

ABSTRAK

Ilfha Saputri, 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu.

Pembimbing: (I) Drs. Sazili, M.Pd, (II) Ade Irma Suryani, M.Pd

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII A SMP Negeri 7 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes (pre-test dan post-test), dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kondisi awal (pra-siklus), nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 48,12 dengan persentase ketuntasan belajar 0%. Setelah tindakan pada siklus I, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 61,25 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 37,5%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 90,93 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 96,87%. Selain itu, aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, efektif, dan kondusif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran Berbasis Animasi, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Ilfha Saputri, 2026. The Implementation of Animation-Based Learning Media to Improve the Learning Outcomes of Grade VIII Students in Social Studies at SMP Negeri 7 Bengkulu City.

Supervisor: (I) Drs. Sazili, M.Pd, (II) Ade Irma Suryani, M.Pd

The purpose of this study was to examine the use of animation-based learning media in improving the learning outcomes of eighth-grade students in Social Studies at State Junior High School 7 in Bengkulu City. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 32 eighth-grade students in Class VIII A at State Junior High School 7 in Bengkulu City for the 2025/2026 academic year. Data collection techniques included observation, tests (pre-tests and post-tests), and documentation. The data were analyzed using the calculation of mean scores, learning mastery percentages, and the observation results of teachers and students activities. The results of the study indicate that the implementation of animation-based learning media was able to improve student learning outcomes. In the initial condition (pre-cycle), the average student learning score was 48.12, with a learning achievement rate of 0%. After the intervention in Cycle I, the average post-test score increased to 61.25, with a learning achievement rate of 37.5%. After refinements in Cycle II, the average post-test score increased to 90.93, with a learning achievement rate of 96.87%. In addition, both teacher and student engagement during the learning process increased, resulting in a more active, effective, and conducive learning environment. Thus, it can be concluded that the use of animation-based learning media can improve the learning outcomes of eighth-grade students in social studies at SMP Negeri 7 in Bengkulu City.

Keywords: Learning Outcomes, Social Studies, Animation-Based Learning Media, Classroom Action Research.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk menciptakan interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar sehingga terbentuk pengalaman belajar yang bermakna. Dalam kurikulum saat ini, pembelajaran menuntut siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, dan mampu mengaitkan materi dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru dituntut menggunakan strategi dan media pembelajaran yang variatif agar proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian materi dari guru kepada siswa. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan minat belajar, penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, selain itu media pembelajaran juga membantu menciptakan variasi dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Dengan adanya media, pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, tetapi mendorong interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran yang memanfaatkan media selalu memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran mampu mengubah suasana belajar lebih menyenangkan, ketika guru menghadirkan media seperti gambar, video, model, peta, atau alat peraga lainnya, kelas menjadi lebih aktif, siswa lebih tertarik, dan lebih fokus saat pembelajaran, siswa tidak hanya sekedar mendengar penjelasan. tetapi juga melihat, mengamati, dan merasakan langsung gambaran dari materi yang sedang dipelajari. Hal ini membuat proses belajar lebih mudah dipahami karna informasi disampaikan melalui visual dan pengalaman konkret.

Pembelajaran yang menggunakan media juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPS, menjadi hal yang penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu, pada tanggal 08 Oktober 2025, saya melihat bahwa proses pembelajaran belum menggunakan media lain selain buku dan papan tulis khususnya pada mata pelajaran IPS penggunaan media yang masih sangat terbatas, keterbatasan media tersebut juga menyebabkan suasana kelas kurang interaktif. Melihat kondisi tersebut, saya tertarik untuk mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis animasi sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, sehingga diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis animasi adalah media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak yang dipadukan dengan teks, suara, warna, dan efek visual lainnya sehingga menghasilkan tampilan dinamis dan menarik.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dari itu peneliti memilih judul **“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu”**

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu?

1.3 Tujuan penelitian

Untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penerapan media pembelajaran, khususnya terkait penerapan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi membantu siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran gerak visual, warna, dan ilustrasi dalam animasi dapat meningkatkan perhatian siswa.
- b. Bagi Guru: Membantu memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi dan literatur untuk penelitian lebih lanjut terkait media animasi.