

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTUN ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTs NEGERI 05 MADIUN

Suminto
 suminto.mts05@gmail.com
 MTs Negeri 05 Madiun

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether there is an influence on the use of animated cartoon media on student learning activities and outcomes. This type of research is experimental research. The research method used the one-group pretest-posttest design. This study used two research classes as an experimental class and a control class. The location of this research is MTs Negeri 05 Madiun. The subjects of the study were the eighth-grade students of MTs Negeri 05 Madiun as many as 40 people with details of 20 students as the experimental class and 20 students as the control class. The results showed that there was an influence of the Use of Animation Media on Activities and Learning Outcomes of Student on the struggle material of the Prophet Muhammad S.A.W in State MTs 05 Madiun. It could be proven that the average value of the percentage of student learning achievements in the experimental class 85.62 and 80.31 in the control class. Then the results of the t-test \geq of t table $3.50 \geq 2.20$.

Keywords: *learning outcomes, animation media*

PENDAHULUAN

Dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat penting dan menentukan dalam pembinaan sumber daya manusia. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan, dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat pada umumnya dan para pengelola pendidikan pada khususnya.

Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang cukup menarik adalah yang berkenaan dengan peningkatan mutu pendidikan, yang disebabkan masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Proses pendidikan, khususnya di Indonesia selalu mengalami suatu penyempurnaan yang pada akhirnya menghasilkan suatu produk atau hasil pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan sebagai peroses atau upaya memanusiaikan manusia pada dasarnya adalah upaya mengembangkan kemampuan potensi individu sehingga memiliki kemampuan hidup optimal baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat serta memiliki nilai-nilai moral religius dan sosial sebagai pedoman hidupnya (Syafaruddin dkk, 2006). Melalui pendidikan Agama Islam, maka proses bimbingan

yang dilakukan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar dapat memahami serta mengamalkan ajaran-ajaran Islam, guna terbentuknya kepribadian muslim yang utuh, beriman dan bertaqwa atau pribadi muslim sejati.

Untuk mengoptimalkan proses dan hasil pendidikan Islam, diperlukan para guru Pendidikan Agama Islam dan guru-guru muslim yang profesional. Para guru muslim yang menguasai apa yang diajarkan, terampil mengajarkan ilmu pengetahuan, dan memiliki integritas kepribadian. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Redaksi Sinar Grafika, 2009). Sebagai pendidik, maka guru harus menguasai ilmu yang diajarkan dan terampil dalam mengajar dan pribadinya dapat diteladani. Tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membuat peserta didik untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat.

Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih strategi, metode, serta media pembelajaran yang tepat, karena ketidaktepatan dalam penggunaan strategi, metode, serta media pembelajaran akan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan peserta didik menjadi apatis. Peserta didik perlu diarahkan dengan strategi-strategi yang tepat, terencana, dan mudah dalam pelaksanaannya (Fatimah, dkk. 2018).

Keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung kepada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidak lancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang disampaikan guru. Untuk mencapai interaksi belajar mengajar perlu adanya komunikasi yang jelas antara guru (komunikator) dengan siswa (komunikan), sehingga siswa dapat sukses dalam tugas belajarnya, begitu pula guru dapat berhasil mengajar dan mendidik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengkondisikan subjek didik untuk mempunyai motivasi belajar, salah satunya kewajiban pendidik untuk memenuhi kewajiban tersebut adalah dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Diantara media yang dimaksud adalah media audio visual. Secara teoritis, media audio visual diartikan sebagai media yang memiliki kemampuan untuk dapat dilihat sekaligus dapat didengar, misalnya film bersuara, video, televisi, sound slide. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan (Arsyad, 2003).

Pemilihan salah satu metode pengajaran yang sesuai dengan media yang ingin digunakan sangat diperlukan, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa menguasai setelah pengajaran berlangsung, dan

konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa, namun dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami konsep yang akan diajarkan dan tidak membosankan. Media banyak sekali macamnya, diantaranya media animasi yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang menunjang proses pendidikan, dengan media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar serta dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan media yang lain misalnya gambar.

Adapun variasi dalam penggunaan media audio visual pada intinya mengacu pada banyaknya media yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran, pembelajaran yang dimaksud di sini tentang memahami materi PAI dengan baik, dimana siswa dituntut untuk memahaminya dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya fokus untuk beberapa siswa saja tetapi seluruh siswa yang ada di dalam kelas.

Dalam hal proses belajar mengajar siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan gaya belajarnya masing-masing. Gaya belajar siswa itu ada tiga yaitu audio, visual, dan kinestetik. Guru harus cerdas dan cermat dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran, supaya pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan. Kesalahan memilih media akan memberi dampak kepada siswa, contoh di dalam kelas banyak terdapat siswa dengan gaya belajar visual tetapi guru menggunakan media audio atau sebaliknya (Syukur NC, 2005).

Penekanan media yang digunakan di sini adalah penggunaan media audio visual (berbentuk animasi) pada proses pembelajaran materi PAI, adapun macam-macam media yang dapat digunakan dalam gaya belajar audio visual adalah televisi, video cassette, film bersuara, media berbasis komputer, media berbasis telematik, poster pembelajaran

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada 1. isi pesan, 2. cara menjelaskan pesan, dan 3. karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Menurut Utami (2007) animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Animasi pada dasarnya adalah merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau teks. Keunggulan animasi dalam hal ini adalah gambar yang bergerak adalah kemampuannya menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu

perubahan. Hal ini sangat membantu menjelaskan prosedur dan urutan kejadian yang kadang susah untuk dibayangkan. Dan penggunaan animasi dapat diatur berdasarkan kemauan kita, misalnya di perlambat atau diulang-ulang jika dirasa di perlukan.

Dari penjabaran latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan proses belajar yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Negeri 05 Madiun pada materi Perjuangan Nabi Muhammad S.A.W Melalui Penggunaan Media Kartun/Animasi”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sedangkan desain yang digunakan adalah *pretest posttest one group design*. Menurut Arikunto (2016), *pretest posttest one group design* adalah desain penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pretest*) dan sesudah eksperimen (*posttest*) dengan satu kelompok subjek. Dengan demikian peneliti menggunakan *design* penelitian ini karena dianggap relevan dengan judul atau permasalahan yang ada dalam penelitian.

Subjek penelitian ini adalah siswa MTs kelas VII sebanyak 40 orang dengan rincian 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 20 siswa sebagai kelompok Kontrol. Bentuk perlakuan dalam penelitian ini adalah : (1) peneliti memberikan tes awal (*pretest*) pada siswa untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki terhadap sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW. Setelah pemberian *pretest*, maka langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan eksperimen berupa pembelajaran dengan menggunakan media kartun animasi. Selain itu, baik kelompok eksperimen maupun kelompok Kontrol masing-masing diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sama. Berikut rancangan *the one group pretest-posttest design*. Berikut model Tes awal-tes akhir kelompok tunggal (*The one group pretest-posttest design*) menurut Syamsuddin dan Damayanti (2011:157). *The one group pretest-posttest design*

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O_2 = Nilai *Posttest*

Paradigma desain penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan hingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, aktivitas belajar siswa kelas eksperimen pada indikator 1 yaitu tentang siswa melihat memperoleh nilai 67,5% dan Indikator ke-2 pertemuan 1 tentang siswa melihat memperoleh nilai 67,5%, hal ini disebabkan karena di pertemuan 1 siswa masih merasa malu dan enggan dalam

melihat video yang ditayangkan oleh guru apabila guru yang bersangkutan tidak memancing siswa terlebih dahulu untuk melihat video yang ditampilkan. Menurut penelitian Fannie & Rohati (2014) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi rendahnya aktivitas siswa salah satunya adalah guru sebagai tenaga pendidikan yang memiliki tugas menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, membimbing, melatih, mengolah meneliti dan mengembangkan serta memberikan penalaran teknik belum sepenuhnya dapat membuat siswa aktif.

Sedangkan di pertemuan kedua indikator siswa melihat mengalami peningkatan yaitu dengan nilai 75%. dan indikator siswa mendengar juga mengalami peningkatan yaitu 85% dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan adanya peningkatan siswa yang mulai berani untuk bertanya maupun menjawab materi yang dipaparkan oleh guru dengan mendengar video animasi yang ditampilkan oleh guru, karena dengan penggunaan media animasi dalam belajar lebih menarik perhatian siswa dan rasa ingin tahunya lebih tinggi. Menurut Wojowasito (dalam Djalle, 2007) animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan benda mati yang diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa dan menghasilkan gerakan sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Aktivitas siswa pada indikator ke-3 yaitu tentang partisipasi siswa memperoleh nilai di pertemuan 1 75% dan ke-2 tentang motivasi, ketekunan dan antusiasme siswa memperoleh nilai yang sama yaitu 75% dalam kategori baik, hal ini di sebabkan karena ke-2 indikator tersebut dari keseluruhan siswa hanya beberapa siswa yang masih kurang berpartisipasi dan motivasi, ketekunan serta antusiasme siswa dalam belajar. Sedangkan di pertemuan ke 2 indikator ke 3 dan ke-4 mengalami peningkatan yaitu 85% dalam kategori sangat baik, hal ini disebabkan karena semua siswa sudah terlibat sangat aktif di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan media animasi siswa sangat termotivasi dalam belajar, karena materi yang diajarkan menjadi lebih gampang dan terlihat sangat mudah dipahami oleh semua siswa dengan tontonan-tontonan berbagai materi sistem pencernaan yang diajarkan.

Indikator ke-5 pada pertemuan 1 tentang siswa dalam mengamati video memperoleh nilai 75% dan indikator ke-6 memperoleh nilai 67,5 dalam kategori baik, hal ini menunjukkan dari keseluruhan siswa hanya satu orang siswa saja yang tidak vokus dalam mengamati isi video yang ditampilkan oleh guru dan satu atau dua orang orang siswa yang masih kurang bekerjasama dengan kelompoknya, akan tetapi pada pertemuan ke-2 aktivitas belajar siswa ke-2 indikator tersebut mengalami peningkatan yaitu pada indikator ke-5 memperoleh nilai 85% dan indikator yang ke-6 memperoleh nilai 93% dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan seluruh siswa untuk berperan sangat aktif di dalam kelas baik dari segi kehadiran yang tepat waktu dan hubungan antar siswa dalam bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing, sehingga setiap siswa terlibat aktif di dalam kelas.

Berdasarkan penelitian Meici (2012) menyatakan bahwa dengan adanya keterlibatan siswa belajar secara langsung akan meningkatkan interaksi siswa dalam

mempelajari materi dan memahami materi yang diajarkan. Kondisi tersebut dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengemukakan pendapat setiap siswa.

Indikator ke-7 tentang hubungan siswa dengan guru di pertemuan 1 dengan nilai 75% dalam kategori aktif dan indikator ke-8 tentang efektivitas pemanfaatan waktu dengan nilai 60 dalam kategori cukup, hal ini disebabkan karena salah satu kelompok mengerjakan tugas kelompoknya masih lambat, sedangkan waktu yang diberikan oleh guru sudah sesuai dengan kesepakatan seluruh siswa, hal ini menunjukkan bahwa kelompok tersebut dalam pembagian tugas kelompoknya kurang kompak hanya terfokus kepada satu atau dua orang saja. Sedangkan pada pertemuan ke-2 mengalami peningkatan yaitu ke-2 indikator tersebut memperoleh nilai 85% dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa setiap siswa mempunyai respon yang baik dan keinginan yang lebih tinggi untuk meningkatkan semangat belajar.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada kelas kontrol indikator ke-1 dan ke-2 pertemuan pertama memperoleh nilai yang berbeda yaitu indikator 1 dengan nilai 60% dalam kategori cukup dan indikator ke 2 dengan nilai 67,5% dalam kategori baik, hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa untuk memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan pada saat proses belajar mengajar, karena selama ini siswa hanya mendengar saja penjelasan dari guru dan sistem pembelajarannya masih secara konvensional.

Sedangkan pada pertemuan kedua indikator ke-1 mengalami peningkatan dengan nilai 85% dalam kategori sangat baik dan indikator ke-2 dengan nilai 75% dalam kategori baik, hal ini disebabkan karena 1 atau 2 orang siswa merasa ingin tau dalam proses belajar mengajar maka timbullah pertanyaan dan timbullah jawaban setelah melihat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

Pertemuan pertama indikator ke-3, dan 4 memperoleh nilai yang sama yaitu 75% dalam kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua indikator ke-3 dan ke-4 mengalami peningkatan yaitu 85% dalam kategori sangat baik, hal ini disebabkan karena siswa di kelas kontrol beberapa orang siswa bersemangat dalam belajar dan indikator ke-5 dan ke-6 pada pertemuan ke-1 memperoleh nilai yaitu 67,5% dan 75% dalam kategori baik. Sedangkan pada pertemuan ke-2 indikator ke-5 mengalami peningkatan yaitu dengan kehadiran siswa yang tepat waktu. Sedangkan di pertemuan ke-2 tidak mengalami peningkatan, hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar menggunakan pembelajaran secara konvensional sehingga siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar.

Indikator ke-7 dan 8 pertemuan pertama dengan nilai 60% untuk indikator ke-7 dalam kategori cukup dan 75% untuk indikator ke-8 dalam kategori baik, hal ini disebabkan karena sistem belajar di kelas kontrol pembelajaran hanya terfokus pada guru saja dan metode yang digunakan masih secara konvensional. Sehingga siswa tidak tertarik dan pasif dalam belajar.

Aktivitas pada kelas kontrol pertemuan pertama dengan nilai rata-ratanya yaitu 69,37 dalam kategori baik, setiap indikator aktivitas belajar siswa di pertemuan pertama mendapatkan nilai yang berbeda-beda di setiap indikatornya hal ini disebabkan karena siswa kurang dalam berpartisipasi aktif, dan nilai observasi

aktivitas siswa pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu 80,31 dengan kategori yang sama yaitu baik.

Hal ini terbukti bahwa aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi lebih baik jika dibandingkan dengan aktivitas siswa di kelas kontrol dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran yang menarik dapat mendukung Siswa saling bekerjasama dan berdiskusi dalam menyelesaikan tugas. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki. hal ini dipertegas kembali oleh Kadek Sukiyasa (2013) dan Sukoco tentang pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif, diketahui bahwa penggunaan media animasi dalam penyampaian materi sistem kelistrikan memberikan motivasi siswa yang lebih tinggi. Penggunaan media animasi yang lebih tinggi dalam belajar sistem kelistrikan otomotif dapat membuat siswa lebih tertarik pada materi yang dipelajari karena media animasi tersebut dapat membantu dalam membentuk generalisasi yang luas serta membentuk suatu teori yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah. Begitu hasil penelitian Munawarah (2015) ; Al Fatah (2010), bahwa pembelajaran dengan media animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan media animasi lebih tinggi prestasi belajarnya dibandingkan kelompok siswa yang tidak menggunakan media animasi.

Banyak kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yanglainnya, yang hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar akan bergerak (Diknas, 2008). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran ditayangkan dengan video sehingga sehingga bisa melihat secara langsung.

Penayangan video animasi siswa dituntut untuk melakukan kegiatan seperti menyimak video dan mencatat dan tidak hanya menerima pembelajaran secara pasif dari video tersebut. melalui penayangan media animasi dapat meningkatkan perhatian dan semangat atau motivasi siswa terhadap pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna. Menurut Djamarah dan Zain (2006), penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat positif atau nilai-nilai tertentu (Wahyunitasari dan Samawi, 2014).

Penelitian Sukiyasa dan Sukoco (2013), menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar. Hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media powerpoint. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Kurniawan

(2016), menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara kelas yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas media konvensional. Hasil rerata yang diperoleh kelas media video pembelajaran yaitu 21,22 dan yang menggunakan media konvensional 17,35.

Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar dalam jurnal P3LB adalah: a) Media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut; b) Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas, c) Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan siswa sesuai keinginan masing-masing guru; d) Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya; e) Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari (Wahyunitasari dan Samawi, 2014). Maryanto (2010) menyatakan bahwa, keistimewaan dari media animasi adalah memvisualisasikan konsep abstrak yang tidak dapat diamati indera penglihatan secara langsung.

Faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar adalah apa yang telah diketahui siswa, jika seorang siswa mempelajari sesuatu, maka siswa tersebut akan lebih mudah dalam mendapatkan informasi baru. Dengan demikian terjadilah belajar yang lebih bermakna, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kriteria keefektifan dalam penelitian, suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai 70 dalam peningkatan hasil belajar.

Pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pengetahuan awal dengan pengetahuan setelah pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan media yang inovatif atau media yang sesuai dengan materi dan tujuan yang ingin dicapai.

Banyak bukti hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh tidak hanya pada peningkatan motivasi tetapi juga pada hasil belajar siswa, antara lain: Kartikasari (2016), hasil perhitungan signifikansi menunjukkan $0.015 < 0.05$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi. Hasil penelitian Firdaus (2017), juga membuktikan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan maka seberapa kuat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Dona (2013), menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran terhadap siswa. Hal ini dibuktikan bahwa siswa SDN Mannuruki memiliki motivasi belajar pada kategori cukup, akan tetapi setelah diberi perlakuan dengan media animasi meningkat dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media animasi merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dengan maksud untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa tersebut, maka secara otomatis akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi perjuangan Nabi Muhammad S.A.W di MTsN 05 Madiun, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi sistem pencernaan di MTSN 05 Madiun sangat berpengaruh, dengan jumlah nilai rata-rata persentase di kelas eksperimen 85,62 dan di kelas kontrol 80,31.
2. Penggunaan Media Animasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Hasil belajar siswa MTsN 05 Madiun. Hal ini dapat dibuktikan hasil analisis data dengan menggunakan Uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} $3,50 \geq 2,20$.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatah, M.I. 2010. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Asam-Basa Terintegrasi Nilai*. (online) <http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/1137/1/98332-M.%20Ikhwanudin%20Al%20Fatah-Fitk.pdf>. Diakses pada tanggal 17 Desember 2019
- Arsyad, A. 2003. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Djamarah, S.B dan Aswan Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fannie, R.D. & Rohati. 2014. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (Predict, Observe, Explain) pada Materi Program Linear Kelas XII SMA. *Jurnal Sainmatika*. Vol. 8 (1):96-109
- Fatimah dan Sari, R.D.K. 2018. Pena Literasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol.1 (2):108-113.
- Firdaus, I.C. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. Vol. 2, (1):51-58
- Djalle, Zaharuddin. G. 2007. *3D Animation Movie*. Bandung: Informatika
- Dona, M.M. 2013. Pengaruh Media Animasi Dan Kemampuan Awal Siswa SMA Karya Terhadap Hasil Belajar Sistem Gerak Manusia. (online).

- <https://media.neliti.com/media/publications/192729-ID-pengaruh-media-animasi-dan-kemampuan-awa.pdf>, diakses pada tanggal 13 Desember 2019
- Kartikasari, G. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Mi Miftahul Huda Pandantoyo. *Dinamika Penelitian*, Vol. 16, (1):65-77
- Kurniawan, T.W. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD sekKecamatan Gedangsari Gunung Kidul Tahun Ajaran 2015/2016 *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 3, (1):21-26
- Maryanto, Budi. 2010. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Sirkulasi pada Siswa XI IPA SMA N 1 Indralaya*. (Online)(<http://pdfsearchpro.com/pdf/media-animasi-budi-maryanto.html>), diakses pada tanggal 13 Desember 2019
- Munawarah, L. 2015. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia*. (online), repository. uinjkt.ac.id. dspace, bitstream, diakses pada tanggal 17 Desember 2019
- Ninuk Wahyunitasari dan Ahmad Samawi, A. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *Jurnal P3LB, Vol.1, (2): 140-149*
- Redaksi Sinar Grafika. 2009. *Undang-undang Guru dan Dosen (UU RI No. 14 Th. 2005). Cet. II*. Jakarta: Sinar Grafika,.
- Sukiyasa, K dan Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3. (1):125-137*
- Syukur NC, F. 2005. *Teknologi Pendidikan*, Semarang: RaSAIL
- Syafaruddin dkk, 2006. *Ilmu Pendidikan Islam: (Melejitkan Potensi Budaya Umat)*. Medan: Hijri Pustaka Utama.
- Utami. D. Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 7 (1):44-52