

## Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Adilah Taufiq Nugraha<sup>1</sup>, Asep Hidayat<sup>2</sup>, Ilyas<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana

---

### Article Info

---

#### Keywords

media pembelajaran animasi,  
mata pelajaran ekonomi,  
keaktifan belajar siswa

### Abstract

---

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan Keaktifan Belajar Siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi dalam upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini bersifat Kuantitatif dengan menggunakan metode pre-experimental dan desain penelitian The Static-Group Comparasion Design. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 11 Bandung kelas X, dimana X IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan X IBB 1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar angket dan daftar ceklis. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Animasi lebih efektif dalam meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam mata pelajaran Ekonomi.*

### Correspondence Author

---

<sup>1</sup>adilah.taufiq@gmail.com

<sup>2</sup>asep.hidayat.1204@gmail.com

<sup>3</sup>ilyas\_1964@mail.com

### How to Cite

---

*Nugraha, A. T., Hidayat, A., & Ilyas. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. JP2EA, Vol. 5 No. 1, Juni 2019, 1-9.*

---

## PENDAHULUAN

### *Latar Belakang*

Mata pelajaran Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), dikutip menurut Paul Samuelson (dalam Sukwiaty, dkk. 2014: 120) mengemukakan bahwa “Ilmu Ekonomi adalah suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan dalam rangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian menyalurkannya sebagai kebutuhan, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat”, sedangkan menurut Rakhmat Sumanjaya (2010: 5) menyatakan bahwa ilmu ekonomi mempelajari perilaku Ekonomi untuk memperoleh jawaban-jawaban bagi masalah yang menyangkut hubungan diantara kebutuhan manusia dengan alat pemuasnya. Dikatakan juga bahwa ilmu Ekonomi ini merupakan cabang ilmu sosial yang mempelajari berbagai perilaku-perilaku Ekonomi terhadap keputusan-keputusan Ekonomi yang dibuat, ilmu ini diperlukan sebagai kerangka berfikir untuk dapat melakukan pilihan terhadap berbagai sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas (Hasoloan, 2015: 8).

Dengan melihat pernyataan dari para ahli, disini peneliti menyimpulkan bahwa Mata Pelajaran Ekonomi ini dipelajari oleh siswa SMA dengan tujuan supaya dapat mengenal masalah-masalah dalam perekonomian serta memecahkan permasalahannya, menganalisis suatu kebutuhan dalam hidup, dan memberikan pengetahuan mengenai berwirausaha yang dimana ilmu tersebut dapat digunakan ketika memasuki dunia kerja ataupun untuk kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah pada prinsipnya merupakan sebuah upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran

dengan melibatkan proses interaksi antara siswa dan guru di dalamnya. Demi tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri, diharapkan siswa dapat memiliki minat dan motivasi untuk belajar sehingga nantinya siswa itu sendiri memiliki keinginan/dapat aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran ketika proses pembelajaran itu sendiri sedang dilaksanakan. Proses pembelajaran yang Efektif akan mampu mempermudah siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran Ekonomi, maka dari itu guru haruslah membuat rancangan proses pembelajaran Ekonomi dengan memperhatikan penggunaan metode pembelajaran, sumber belajar, Media Pembelajaran, serta memperhatikan sarana dan pra-sarana yang bisa dimanfaatkan agar siswa lebih mudah untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dikutip menurut Warsono (2013: 7) menjelaskan bahwa Belajar pada hakikatnya merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya, belajar-mengajar sesungguhnya dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif, dalam proses ini siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil belajar.

Berdasarkan survei pendahuluan dengan menggunakan metode pengamatan dan Wawancara terhadap guru Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 11 Bandung lokasi tepatnya di kelas X IPS 4 dan X IBB 1, diketemukan fakta dan informasi bahwa yang terjadi di kelas adalah siswa cenderung hanya mendengarkan gurunya berbicara saja ketika sedang menjelaskan materi, dan ketika guru mengarahkan kepada pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sedang dijelaskan, tidak ada satupun siswa yang mengangkat tangannya untuk menjawab, dan ketika guru bertanya kembali tentang materi apa yang sudah dipelajari di waktu itu, masih saja tidak ada siswa yang aktif untuk berbicara, selain itu Keaktifan Siswa untuk mencatat

gagasan ataupun merangkum informasi yang didapat pun jarang sekali terlihat kecuali jika diperintahkan oleh gurunya untuk tugas mencatat, ada satu waktu ketika guru melakukan pembelajaran di kelas dan menyuruh siswa untuk mengerjakan soal di papan tulis, namun tidak ada satu pun siswa yang secara sukarela mau untuk mengerjakan, terkecuali jikalau ditunjuk. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemauan siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran masihlah sangat rendah

Diharapkan tingginya kualitas keaktifan belajar siswa ini bisa dilihat dari berbagai aspek, mulai dari aspek siswa mau memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung artinya fokus terhadap kegiatan belajar bukannya melamun, ada kemauan untuk mendengarkan materi yang sedang diajarkan, terlihatnya siswa ketika menulis di buku tulis mengenai gagasan dan informasi, ada kemauan dalam berinteraksi saat pembelajaran berlangsung, serta memiliki respon yang bagus dalam artian semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

Untuk mengatasi rendahnya kualitas Keaktifan Belajar Siswa pada mata pelajaran Ekonomi, maka disini peneliti akan bermaksud untuk melakukan perbaikan atau menerapkan sesuatu yang baru di dalam proses pembelajaran Ekonomi, yakni dengan menggunakan media audio visual berbasis Animasi yang diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mau untuk mempelajari materi yang disampaikan. Dengan sudah terpicatnya perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran, peneliti mengharapkan siswa dapat terjun langsung berinteraksi secara aktif ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Hamzah (dalam Penelitian Wilma Yunistia, 2016: 3) mengatakan bahwa Animasi membuat siswa lebih mengingat materi lebih lama, gambar-gambar yang ada dapat memperjelas materi yang belum dipahami, Media Animasi diduga merupakan fasilitas yang dapat digunakan oleh guru untuk mengefektifkan situasi

pembelajaran dalam menarik perhatian siswa sehingga siswa aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Disini dipilih Media Pembelajaran Berbasis Animasi, dikarenakan menurut peneliti Media Animasi itu sendiri memiliki karakteristik daya tarik yang khas dan memikat agar dilihat, sehingga akan memotivasi orang yang melihatnya supaya ikut terlibat dalam memerhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung, selain itu juga Media Animasi merupakan salah satu daya tarik utama di dalam jenis-jenis multimedia interaktif karena dianggap mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, hal ini menjadi alasan karena setelah perhatian siswa dapat diambil maka selanjutnya akan memunculkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, dengan sudah didapatnya perhatian dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tinggal ditambah dari peran gurunya untuk memancing kembali melalui interaksi dua arah misalkan seperti diskusi, maka bisa dikatakan hal ini membantu untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Ekonomi”, untuk mengetahui apakah menerapkan penggunaan Media Animasi pada siswa SMA dalam Mata Pelajaran Ekonomi akan efektif atau tidak untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. Konteks dalam penelitian ini juga adalah untuk mengukur seberapa berhasilnya upaya untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Ekonomi (Materi Perdagangan Internasional) dengan penggunaan Media Animasi yang menarik dan menyenangkan.

#### **Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana Penggunaan Media Animasi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada pembelajaran Materi Perdagangan

- Internasional?
- 2) Apakah Keaktifan Belajar Siswa setelah penggunaan Media Animasi pada pembelajaran Materi Perdagangan Internasional di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol telah mencapai skor ideal?
  - 3) Apakah Keaktifan Belajar Siswa setelah penggunaan Media Animasi pada Kelas Eksperimen lebih baik dari Kelas Kontrol setelah pembelajaran materi Perdagangan Internasional?

### **Tujuan Penelitian**

- 1) Mendeskripsikan penggunaan Media Animasi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada pembelajaran Perdagangan Internasional.
- 2) Mengukur pencapaian skor ideal Keaktifan Belajar Siswa setelah penggunaan Media Animasi pada pembelajaran Materi Perdagangan Internasional di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.
- 3) Mengukur perbedaan Keaktifan Belajar Siswa setelah Penggunaan Media Animasi pada pembelajaran Materi Perdagangan Internasional di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **Media Animasi**

Dikutip menurut Wina Sanjaya (2013: 57) bahwa “Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan, misalkan seorang kepala desa ingin mengajak kerja bakti kepada warganya pada hari dan waktu tertentu, maka ia menuliskan ajakan tersebut di papan pengumuman desa”. Dari kutipan diatas maka dapat dikemukakan bahwa media itu adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan tertentu dari pengirim ke penerima informasi.

Dikutip menurut Prakoso (2010: 29)

Animasi sering diartikan sebagai menghidupkan sesuatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak atau kesan bergerak melalui sebuah proses merekam dan memainkan serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi gerak.

Menurut peneliti, media animasi diketahui memberikan pengaruh besar terhadap siswa diantara jenis media lainnya. Karena media yang bersifat visual bergerak memiliki komposisi yang paling besar dalam hal jumlah rata rata informasi yang dapat diperoleh oleh seseorang. Informasi yang diperoleh melalui penglihatan juga lebih mudah ditangkap dan diingat oleh memori seseorang. Media ini apabila didukung dengan metode pembelajaran yang sesuai juga dapat membawa siswa pada lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Dalam proses belajar siswa kelas X materi pelajaran Ekonomi, terdapat salah satu materi mengenai Perdagangan Internasional, sebagaimana yang sudah tercantum dalam silabus di kurikulum yang menjadi standar pembelajaran. Dalam materi pelajaran ini sangatlah memungkinkan untuk menggunakan Media Animasi, apalagi di dunia yang modern seperti sekarang ini dimana Media Animasi dapat dengan mudah dibuat dan ditemukan dengan bantuan Komputer dan internet.

Media Animasi ini tetaplah hanya sebuah alternatif yang tetap memiliki kekurangan dan keunggulan, terdapat beberapa keuntungan penggunaan Media Animasi dalam Media Pembelajaran, yang telah dikutip dari Wina Sanjaya (2013: 232), yakni;

- Menggunakan animasi yang sesuai dan digarap dengan apik, Media Pembelajaran akan lebih menarik sehingga penggunaan media pun tidak membosankan dan dapat menambah motivasi belajar siswa.
- Video animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, kognitif, afektif dan psikomotorik.

- Menggunakan video animasi, program multimedia dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan peraga yang sesungguhnya.
- Memproduksi multimedia dengan video animasi, akan lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah.

Selain keuntungan, penggunaan Media Animasi juga memiliki kekurangan, seperti menurut Wina sanjaya (2013: 232) yakni:

- Membuat animasi bukan pekerjaan yang mudah, melainkan memerlukan keahlian khusus.
- Memproduksi animasi memerlukan komputer dengan spesifikasi khusus.
- Animasi dalam bentuk film cenderung hanya cocok digunakan untuk siswa usia tertentu.

Dikutip dari Tugrul Turkkkan (2008), Ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan ketika akan memilih suatu Media Pembelajaran, sama halnya ketika memilih Media Animasi untuk kegiatan pembelajaran dikelas, berikut adalah cara cara pemilihan Media Pembelajaran Animasi yang baik:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Penggunaan visual yang tepat untuk informasi.
- 3) Hindari fokus yang terpisah.
- 4) Suara dan visual perlu disinkronkan dalam video.
- 5) Pertimbangkan Kecepatan.
- 6) Periksa Fleksibilitas Animasi.
- 7) Less Is More.
- 8) Perhatikan estetika dan keaslian desain.

Adapun langkah-langkah penggunaan media sebagaimana dikutip dari Moh. Mahfud (2017), Dalam prakteknya, belajar dengan menggunakan media yang didalamnya menyajikan visual dan juga menyajikan audio meliputi beberapa tahapan, yakni:

Pertama, Fase Diferensiasi, pada fase ini anak didik akan mengamati penyajian

informasi dan materi pelajaran, mengidentifikasi informasi-informasi yang sekiranya tidak dijabarkan dalam materi, serta menganalisis terlebih dahulu unsur-unsur unit pengajaran yang berbentuk pengajaran tersebut.

Kedua, Fase Integrasi, pada fase ini anak didik menempatkan unsur-unsur visual secara serempak, menghubungkan keseluruhan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya, membuat kesimpulan dari visualisasi tadi, dan kemudian menciptakan konseptualisasi baru tentang apa yang mereka pelajari sebelumnya.

Ketiga, Fase menyimak, siswa menyimak pesan visual, melihat dan mendengarkan sekaligus menyerap informasi dengan seksama.

Keempat, melihat isi konten atau segala unsur yang tersaji dalam visual media.

### **Keaktifan Belajar Siswa**

Menurut Sardiman (dalam Sinar, 2018: 9) bahwa Keaktifan adalah suatu kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir merupakan suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan, sedangkan belajar itu sendiri merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk dapat memahami sesuatu. Jadi dapat disimpulkan bahwa Keaktifan Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk memahami sesuatu.

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Sinar, 2018: 8) menyatakan bahwa "Aktif berarti giat (bekerja atau berusaha), sedangkan Keaktifan adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan dan minat mereka dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan terlihat dengan adanya beberapa kasus di kelas, seperti tidak adanya gairah dalam belajar, malas mengikuti pembelajaran, cenderung mengantuk, sering melakukan izin keluar kelas dengan alasan ingin ke belakang, tidak adanya konsentrasi, mengobrol dengan teman teman, bahkan sampai mengerjakan tugas mata pelajaran lain padahal mata

pelajaran yang diajarkan sedang berlangsung dan lain sebagainya.

Rousseau dalam (Sinar, 2018: hal 10) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi. Maka segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik. Dengan melihat pernyataan dari sumber diatas bisa disimpulkan bahwa Keaktifan itu merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh diri sendiri berdasarkan minat untuk memperoleh pengetahuan.

Menurut Nana Sudjana (dalam Sinar, 2018: 12), mengatakan bahwa Keaktifan Belajar Siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, hal ini diperlukan untuk memperoleh pengalaman belajar yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.

Dikutip dari Sinar (2018: 14) Teknik-teknik yang mampu mengambil peran siswa aktif bisa dilakukan dalam bentuk diskusi kelas, yaitu melakukan dialog dan debat tentang persoalan-persoalan utama. Saat itu guru dapat tampil untuk membimbing siswa mengajukan pertanyaan, dan siswa diminta memberikan penjelasan. Atau bisa dilakukan dengan kegiatan Kolaboratif, artinya tugas dikerjakan secara bersama dalam kelompok kecil, sehingga akan terjadi diskusi dalam beberapa kelompok kecil dalam satu kelas".

Dapat disimpulkan bahwa banyak cara-cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa, semua cara yang digunakan sama saja, sama-sama bertujuan untuk membantu siswa dalam berinteraksi, mengembangkan keterampilannya, dan mendapatkan pengalaman belajar dengan adanya Keaktifan itu sendiri.

Disini peneliti mengambil pedoman dari Paul D. Deirich (dalam Oemar Hamalik, 2013: 172) menyatakan bahwa indikator

Keaktifan Belajar Siswa adalah:

- Keaktifan Visual
- Keaktifan Lisan
- Keaktifan Mendengarkan
- Keaktifan Menulis
- Keaktifan Menggambar
- Keaktifan Motorik
- Keaktifan Mental
- Keaktifan Emosional

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah pre-experimental dengan desain penelitian yang digunakan adalah The Static-Group Design. Penelitian ini melakukan pengukuran terhadap penggunaan Media Animasi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa di SMA Negeri 11 Bandung Kelas X IPS 4 dan X IBB 1 yang masing masing terdiri dari 72 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Lembar Observasi dan juga Lembar Angket, Lembar Observasi digunakan untuk mengamati proses serta menilai hasil dari pelaksanaan penggunaan Media Animasi dalam pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi untuk mengukur Keaktifan Belajar Siswa, sedangkan Lembar Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai suatu kegiatan yang telah dilaksanakan melalui jawaban-jawaban yang diketahui oleh responden. Instrumen yang berupa Lembar Observasi dan Lembar Angket tersebut sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji One sample T- test dan uji Independent sample T-test dengan pengolahan data dibantu melalui program SPSS, namun sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu data yang sudah didapatkan akan diuji normalitasnya dengan uji Shapiro wilk dan diuji homogenitasnya dengan uji Levene's Test.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

## **Hasil Penelitian**

### *1. Penggunaan Media Animasi*

Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui lembar observasi digunakan dalam penelitian ini, didapat hasil pengamatan di mana kelas kontrol mendapatkan nilai perolehan persentase sebesar 20% dan kelas eksperimen memperoleh nilai persentase sebesar 80%.

Hasil observasi yang disajikan dalam table diatas menunjukkan bahwa persentase skor hasil observasi kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen memiliki kualitas yang jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan Penerapan Media Animasi dirasa efektif untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi.

### *2. Uji Normalitas*

Dengan berlandaskan bahwa keputusan Uji Normalitas adalah  $\alpha = 0,05$  maka dilihat berdasarkan hasil uji Normalitas data yang diambil dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh hasil dimana sig. KE  $0,07 > 0,05$  dan nilai sig. KK  $0,742$ , yang berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Dapat disimpulkan dari hasil Uji Normalitas data posttest yang digunakan dalam penelitian ini bahwa populasi kualitas Keaktifan Belajar Siswa dalam pembelajaran Ekonomi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

### *3. Uji Homogenitas*

Berdasarkan table hasil uji Homogenitas diatas diketahui nilai Sig. SKOR pada (Based on Mean) adalah  $0,940 > (0,05)$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan hasil dari Uji Homogenitas diatas bahwa kelas X IPS 4 dan X IBB 1

yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama dan berasal dari populasi yang sama.

### *4. Uji Hipotesis*

Hipotesis 1: Keaktifan Belajar Siswa setelah penggunaan Media Animasi pada pembelajaran materi Perdagangan Internasional di kelas eksperimen telah mencapai skor ideal. Berdasarkan tabel uji data Posttest kelas eksperimen one-sample T-test, diketahui nilai sig.  $0,202 \geq 0,05$  maka dari itu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Keaktifan Belajar kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IBB 1 ideal.

Hipotesis 2: Keaktifan Belajar Siswa setelah penggunaan Media Animasi pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol pada pembelajaran materi perdagangan internasional. Berdasarkan tabel uji independent-sample T-test diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan skor adalah  $0,000 \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil Posttest kualitas Keaktifan Belajar Siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol setelah adanya penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi saat kegiatan KBM berlangsung.

## **Pembahasan Hasil Penelitian**

### *1. Penggunaan Media Animasi*

Pemilihan serta Penggunaan media Animasi peneliti dasarkan pada kurangnya keaktifan belajar siswa. Berdasarkan observasi awal, menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa mata pelajaran ekonomi masihlah kurang. Hal yang menjadi penyebab siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran adalah dikarenakan tidak adanya Media Pembelajaran yang membantu menarik perhatian serta minat siswa

Berdasarkan observasi dalam pelaksanaan di kelas pada mata pelajaran Perdagangan Internatsional terlihat KBM

menjadi lebih efektif dengan adanya penggunaan media Animasi. Siswa mampu serta mau untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini dilihat dengan adanya respon siswa ketika menonton video animasi yang telah diberikan, seperti adanya respon sedang membaca dan memperhatikan. Dalam penggunaan media animasi ini juga guru tidak usah repot-repot menjelaskan materi, karena sudah tersaji di dalam video animasi, peran guru hanyalah sebagai fasilitator. Media animasi condong bisa menarik perhatian siswa melalui gambar gambar bergerak yang asik untuk dilihat, jika perhatian siswa sudah terambil maka siswa pun bisa meningkatkan rasa untuk ingin aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar siswa setelah penggunaan media animasi pada pembelajaran materi Perdagangan Internasional di Kelas Eksperimen telah mencapai skor ideal.

Telah dilakukannya pengambilan sample kemudian pengolahan data, diperoleh lah data yang menyatakan bahwa Kelas Eksperimen memperoleh nilai varians persentase sebesar 80% sedangkan Kelas Kontrol hanya memperoleh nilai varians persentase sebesar 20% hal ini menunjukkan jikalau penggunaan Media Animasi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada pembelajaran Perdagangan Internasional dirasa mampu membantu mencapai skor ideal, dibandingkan jika tidak diberikan perlakuan.

## 2. Keaktifan belajar siswa

Setelah penggunaan media animasi pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol pada pembelajaran materi perdagangan internasional. Dengan didapatnya hasil dari pengolahan data melalui Pengujian Normalitas dan Homogenitas, telah ekonomi pembelajaran Perdagangan Kelas Eksperimen rata rata mampu mencapai skor ideal di dalam tingkat Keaktifan Belajar Siswa menggunakan Media Animasi pada pembelajaran materi Perdagangan Internasional. Hal ini dibuktikan dengan Kelas Eksperimen yang

dengan adanya penggunaan Media Animasi mampu memperoleh Skor Ideal 80% sedangkan Kelas Kontrol yang tanpa adanya perlakuan hanya mampu memperoleh skor ideal 20%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Animasi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa ini efektif, karena mampu merangsang perhatian siswa untuk bersikap aktif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Efektifitas penggunaan media animasi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa SMA pada mata pelajaran Ekonomi” dapat diambil simpulan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil observasi ketika pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ekonomi yang telah dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Bandung., dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dinilai dapat membuahkan hasil ketika diterapkan dalam pembelajaran Ekonomi. Hal tersebut terlihat pada saat penelitian sedang dilakukan, dalam observasi tersebut siswa menjadi lebih mau untuk memperhatikan materi pembelajaran melalui tontonan video animasi sehingga akan memunculkan keaktifan belajar siswa, baik itu dari segi visual, membaca, maupun menulis. Penyajian materi yang lengkap di dalam video animasi serta bahasa yang komunikatif menambah poin agar siswa mau lebih aktif. diperoleh pernyataan bahwa Sample di setelah penggunaan media animasi pada pembelajaran materi Perdagangan Internasional di Kelas X IPS 4 selaku kelas eksperimen telah mencapai skor ideal yang ditentukan.
- 2) Tingkat keaktifan belajar siswa setelah penggunaan media animasi pada pembelajaran materi Perdagangan Internasional di Kelas X IPS 4 selaku

kelas eksperimen telah mencapai skor ideal yang ditentukan.

- 3) Tingkat Keaktifan belajar siswa setelah penggunaan media animasi pada kelas X IPS 4 selaku kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dari X IBB 1 selaku kelas kontrol dalam pembelajaran materi perdagangan internasional. Perbedaan hasil tersebut dikarenakan adanya perbedaan perlakuan dalam pembelajaran yang dilaksanakan, dimana kelas eksperimen diterapkan penggunaan media Animasi, sedangkan di kelas kontrol tidak, hanya pembelajaran biasa menggunakan power point.

#### REFERENSI

- Alfianka, Ninit. (2018). Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamalik, Oemar. (2013). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Prakoso, Gatot. (2010). Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Sanjaya, Wina. (2013). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prameda Media Group.
- Sinar. (2018). Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Sukwiaty, dkk. (2014). Ekonomi SMA Kelas X. Bandung: Yudisthira.
- Turkkan, Tugrul. (2018). How Animation is Helpful in Enhancing Enterprise Learning. [Online]. Tersedia di <https://elearningindustry.com/animation-in-enterprise-learning-helpful-enhancing-how>.