siswa-siswa yang mau mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Setelah terlaksana media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 24 Medan, peneliti melihat adanya perubahan untuk meningkatkan minat belajar. Ini berarti penerapan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 24 Medan berhasil dilakukan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT Penulis ucapkan karena berkat rahmat dan karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”**. Tak lupa sholawat beriring salam Penulis ucapkan sebagai bentuk rasa terimakasih Penulis kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Dalam penulisan skripsi ini Penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat Penulis selesaikan walaupun masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu Penulis dengan senang hati menerima kritikan dan saran untuk perbaikannya. Dalam kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Ayah tercinta Trismanto dan Umik tersayang Haninah** yang telah melahirkan, mendidik, serta membesarkan penulis dengan penuh rasa kasih sayang dan harapan do'a yang senantiasa mengiringi langkah kaki ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada **Adik-adik tersayang Sri Wahyuni, Nurainun, Rika Auliandari, Rizki Meidani, dan Juan Rahman** yang telah memberikan dukungan dan semangatnya. Serta tak lupa Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga khususnya keluarga terdekat yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga Penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tidak sedikit Penulis menerima bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, untuk itu pada kesempatan ini Penulis mengucapkan rasa terima kasih dengan tulus kepada :

- Bapak Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Bapak Dr. Elfrianto Nst, S.Pd, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Bapak Kopravi Nasution, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Materi yang telah memberikan bantuan kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Bapak Lahmuddin, S.H, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ibu Hotma Siregar, S.H. M.H. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sebagai Pembaha yang telah memberikan bantuan kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Keluarga besar SMP Negeri 24 Medan yang telah mempermudah dan membantu Penulis selama Pelaksanaan Penelitian berlangsung terutama

kepada Ibu Dewi Sri Indriati Kusuma, S.Pd, M.Si. selaku kepala sekolah SMP Negeri 24 dan Ibu Ernita, S.Pd. selaku guru pamong Penulis selama melakukan penelitian.

- Seluruh Staff dan Dosen Pengajar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada Penulis sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
- Kepada sahabat yaitu Juwairiah dan Diana Kasmita yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dan selalu memberi dukungan kepada Penulis.
- Kepada seluruh penghuni kos Wisma Putri Ciber, khususnya Nurjannah teman berkelahi dan abang kos penulis Ruly Suherman.
- Kepada seluruh Pegawai Katis Café, khususnya bang Emen dan Masnah yang selalu ribut sama Penulis tapi aslinya mereka teman yang mengasyikkan.
- Seluruh Teman-teman seperjuangan PPKn Pagi dan Sore stambuk 2014 yang membantu dan menolong Penulis selama perkuliahan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan hampir 4 tahun belajar bersama, bercanda dalam kelas.

Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan Rahmat-nya kepada kita semua dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan terutama bagi penulis sendiri

Medan, 2018

Penulis

Tri Hayati

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Kerangka Teoritis	7
1. Pengertian Media Pembelajaran	7
a. Pengertian media animasi	9
b. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi	11
c. Kelebihan dan kelemahan media animasi	12

2. Minat Belajar	13
B. Kerangka Konseptual	14
C. Hipotesis Penelitian	16
BAB III Metode Penelitian.....	18
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	18
B. Subjek dan Objek Penelitian	20
C. Jenis Penelitian	21
D. Variable Penelitian	24
E. Definisi Operasional	25
F. Instrument Penelitian	26
G. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	30
1. Identitas Sekolah	30
2. Visi dan Misi Sekolah	31
B. Deskripsi Hasil Penelitian	32
1. Deskripsi Tes Awal	32
2. Deskripsi Siklus I	36
3. Deskripsi Siklus II	42
C. Pembahasan Hasil Penelitian	49
D. Keterbatasan Penelitian	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55

A. KESIMPULAN 55

B. SARAN 55

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	19
Table 3.2 Jumlah Siswa Kelas VII-E	20
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	21
Table 4.1 Tabulasi Hasil Nilai Tes Awal	33
Table 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Tes Awal	34
Tabel 4.3 Ringkasan Nilai Tes Awal	35
Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Pada Tes Awal	35
Tabel 4.4 Tabulasi Hasil Nilai Siklus I	37
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Siklus 1	39
Tabel 4.6 Ringkasan Nilai Tes Siklus I	39
Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Pada Siklus I	40
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa Pada Siklus 1	40
Gambar 4.3 Diagram Observasi Pada Siklus I	42
Tabel 4.8 Tabulasi Hasil Nilai Siklus II	44
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Siklus II	46
Tabel 4.10 Ringkasan Nilai Tes Siklus II	46
Gambar 4.4 Ketuntasan pada siklus II	47

Tabel 4.11 Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II	47
Gambar 4.5 Hasil Observasi Siklus II	49
Gambar 4.6 Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Pada Tes Awal,Siklus, I dan Siklus II	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Siklus

Lampiran 2 Soal Post Test Siklus I

Lampiran 3 Soal Post Test Siklus II

Lampiran 4 Soal Pres Test

Lampiran 5 Tabel Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus I

Lampiran 6 Tabel Lembar Observasi Belajar Siswa Siklus II

Lampiran 7 Tabel Hasil Belajar Siswa

Lampiran 8 Lembar Permohonan Persetujuan Proposal (K-1)

Lampiran 9 Lembar Persetujuan Proyek Proposal (K-2)

Lampiran 10 Lembar Pengesahan Proyek Proposal (K-3)

Lampiran 11 Lembar Surat Pernyataan Tidak Tergolong Plagiat

Lampiran 12 Lembar Surat Keterangan Mengikuti Seminar Proposal

Lampiran 13 Lembar Surat Izin Riset dari Fakultas

Lampiran 14 Lembar Surat Keterangan Riset dari Sekolah

Lampiran 15 Lembaran Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengajar merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar, kalau belajar dikatakan milik siswa, maka mengajar sebagai kegiatan seorang guru. Mengajar juga menyampaikan pengetahuan pada siswa. Mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap siswa. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber.

Penerapan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tingkat SMP khususnya SMP Negeri 24 Medan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pengalaman penulis ketika melaksanakan kegiatan program pengalaman lapangan (PPL) di SMP Negeri 24 Medan, diperoleh informasi bahwa salah satu fenomena yang terjadi di sekolah ini menunjukkan bahwa masih minim dan terbatasnya media yang disajikan oleh guru PKn di sekolah tersebut. Adapun media yang digunakan selama ini belum bervariasi,

dan siswa lebih banyak mencatat materi dari buku dari pada mendengarkan langsung penjelasan dari guru, sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.

Semestinya guru disekolah tersebut haruslah kreatif dalam menggunakan media yang ada disekolah tersebut. Dengan begitu siswa tidak akan bosan untuk mengikuti pelajaran yang disajikan oleh sang guru. Jika guru menggunakan media setiap mengajar, maka siswa akan lebih focus dalam belajar dan meminati pelajaran tersebut.

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya materi tentang Norma dan macam-macam normadan siswa cenderung pasif serta aktivitas terhadap proses belajar kurang dalam menanggapi materi yang sedang diajarkan oleh guru tersebut. Menurut siswa materi norma dan macam-macam norma tidak dapat dimengerti secara cepat oleh siswa.

Permasalahan tersebut perlu dicari solusi untuk mengetahui rendahnya minat belajar siswa.Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi PKn yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Upaya untuk memudahkan siswa untuk dapat memahami materi norma dan macam-macam norma dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut.

Media animasi merupakan salah satu media dari beberapa media yang dianggap dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa. Karena media animasi selama ini jarang digunakan di sekolah sehingga siswa dalam belajar nantinya tidak menghayal dan mengambang tentang materi yang diajarkan, dan dengan kehadiran media tersebut dapat menjadikan siswa lebih aktif dan mendapat hasil nilai tuntas dan lebih baik dalam belajar.

Kehadiran media nantinya akan membantu guru untuk menjelaskan materi, karena dengan adanya sebuah media yang sesuai dengan materi pembelajaran, maka guru dapat mengajar secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melibatkan media dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi-materi PKn dibandingkan tanpa menggunakan media, khususnya pada materi norma dan macam-macam norma penggunaan media dapat membuat siswa aktif dan tentunya juga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Media animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga siswa merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Media animasi yang dimaksud disini untuk melihat tayangan tentang materi norma dan macam-macam norma agar anak didik lebih mudah memahaminya, jadi dengan menggunakan media animasi akan memudahkan proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk memilih judul: **“Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas VII SMP Negeri 24 Medan.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang disajikan oleh guru.
3. Seringnya terjadi pergantian kurikulum.
4. Kurang bervariasi media yang digunakan oleh guru dalam mengajar.
5. Kurang kreatif dalam menggunakan media yang ada.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diuraikan, agar tujuan penelitian menjadi jelas, perlu dilakukan penegasan dan pembatasan masalah yang akan diteliti. Adapun masalah dalam peneliti ini difokuskan pada “Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas VII E Pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah : “Apakah penerapan media pembelajaran

animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi norma dan macam-macam norma di kelas VII E SMP Negeri 24 Medan ?”

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi norma dan macam-macam norma di Kelas VII SMP Negeri 24 Medan”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk belajar PKn karena adanya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran yang lebih variatif pada materi norma dan macam-macam norma di SMP Negeri 24 Medan dengan penggunaan media animasi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru, diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kinerja keguruan terutama dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.

- b. Bagi Siswa, diharapkan selain dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, juga dapat membantu memudahkan pemahaman siswa pada materi norma dan macam-macam norma.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

Dalam suatu penelitian, kerangka teoritis merupakan pendukung dalam suatu penelitian. Teori-teori tersebut disajikan sebagai landasan pemikiran serta titik acuan untuk memperoleh kebenaran. Kerangka teoritis juga berisikan pengetahuan yang diperoleh dari tulisan-tulisan dan dokumen yang ada hubungannya dengan pengalaman dan merupakan landasan dan pemikiran beberapa ahli yang kompeten.

Untuk membantu penulis menentukan arah dalam penelitian ini maka penulisan harus mengemukakan pendapat dan berbagai ahli. Dengan begitu penulis terlibat dalam penelitian agar memperoleh pengetahuan. Kerangka teoritis adalah berupa rancangan-rancangan teori yang berhubungan dengan hakikat untuk menjelaskan pengertian variabel yang akan diteliti.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang mengandung arti perantara atau pesan. Media dapat diartikan sebagai perantara atau mengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar. Dalam

cakupan yang lebih sempit media diartikan sebagai alat-alat untuk menyusun kembali informasi visual atau verbal yang disampaikan.

Media berperan sebagai medium untuk mengantarkan pesan dari sumber ke penerima. Dapat juga dikatakan bahwa media digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada si penerima pesan. Media adalah sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Media mempunyai fungsi untuk melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran, hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar-mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama.

Berarti kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan yang digunakan oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran PKn merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian siswa pada topik yang akan dipelajari, dengan bantuan media, minat dan motivasi siswa dapat ditingkatkan. Siswa akan lebih konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Oleh karena itu penggunaan media sebagai

alat bantu dalam pembelajaran harus dipilih yang sesuai dan benar-benar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Dengan demikian diharapkan mampu memacu kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotori siswa. Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas peran agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, menimbulkan, gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk memotivasi siswa, yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

a. Media pembelajaran animasi

1) Pengertian media animasi

Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan

media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamdani (2010:253) media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variable terhadap proses tersebut. Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya.

Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.

Media animasi berfungsi sebagai :

- a) Memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- b) Meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- c) Menambah variasi penyajian materi.
- d) Dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.

- e) Memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah untuk dilupakan siswa.
- f) Memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yang mungkin abstrak.
- g) Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Penggunaan animasi tidak terlepas pada peran alat bantu komputer. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diketahui bahwa media animasi adalah suatu media yang didalamnya terdapat gambar menarik dan disertai oleh gerakan-gerakan.

b. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi adalah sebagai berikut :

1) Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- b) Mempelajari buku petunjuk penggunaan media.
- c) Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

2) Pelaksanaan/penyajian

Saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi, guru perlu mempertimbangkan seperti:

- a) Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- b) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.
- c) Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- d) Menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

3) Tindak Lanjut

Tindak lanjut ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual, disamping itu tindak lanjut ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang biasa dilakukan diantaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes.

c. Kelebihan dan kelemahan media animasi

1) Kelebihan media animasi

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi

sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Sedangkan menurut Reiber menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat.

2) Kelemahan media animasi

Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakan dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna oleh siswa.

2. Minat belajar

Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai, (Syah, 2006). Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu (Djamarah, 2008).

Menurut Kartono (1995), minat merupakan moment-moment dari kecenderungan jiwa yang terarah secara intensif kepada suatu obyek yang

dianggap paling efektif (perasaan, emosional) yang didalamnya terdapat elemen-elemen efektif (emosi) yang kuat. Minat juga berkaitan dengan kepribadian.

Jadi pada minat terdapat unsur-unsur pengenalan (kognitif), emosi (afektif), dan kemampuan (konatif) untuk mencapai suatu objek, seseorang suatu soal atau suatu situasi yang bersangkutan dengan diri pribadi (Buchori, 1985).

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa minat belajar adalah suatu perasaan dimana seseorang (siswa) mempunyai keinginan terhadap suatu objek (pelajaran) tertentu.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan alur penalaran yang sesuai dengan tema dan masalah penelitian, serta didasarkan pada kajian teoritis. Kerangka berfikir ini digambarkan dengan skema secara holistik dan sistematis. Selaras dengan judul penelitian Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 24 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

Menurut Hamdani (2010:253) mengatakan bahwa media pembelajaran animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup.

Menurut Utami (2007), animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Utami (2007) menyatakan ada tiga jenis format animasi: pertama, Animasi tanpa sistem kontrol, animasi ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (*behavioural realism*), tanpa ada kontrol sistem.

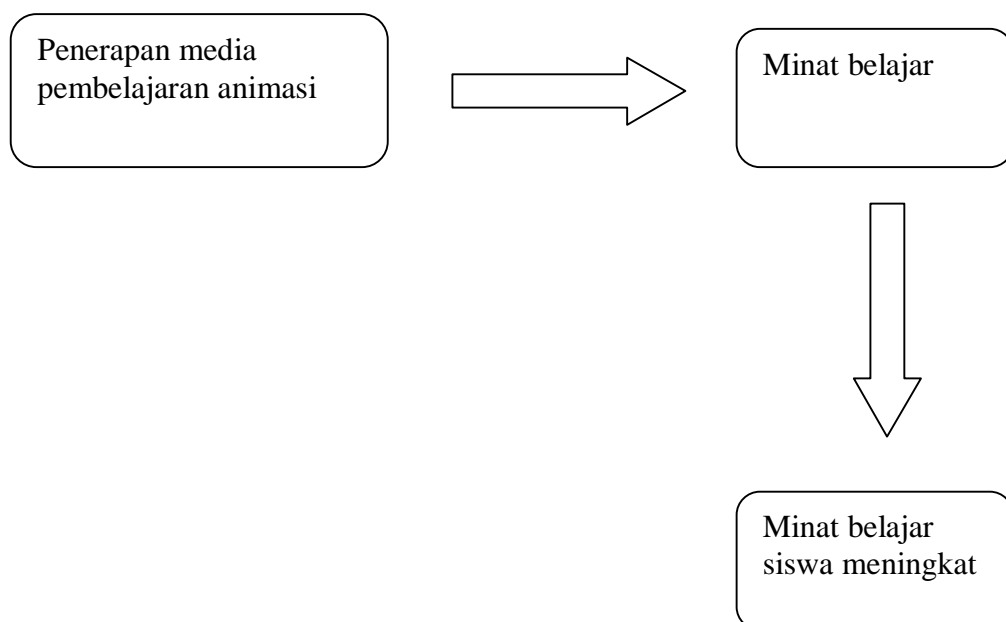
Misal untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian frame, *Zoom in*, *Zoom Out*, bisa jadi animasi terlalu cepat, pengguna tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan detail tertentu karena tidak ada fasilitas untuk pause dan zoom in. Kedua, Animasi dengan sistem kontrol, animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan animasi dengan kapasitas pemrosesan informasi mereka.

Ketiga, Animasi manipulasi langsung (*Direct-manipulation Animation (DMA)*). DMA menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan control navigasi (misal tombol dan *slider*). Menurut Harun dan Zaidatun (2004) animasi seperti media-media lain mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran

Menurut Hardjana (1994), minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu. Minat dapat diartikan

kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu (Lockmono, 1994).

Gambar 2.1
Kerangka Konseptual



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Seperti yang dikatakan oleh Arikunto (2010:110) “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Menurut Kerlinger (2006:30) hipotesis adalah pernyataan dugaan (conjectural) tentang hubungan antara dua variable atau lebih. Berdasarkan

kerangka teoritis dan kerangka konseptual diatas maka penulis merumuskan hipotesis penelitian yaitu adalah “Melalui Penerapan media pembelajaran animasi akan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas VII E SMP Negeri 24 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiono (2012:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai instrument kunci.

Selanjutnya menurut pendapat Soehardjo (2003:32) metodologi penelitian adalah bagian dari estimologi (*sub-field of estimology*), disebut sebagai ilmu untuk menemukan (*the science to find out*). Sedangkan metode adalah cara untuk menemukan atau cara berbuat. Sedangkan metodologi penelitian yang didefinisikan Teguh (1999 : 9) adalah “ilmu atau studi yang berhubungan dengan penelitian, sedangkan penelitian (*research*) menunjukkan kegiatan pelaksanaan dari metodologi penelitian.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diketahui bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah dalam mencari dan mendapatkan data.

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 24 Medan yang beralamat di Jalan Metal Tanjung Mulia Medan, kecamatan Medan Deli, Kota Medan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah kapan lamanya waktu penelitian dilakukan dan dinyatakan dengan jelas. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 24 Medan mulai dari bulan November 2017 sejak pengajuan syarat skripsi yaitu: pengajuan judul, proposal, seminar, dan sampai laporan penelitian.

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan / Minggu																			
		Nop' 17				Des' 17				Jan' 18				Feb' 18				Maret' 18			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengambilan Data																				
2.	Menganalisis data Penelitian																				
3.	Konsultasi dan Perbaikan Skripsi																				
4.	Persetujuan Pembimbing Skripsi																				
5.	Sidang Skripsi																				

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Menurut moelong (2010: 132) mendeskripsikan subjek penelitian sebagai informan yang artinya orang pada latar belakang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi objek dalam penelitian kualitatif ini adalah mereka para informasi yang dibutuhkan peneliti. Maka dalam penelitian ini ditentukan subjek peneliti yang kiranya peneliti dapat menggali informasi dari mereka, yakni: guru dan para siswa yang kelas VII E SMP Negeri 24 Medan. Dimana peneliti akan bekerja sama dengan guru mata pelajaran untuk penerapan media pembelajaran animasi.

2. Objek

Menurut Sugiyono (2012) “Objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sesuai dengan kutipan diatas, maka yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa kelas VII E SMP Negeri 24 Medan.

Table 3.2
Jumlah Siswa Kelas VII-E

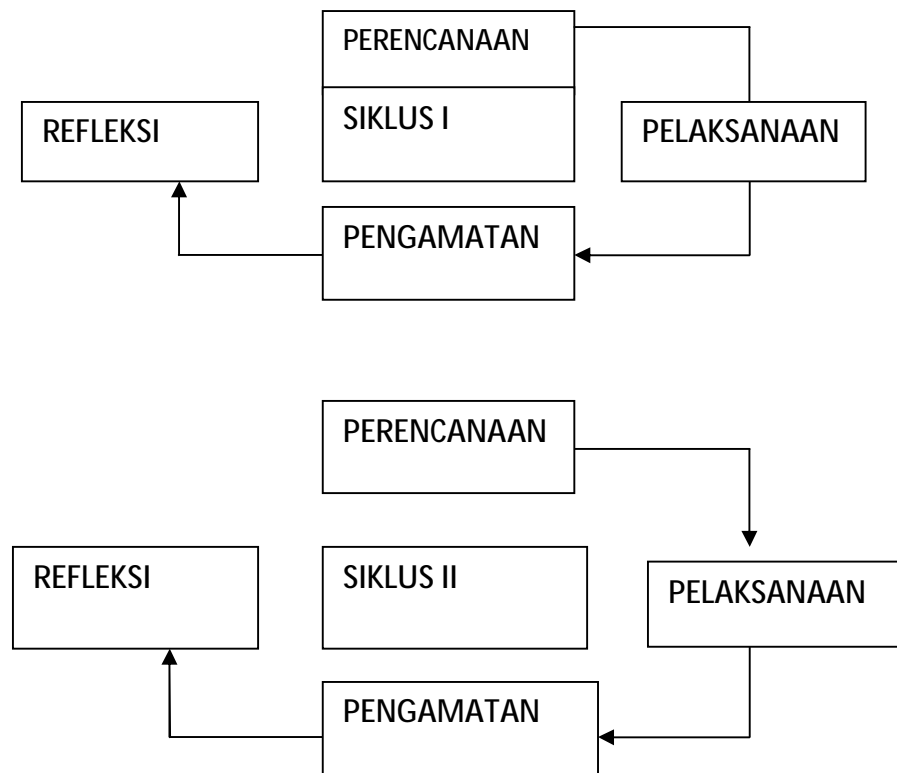
No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII E	11 Orang	10 Orang	21 Orang

C. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) pada dasarnya merupakan upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan penelitian ini, yaitu penelitian Tindakan Kelas maka penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang berupa suatu siklus sebagai berikut:

Model Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

1. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru bidang studi PKn mengadakan perencanaan tentang pelaksanaan tindakan kelas yaitu:

- 1) Membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang dilaksanakan dengan silabus yang sedang berlaku.
- 2) Menyiapkan sumber daya yang diperlukan.

Sebelum tindakan dilakukan, guru terlebih dahulu memberikan pretest. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum tindakan diberikan.

b. Pemberian tindakan

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru sebagai pelaksanaan tindakan melaksanakan apa yang telah direncanakan pada tahap pertama, yaitu menerapkan *media animasi* dalam menyampaikan materi dimana bersifat heterogen.

c. Pengamatan

Kegiatan observasi ini dilakukan secara bersamaan dengan pemberian tindakan kelas tersebut oleh guru pelaksanaan (guru bidang studi). Sedangkan yang melaksanakan pengamatan adalah peneliti. Peneliti mengamati setiap tindakan siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Dalam tahap ini, guru pelaksanaan tindakan (guru mata pelajaran) bersama dengan peneliti sebagai pengamat tindakan pemberian analisa tentang hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah terlebih dahulu dirancang secara bersama-sama pada tahap pertama. Hasil analisis dan hasil tes tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan tindakan perbaikan tahap perencanaan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan setelah diketahui keadaan nilai yang diperoleh pada siklus I, oleh karenanya siklus II dilaksanakan dengan langkah-langkah sebaagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti guru pelaksana bersama dengan peneliti melakukan hal-hal berikut:

- 1) Membuat RPP dengan memperhatikan silabus dan menerapkan media *animasi*, serta disesuaikan dengan hasil evaluasi pada siklus I.
- 2) Menyiapkan sumber belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siswa dituntut untuk melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat tahap sebelumnya. Pada siklus II ini,

tindakan yang diberikan berbeda dengan tindakan yang ada pada siklus pertama karena tindakan ini direncanakan sesuai dengan hasil tes dan observasi pada siklus I.

c. Pengamatan

Setiap aktifitas di dalam kelas diamati dan didokumentasikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal yang diamati adalah perubahan sikap dan tingkah laku siswa.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru pelaksana mengadakan analisa terhadap hasil pengamatan yang telah didapatkan selama proses belajar mengajar berlangsung. Selanjutnya diadakan tes untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar siswa.

D. Variabel Penelitian

Arikunto (2013:159) Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai atau pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berhubungan dengan variable yang akan diteliti. Variable merupakan faktor yang mempengaruhi dan dipengaruhi. Dalam penelitian terdiri dari dua variable, yaitu:

1. Variabel X : *Media Animasi*

2. Variabel Y : Minat belajar siswa pada materi pelajaran Norma dan macam-macam norma.

E. Definisi Operasional

1. Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cahyononim dalam J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain (2010:1487) “penerapan adalah hal, cara atau hasil”.

Menurut Lukman Ali (2007:104), “Penerapan adalah mempraktekkan atau memasangkan”. Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan. Sedangkan Riant Nugroho (2003:158) “penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan”.

2. Media Pembelajaran Animasi

Media adalah sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Media mempunyai fungsi untuk melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran, hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar-mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama.

3. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai, (Syah, 2006). Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu (Djamarah, 2008).

Menurut Kartono (1995), minat merupakan moment-moment dari kecenderungan jiwa yang terarah secara intensif kepada suatu obyek yang dianggap paling efektif (perasaan, emosional) yang didalamnya terdapat elemen-elemen efektif (emosi) yang kuat. Minat juga berkaitan dengan kepribadian. Jadi, pada minat terdapat unsur-unsur pengenalan (kognitif), emosi (afektif), dan kemampuan (konatif) untuk mencapai suatu objek, seseorang suatu soal atau suatu situasi yang bersangkutan dengan diri pribadi (Buchori, 1985).

F. Instrument Penelitian

Menurut Arikunto (2010:265), instrument penelitian adalah “alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penulisan ini, maka penulis menggunakan alat pengumpulan data yaitu :

1. Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian yang berbentuk tugas yang harus dikerjakan siswa. Tes yang digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Tes yang digunakan peneliti berbentuk subjektif tes. Hasil tes untuk melihat meningkatnya hasil belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku paket PPKn kelas VII sehingga tes memenuhi validitas tes. Untuk memperoleh data dan gambaran yang sebenarnya mengenai topik penelitian ini maka instrumen yang dipakai penulis berupa tes berbentuk uraian (*essay tes*) soal sebanyak 5.

2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan penelitian secara langsung ke lapangan untuk memperoleh data subjektif yang berkaitan dengan persoalan yang dibahas. Teknik observasi ini dilakukan peneliti untuk memperoleh gambaran penuh mengenai tindakan-tindakan percakapan, tingkah laku dan semua hal yang ditanggap panca indera terhadap apa yang dilakukan siswa.

Pemberian nilai diberikan dengan menggunakan dengan skala satu 1-4.

4 = melakukan aktivitas sangat total

3 = melakukan aktivitas sangat total

2 = melakukan aktivitas secara sambil-sambilan

1 = melakukan aktivitas sangat tidak total (bermain-main)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah unsur yang sangat penting dalam setiap melakukan penelitian. Semua data yang terkumpul, tidak ada gunanya jika tidak dilakukan analisis data.

1. Hasil observasi (pengamatan) terhadap aktivitas belajar siswa dalam kelompok, yaitu respon siswa terhadap pengelolaan pembelajaran analisis secara deskriptif persentase secara kuantitatif. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi baik sekali, baik, cukup, kurang, dan kurang sekali.
2. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang diterapkan di sekolah, seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila siswa telah mencapai skor 70 dan suatu kelas dikatakan tuntas terhadap suatu materi pelajaran jika skor rata-rata kelas mencapai 71.

Untuk mengetahui nilai ketuntasan belajar siswa dengan soal yang berbentuk pilihan essay yang terdiri dari lima soal yang dimana jawaban benar diberi skor 2 (dua) dan untuk jawaban salah diberi skor 0 (nol). Dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{jumlah item}} \times 100\%$$

Kriteria nilai ketuntasan belajar

$$N \leq 76 \text{ Tuntas}$$

$$N < 75 \text{ Tuntas}$$

Untuk mengetahui persen siswa yang sudah tuntas belajar secara klasikan digunakan rumus:

$$\text{PKK} = \frac{P}{N} \times 100\%$$

PKK = Persen keberhasilan klasikal

P = banyak siswa ketuntasan > 71

N = banyak siswa

Analisis data digunakan mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dengan menggunakan persentase sebagai berikut:

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

P = angka prestasi

F = jumlah siswa yang mengalami perubahan

n = jumlah seluruh siswa

kategori penilaian:

90% - 100% = Baik sekali

80% - 89% = Baik

65% - 79% = Cukup

55% - 64% = Kurang

0% - 54% = Sangat kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 24 Medan terletak di Jalan Bangunan/ Metal Tanjung Mulia Medan, Kecamatan Medan Deli, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini berada di salah satu kawasan yang terletak disekitar lingkungan perumahan warga dan di sekitarnya terdapat pabrik-pabrik.

1. Identitas Sekolah

- | | |
|--------------------------|---------------------------------------|
| a. Nama Sekolah | : SMP Negeri 24 Medan |
| b. Alamat Sekolah | |
| Jalan | : Jl. Metal Tanjung Mulia |
| Kecamatan | : Medan Deli |
| Kabupaten/kota | : Medan |
| Provinsi | : Sumatera Utara |
| No. Telpon | : 0616611740 |
| c. No. Statistik/NDN/NPS | : 10210943 |
| d. Jenjang Akreditasi | : B |
| e. Status Sekolah | : Negeri |
| f. Penerbit SK | : Dinas Pendidikan Kota Medan |
| g. Tahun Didirikan | : 1983 |
| h. Tahun Beroperasi | : 1983 |
| i. Kepala Sekolah | : Dewi Sri Indriati Kusuma, S.Pd, Msi |

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Mewujudkan insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, Cerdas Berkarakter, kompetitif serta terwujudnya sekolah yang sehat dan berwawasan lingkungan.

b. Misi

1. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa
2. Mewujudkan standart isi kurikulum yang berwawasan lingkungan
3. Mewujudkan standart proses pendidikan
4. Mewujudkan standar kompetensi lulusan yang kompetitif
5. Mewujudkan standar pendidikan dan tenaga kependidikan
6. Mewujudkan standar sarana dan prasarana pendukung yang ramah lingkungan
7. Mewujudkan standart pengelolaan, standar penilaian bertaraf Nasional
8. Mewujudkan kegiatan-kegiatan lingkungan berbasis partisipasif

c. Tujuan Pembelajaran

- 1) Tujuan jangka pendek
 - a) Terentuknya peserta didik yang memiliki disiplin tinggi dalam.

- b) Beribadah dan belajar dengan semangat cinta ilmu dan siap berkompetensi dalam meraih prestasi.
- 2) Tujuan jangka menengah
 - a) Terbinanya peserta didik yang memiliki kecerdasan dan pengetahuan serta kemandirian yang tinggi dalam menuntut ilmu
 - 3) Tujuan jangka panjang
 - a) Terwujudnya peserta didik yang memiliki ketakwaan, ahklak.
 - b) Mulia, kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang baik guna melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

B. Deskripsi hasil Penelitian

1. Deskripsi Tes Awal

Sebelum penelitian dilakukan, maka peneliti melakukan pengumpulan data kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 24 Medan. Pengetahuan awal ini perlu diketahui oleh peneliti sehingga apakah kelas ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan permasalahan yang di angkat dalam penelitian ini, yakni penerapan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn pada pokok bahasan norma dan macam-macam norma. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa diberikan tes awal kepada siswa. Adapun tabel distribusi frekuensi siswa pada tes awal adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Tabulasi Hasil Nilai Tes Awal

NO.	Nama Siswa	L/P	Ketuntasan		Keterangan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Adam Hidayat	L	-	60	Tidak Tuntas
2.	Adrian Sirait	L	-	60	Tidak Tuntas
3.	Amanda Devina	P	-	61	Tidak Tuntas
4.	Azelia Ingrid	P	-	63	Tidak Tuntas
5.	Carelita Gultom	P	-	63	Tidak Tuntas
6.	Cecilia Angel	P	-	60	Tidak Tuntas
7.	Daniel Alexander	L	76	-	Tuntas
8.	Diana Lestari	P	76	-	Tuntas
9.	Dimas Prasetya	L	-	62	Tidak Tuntas
10.	Dini Marizka	P	-	60	Tidak Tuntas
11.	Enjelita Pardede	P	-	65	Tidak Tuntas
12.	Fahmi Husaini	L	-	60	Tidak Tuntas
13.	Habib Albar	L	-	64	Tidak Tuntas
14.	Habib Ali	L	75	-	Tuntas
15.	M. Ihsan	L	-	67	Tidak Tuntas
16.	M. Rizky	L	-	69	Tidak Tuntas
17.	M. Zikri	L	-	69	Tidak Tuntas
18.	Nabila Azra	P	-	68	Tidak Tuntas
19.	Nayla Azzahra	P	77	-	Tuntas

Sambungan Tabel 4.1
Tabulasi Hasil Nilai Tes Awal

NO.	Nama Siswa	L/P	Ketuntasan		Keterangan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
20.	Randi	L	-	69	Tidak Tuntas
21.	Sabda Prayoga	L	-	66	Tidak Tuntas

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang, dan yang tidak tuntas adalah 17 orang. Untuk melihat distribusi dari table siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Tes Awal

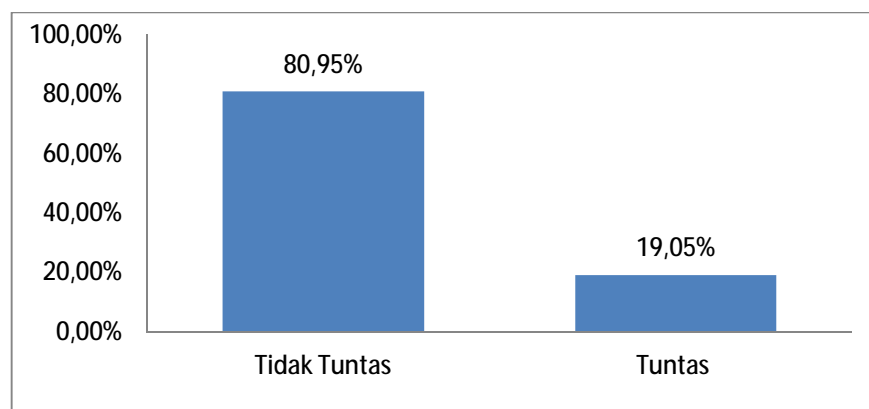
NO	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	60-65	10	47,62%
2.	66-71	7	33,33%
3.	75-77	4	19,05%
Jumlah		21	100%

Dari tabel diatas, dari 21 orang yang mempunyai nilai tertinggi antara 60-65 sebanyak 10 orang dan nilai terendah antara 72-77 sebanyak 4 orang. Nilai yang dominan yang diperoleh oleh siswa adalah nilai 60-65 sebanyak 10 orang dan nilai yang tuntas sebanyak 4 Orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3
Ringkasan Nilai Tes Awal

No	Nilai	Jumlah siswa	Presentase	Keterangan
1.	≤ 70	17	80,95%	Tidak Tuntas
2.	≥ 70	4	19,05%	Tuntas
Jumlah		21	100%	

Dari hasil pengerjaan siswa pada alat tes yang telah dirancang oleh peneliti setelah diadakan korelasi maka didapatkan hasil yang kurang memuaskan. Hasil korelasi dari 21 siswa yang ada dikelas tersebut didapatkan hasil bahwa ada 4 siswa yang tuntas atau mendapatkan nilai diatas batas ketuntasan minimal. Dari paparan hasil nilai yang didapatkan siswa maka tampak bahwa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 19,05%.



Gambar 4.1
Diagram Ketuntasan Pada Tes Awal

2. Deskripsi Siklus I

Meningkatkan tingkat ketuntasan minimal hanya 7 orang atau 33,33% maka dirasa perlu untuk melakukan tindakan dengan menggunakan media Pembelajaran animasi. Yang dilakukan oleh penulis Adapun langkah-langkah tindakan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Perencanaan adalah persiapan untuk melakukan pelaksanaan PTK pada tahap ini guru dan penulis bekerjasama mempersiapkan.
- 2) Menganalisis kurikulum pendidikan kewarganegaraan untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa. Selanjutnya menyiapkan perangkat pembelajaran berbentuk silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan pokok pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang diajarkan .
- 3) Merencanakan tindakan dan tes yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- 4) Merencanakan lembar observasi untuk mengetahui bagaimana kondisi proses belajar mengajar.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilanjutkan dalam kelas dengan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan silabus yang telah disediakan. Pada

tahap ini guru langsung memainkan perannya dalam mengkoordinasi dan membimbing siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam observasi ini peneliti mengamati motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Mencatat setiap hal yang dialami oleh siswa, situasi dan kondisi belajar siswa berdasarkan lembaran observasi yang sudah dibuat.

d. Refleksi

Pada tahap ini, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi yang dikumpulkan kemudian dianalisis. Dari hasil analisis tersebut akan dilihat apakah memenuhi target yang telah ditetapkan. Jika belum memenuhi atau masih ada kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Adapun tabel distribusi frekuensi nilai siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Tabulasi Hasil Nilai Siklus I

NO.	Nama Siswa	L/P	Ketuntasan		Keterangan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Adam Hidayat	L	70	-	Tuntas

Sambungan Tabel 4.4

NO.	Nama Siswa	L/P	Ketuntasan		Keterangan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
2.	Adrian Sirait	L	-	69	Tidak Tuntas
3.	Amanda Devina	P	-	65	Tidak Tuntas
4.	Azelia Ingrid	P	-	67	Tidak Tuntas
5.	Carelita Gultom	P	-	69	Tidak Tuntas
6.	Cecilia Angel	P	-	60	Tidak Tuntas
7.	Daniel Alexander	L	-	67	Tidak Tuntas
8.	Diana Lestari	P	-	68	Tidak Tuntas
9.	Dimas Prasetya	L	-	65	Tidak Tuntas
10.	Dini Marizka	P	-	61	Tidak Tuntas
11.	Enjelita Pardede	P	-	60	Tidak Tuntas
12.	Fahmi Husaini	L	-	63	Tidak Tuntas
13.	Habib Albar	L	-	64	Tidak Tuntas
14.	Habib Ali	L	75	-	Tuntas
15.	M. Ihsan	L	74	-	Tuntas
16.	M. Rizky	L	-	64	Tidak Tuntas
17.	M. Zikri	L	75	-	Tuntas
18.	Nabila Azra	P	-	63	Tidak Tuntas
19.	Nayla Azzahra	P	77	-	Tuntas
20.	Randi	L	71	-	Tuntas
21.	Sabda Prayoga	P	-	65	Tidak Tuntas

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 5 orang, dan yang tidak tuntas adalah 16 orang. Untuk melihat distribusi dari table siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Siklus I

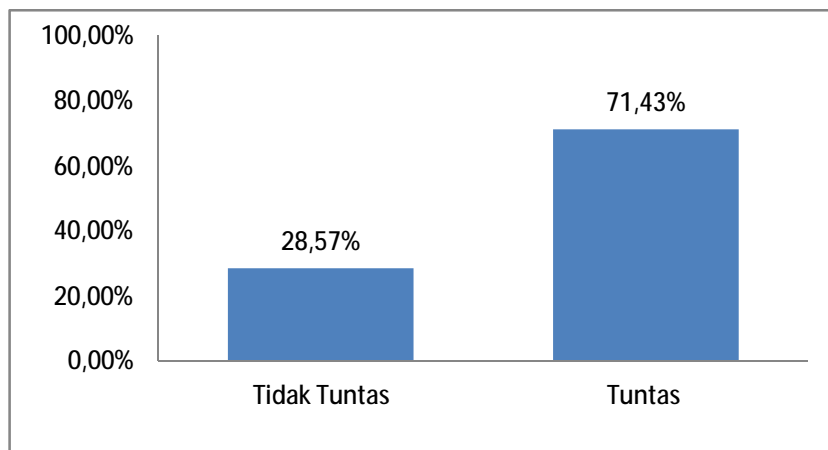
No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	60-65	10	23,81%
2.	66-71	6	28,57%
3.	72-77	5	23,81%
Jumlah		21	100%

Dari tabel diatas, dari 21 orang yang mempunyai nilai dominan yang diperoleh siswa adalah nilai 60 -65 sebanyak 10 orang dan nilai terendah antara 66-71 sebanyak 6 orang. Nilai yang paling sedikit adalah nilai 72-77 sebanyak 5 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6
Ringkasan Nilai Tes Siklus I

No.	Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
1.	≤ 70	16	71,43%	Tidak Tuntas
2.	≥ 70	5	28,57%	Tuntas
Jumlah		21	100%	

Untuk lebih jelasnya tahapan nilai tes pada siklus I dapat dilihat pada diagram berikut dibawah ini.



Gambar 4.2
Diagram ketuntasan Pada Siklus I

e. Hasil Observasi pada Siklus I

Setiap aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung semuanya diamati melalui lembar observasi. Dari hasil observasi 21 siswa jumlah penilaian tertinggi adalah 125 dan jumlah penilaian terendah adalah 107. Adapun tabel observasi siswa pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.7
Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I

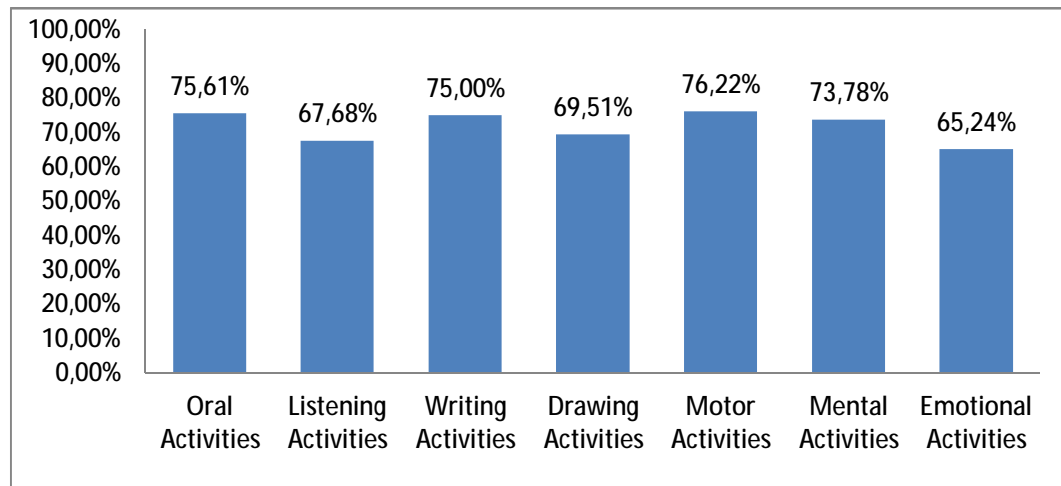
No.	Aspek Yang Diamati	Jumlah penilaian	Penilaian Maksimal	Persentase
1.	Perasaan Senang	110	164	67,07%
2.	Ketertarikan Siswa	124	164	75,61%
3.	Perhatian	111	164	67,68%

Sambungan Tabel 4.7
Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Penilaian	Penilaian Maksimal	Persentase
4.	Keterlibatan Siswa	123	164	75,00%

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa pada aspek Perasaan senang persentase yang dicapai adalah sebesar 67,07% karena siswa tidak konsentrasi secara penuh kepada apa yang diterangkan oleh guru. Pada aspek Ketertarikan siswa persentase yang dicapai sebesar 75,61% ini cukup baik karena suasana kelas cukup tenang. Pada aspek perhatian persentase yang dicapai sebesar 67,68% ini kurang baik karena suasana kelas masih ribut. Pada aspek keterlibatan siswa yang dicapai adalah sebesar 75,00% ini masih kurang karena suasana siklus I masih belum kondusif.

Adapun hasil observasi siklus I dapat ditampilkan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 4.3
Diagram Observasi Pada Siklus I

3. Deskripsi Siklus II

Tahap yang dilakukan pada siklus II direncanakan dan dilaksanakan dengan memperhatikan hasil observasi dan hasil tes yang diberikan kepada siswa. Seperti pada siklus I peneliti bersama dengan guru pelaksanaan merencanakan tahap pada siklus ke II.

Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan untuk melakukan pelaksanaan PTK pada tahap ini guru dan penulis bekerja sama mempersiapkan:

- 1) Menganalisis kurikulum pendidikan kewarganegaraan untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa selanjutnya

menyiapkan perangkat pembelajaran yang berbentuk silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan pokok pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang diajarkan.

- 2) Tindakan dan tes yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- 3) Merencanakan lembar Observasi untuk mengetahui bagaimana kondisi proses belajar mengajar.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilanjutkan didalam kelas dengan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan silabus yang telah disediakan. Pada tahap ini guru langsung memainkan perannya dalam mengkoordinir dan membimbing siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

c. Pengamatan

Pengamatan kurikulum pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam observasi ini peneliti mengamati motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Mencatat setiap hal yang dialami oleh siswa, situasi dan kondisi belajar siswa berdasarkan lembaran observasi yang sudah dibuat.

d. Refleksi

Pada tahap ini, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi yang dikumpulkan kemudian dianalisis. Dari analisis tersebut akan

dilihat apakah telah memenuhi target yang telah ditetapkan. Jika belum memenuhi atau masih adanya kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya akan diperbaiki pada siklus berikutnya. Tindakan ulang dan pengamatan ulang serta diikuti pula dengan refleksi ulang. Demikian tahap kegiatan ini terus berulang sampai suatu permasalahan dianggap teratasi.

Adapun tabel distribusi frekuensi nilai siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Tabulasi Hasil Nilai Siklus II

NO.	Nama Siswa	L/P	Ketuntasan		Keterangan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Adam Hidayat	L	70	-	Tuntas
2.	Adrian Sirait	L	71	-	Tuntas
3.	Amanda Devina	P	75	-	Tuntas
4.	Azelia Ingrid	P	71	-	Tuntas
5.	Carelita Gultom	P	71	-	Tuntas
6.	Cecilia Angel	P	74	-	Tuntas
7.	Daniel Alexander	L	70	-	Tuntas
8.	Diana Lestari	P	70	-	Tuntas
9.	Dimas Prasetya	L	70	-	Tuntas

Sambungan Tabel 4.8
Tabulasi Hasil Nilai Siklus II

NO.	Nama Siswa	L/P	KETUNTASAN		KETERANGAN
			Tuntas	Tidak Tuntas	
10.	Dini Marizka	P	71	-	Tuntas
11.	Enjelita Pardede	P	70	-	Tuntas
12.	Fahmi Husaini	L	73	-	Tuntas
13.	Habib Albar	L	-	65	Tidak Tuntas
14.	Habib Ali	L	75	-	Tuntas
15.	M. Ihsan	L	74	-	Tuntas
16.	M. Rizky	L	76	-	Tuntas
17.	M. Zikri	L	75	-	Tuntas
18.	Nabila Azra	P	75	-	Tuntas
19.	Nayla Azzahra	P	77	-	Tuntas
20.	Randi	L	77	-	Tuntas
21.	Sabda Prayoga	P	-	65	Tidak Tuntas

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 orang, dan yang tidak tuntas adalah 2 orang. Untuk melihat distribusi dari table siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

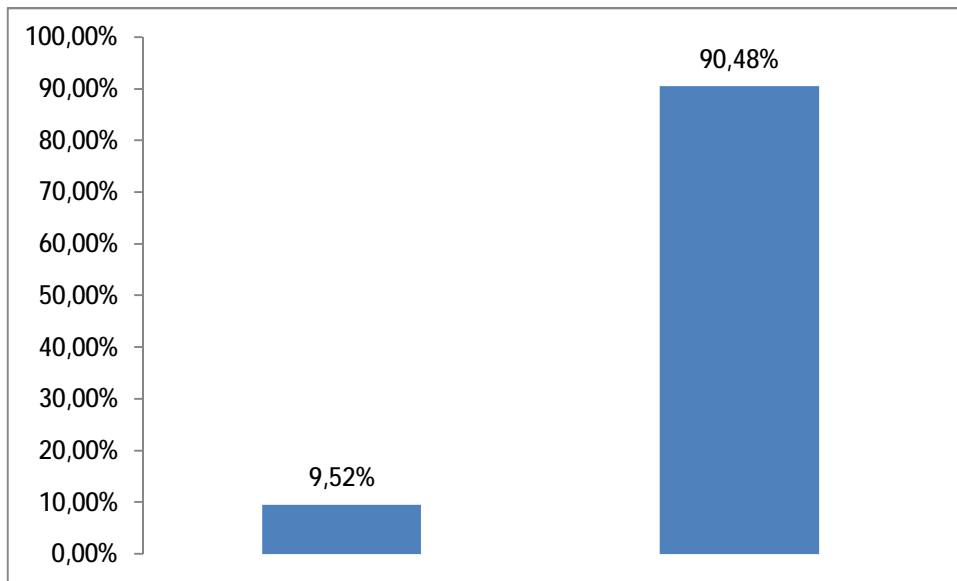
Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	60-65	2	9,52%
2.	66-71	9	42,86%
3.	72-77	10	47,62%
Jumlah		21	100%

Dari tabel diatas, dari 21 orang yang mempunyai nilai tertinggi antara 72-77 sebanyak 10 orang. Nilai yang dominan yang diperoleh oleh siswa adalah nilai 72-77 sebanyak 10 orang. Dari nilai tersebut yang tuntas sebanyak 19 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10
Ringkasan Nilai Tes Siklus II

No.	Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Keterangan
1.	≤ 70	2	9,52%	Tidak Tuntas
2.	≥ 70	19	90,48%	Tuntas
Jumlah		21	100%	



Gambar 4.4
Ketuntasan pada Siklus II

e. Hasil Observasi Pada Siklus II

Setiap aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung semuanya diamati melalui lembar observasi. Dari hasil observasi 21 siswa jumlah penilaian tertinggi 143 dan jumlah penilaian terendah adalah 126. Adapun tabel observasi siswa pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut .

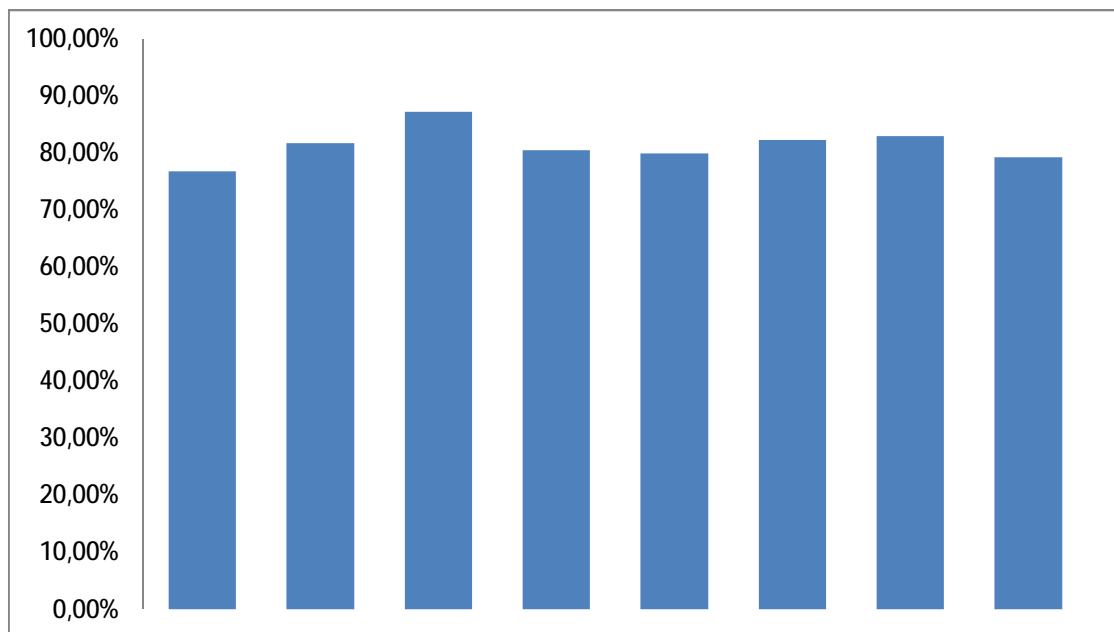
Tabel 4.11
Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Jumlah penilaian	Penilaian Maksimal	Persentase
1.	Perasaan Senang	126	164	76,83%
2.	Ketertarikan Siswa	134	164	81,71%
3.	Perhatian	143	164	87,20%

Sambungan Tabel 4.11
Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Jumlah penilaian	Penilaian Maksimal	Persentase
4.	Keterlibatan	132	164	80,49%

Dari hasil-hasil yang dicapai pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata siswa sudah cukup baik karena siswa sudah cukup mengerti apa yang diajarkan oleh guru dengan media pembelajaran yang telah diterapkan. Siswa juga sudah cukup berani dalam menjawab pertanyaan yang dijelaskan oleh guru. Siswa tertarik dengan media pembelajaran animasi yang diterapkan oleh guru dan mampu meningkatkan minat belajar siswa dikelas. Adapun grafik observasi pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:

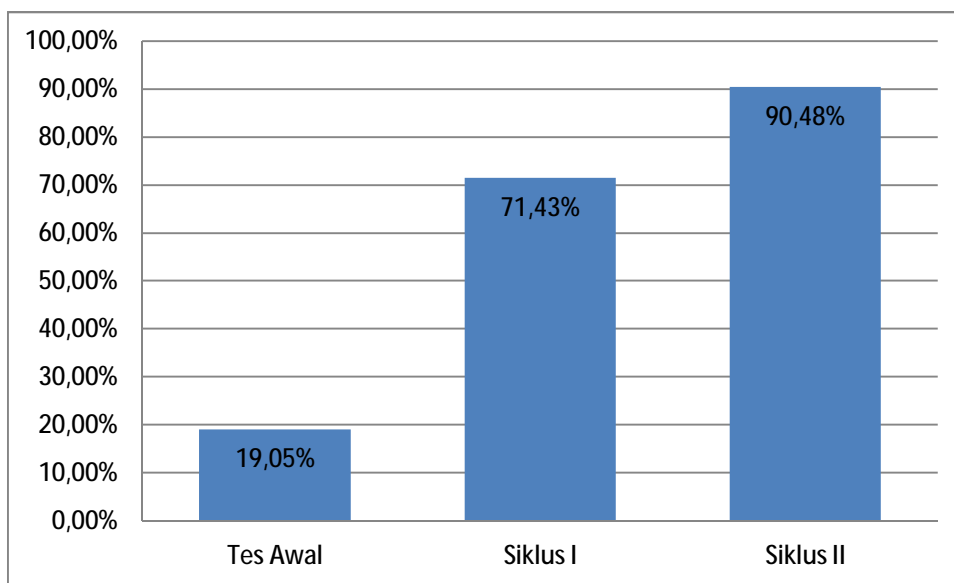


Gambar 4.5
Hasil Observasi Siklus II

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar PKn. Berdasarkan hasil penelitian, sebelum diberi tindakan rata-rata nilai tes Awal masih dalam kategori rendah. Setelah pemberian soal atau tes uraian sebanyak 3 soal dengan menggunakan media pembelajaran animasi, rata-rata nilai tes hasil belajar siklus I dengan nilai meningkat. Kemudian diberi lagi tindakan Siklus II dengan penilaian yang sama dan soal yang sama dalam siklus II peningkatan yang sangat memuaskan.

Tingkat ketuntasan belajar siswa pada Tes Awal, Siklus I dan II, dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.6
Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Pada Tes Awal, Siklus I dan Siklus II

Dengan melakukan tindakan melalui penerapan media animasi di kelas VII E SMP Negeri 24 Medan pada kompetensi dasar Pengertian Norma dan macam-macam norma dapat meningkatkan minat belajar PKn siswa.

Skripsi Desi Sumiati (2014:15) penilaian portofolio dengan menerapkan model pembelajaran penilaian portofolio ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang meningkat bahwa siswa merasa antusias, dan merasa senang serta semangat yang sangat tinggi dalam pembelajarannya. Sehingga sangat cocok guru menerapkan penilaian dengan portofolio pada pembelajaran disekolah. Karena penilaian ini suatu cara penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran siswa.

Elfida Yanti (2010:78) menyimpulkan bahwa melalui penilaian portofolio dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini tampak pada hasil belajar siklus I 71, 43% dan Siklus II 90, 48%

Hasil penelitian Kamaludin (2012:50) dalam penelitiannya yang berjudul penilaian dengan portofolio menyimpulkan bahwa diperoleh adanya peningkatan minat belajar siswa pada tes awal dengan nilai 19,05% dan menjadi tahap siklus I 71,43% dan pada siklus II peningkatan yang sangat memuaskan menjadi 90,48%.

Djamarah dan Zain (2006:107) (skripsi Detia Loka Novilas 2014:19) mengklasifikasikan tingkat keberhasilan yaitu sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal.
2. Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa
3. Baik sekali/optimal.
4. Apabila sebagian besar (76% s/d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
5. Baik minimal.
6. Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% s/d 75%) saja dikuasai siswa.
7. Kurang.
8. Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% di kuasai oleh siswa.

Dari hasil tes awal yang menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas belajar secara klasikal hanya mencapai 19,05%. Karena hal tersebut masih jauh dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) maka dibuatlah pembelajaran dengan siklus I. Belum tercapainya ketuntasan dalam tes awal dilihat dari kesalahan siswa dalam menjawab soal tes awal pada lembar jawaban siswa yaitu siswa

belum bisa menjawab dengan sempurna dan masih jauh dari jawaban yang diharapkan.

Setelah dijelaskan pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan peneliti maka peneliti melaksanakan pembelajaran siklus I yaitu dengan menerapkan penilaian dengan portofolio dari hasil tes siklus I yang diperoleh nilai siswa 71,43% yang telah mencapai ketuntasan belajar. Karena hasil tersebut belum mencapai ketuntasan klasikal.

Sejalan dengan teori diatas dilihat bahwa penelitian di siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal. Penerapan pembelajaran dengan penerapan media animasi masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi siswa siklus I. Hal itu disebabkan guru belum maksimal dalam menerapkan media animasi pada saat proses belajar mengajar bisa dilihat pada lembar observasi pada siklus I. Dari hasil observasi masih dalam kategori rendah.

Dari keadaan diatas, peneliti membuat kembali yaitu siklus II guru lebih memaksimalkan penerapan pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya pada siklus I yaitu pendekatan penilaian dengan portofolio. Dari tes hasil belajar siklus II peningkatan jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 siswa dengan persentase 90,48% ketuntasan belajar secara klasikal sudah terpenuhi pada siklus II yaitu sudah lebih dari 85% siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 .

Tampak berubah pada signifikan dari tes awal, siklus I, siklus II. Terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa pada tes awal, ke siklus II yaitu setelah diterapkan media pembelajaran animasi. Pada siklus II guru memaksimalkan

penerapan media animasi dalam proses belajar mengajar. Guru sudah dapat mengontrol ruang belajar sehingga siswa lebih kondusif dalam kelas yang meningkatkan minat belajar siswa dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Dapat dilihat pada lembar observasi siswa siklus II yang sudah baik. Pada siklus II ini siswa lebih aktif dalam belajar PKn.

Dari penjelasan diatas, menunjukkan bahwa pada siklus II ini peneliti telah optimal dalam menggunakan media pembelajaran animasi. Maka peneliti menghentikan pada siklus II karena telah mencapai ketuntasan secara klasikal artinya penerapan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII E SMP Negeri 24 Medan T.P 2017/2018.

D. Keterbatasan Penelitian

Penulis mengakui bahwa skripsi ini dapat dikatakan belum sempurna masih ada keterbatasan dan kekurangan penulis dalam melakukan penelitian dan penganalisaan data hasil penelitian.

Keterbatasan penulis hadapi disebabkan oleh beberapa faktor antara lain:

- a. Sulit mengukur secara akurat mengenai penelitian tentang penerapan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar PKn.
- b. Selain keterbatasan diatas, penulis juga menyadari bahwa kekurangan wawasan penulis dalam membuat penelitian siklus yang baik ditambah dengan kekurangan buku pedoman dan reperensi, keterbatasan peneliti yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu dengan tangan terbuka penulis

mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan-tulisan di masa mendatang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran animasi sesuai dengan penelitian dapat meningkatkan hasil belajar PKn.
2. Terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media animasi dan bisa diterapkan saat guru mengajar untuk masa yang akan datang.

B. Saran

Telah terbukti penerapan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dalam mengajar perlu memperhatikan penilaian baru sehingga dalam mengajar tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan serta menganggap PKn sebagai pembelajaran yang tidak membosankan.
2. Dengan penerapan media pembelajaran animasi ini siswa lebih bersemangat dalam belajar oleh karena itu media ini perlu diterapkan dalam pembelajaran di Kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Hamdani, 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta

Wiriaatmadja, Rochiati, 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Arikunto, Suharsimi, 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Gurning, Busmin dan Lubis, Effi, Aswita, 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: K-Media

Darjat, 2006. *Cara Praktis Modeling dan Animasi dengan Swift 3D*. Yogyakarta: C.V Andi Offset

Hufad, Achmad, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Ikhlas Beramal

<http://nenenggeulis.blogspot.co.id/2015/05/pengembangan-media-pembelajaran.html>

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo