



**PENERAPAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN
SOFTWARE POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS SMP NEGERI 16 BANDA ACEH**

Zee Trina¹, Thamrin Kamaruddin², Dyah Rahmani³

¹Email: zeetrina@gmail.com

²Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: thamrinkamaruddin@unsyiah.ac.id

³Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: dyahrahmani@unsyiah.ac.id

ABSTRAK

Software animasi powtoon adalah *software* berbasis *web* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) peningkatan hasil belajar siswa; (2) Kesesuaian aktivitas guru dan siswa; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran; dan (4) Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *software animasi powtoon*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 16 Banda Aceh yang berjumlah 24 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan (1) Lembar *pre-test* dan *post-test*; (2) Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa; (3) Lembar pengamatan keterampilan guru; dan (4) Angket respon siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persentase ketuntasan secara individual meningkat dari 63% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II dan 92% pada siklus III. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II dan 90% pada siklus III. (2) Jumlah kesesuaian aktivitas guru dan siswa meningkat dari 6 aktivitas sesuai pada siklus I menjadi 8 aktivitas sesuai pada siklus II dan 10 aktivitas sesuai pada siklus III. (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran meningkat dari skor 2,6 dengan kategori baik pada siklus I menjadi 3,1 dengan kategori baik pada siklus II dan 3,3 dengan kategori baik pada siklus III. (4) Pada umumnya atau sebanyak 93,3% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *software animasi powtoon* sangat menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kata kunci: Penerapan, *Software animasi powtoon*, Hasil belajar, IPS

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan tahun 2005, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta

memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pengajar harus mampu merencanakan suatu strategi pembelajaran yang menyenangkan agar materi yang diajarkan menjadi hal yang menarik bagi siswa.

Sebagai fasilitator pembelajaran sudah seharusnya guru mampu memanfaatkan perkembangan teknologi pada masa sekarang ini dengan merancang strategi pembelajaran secara kreatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran. Maka untuk mewujudkan hal tersebut, multimedia bisa menjadi salah satu pilihan guru dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, serta video dengan menggunakan komputer. Melalui pemanfaatan multimedia khususnya media animasi yang dibuat dengan konsep penuh warna menggunakan *software powtoon* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, karena Aksoy dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa (2012:305).

Hasil belajar merupakan suatu ukuran berhasil atau tidaknya seorang siswa setelah mendapatkan pelajaran di sekolah. Sudjana (2005:23) berpendapat “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Maka jika seorang siswa mampu memahami materi dalam proses pembelajaran dengan baik yang dapat diukur melalui tes tulis maupun lisan maka guru sebagai fasilitator pembelajaran telah berhasil mewujudkan tujuan pembelajaran.

Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkret. Materi pembelajaran yang dibuat ke dalam bentuk animasi audiovisual lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Mayer dan Moreno (2002:91) dalam *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation As An*

Aid To Multimedia Learning bahwa animasi dapat menaikkan pemahaman siswa ketika digunakan secara konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia.

Kemajuan teknologi komputer tentunya memberi kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran khususnya media animasi, namun kenyataannya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut. Maka melalui penggunaan *software powtoon* diharapkan dapat memudahkan guru dalam membuat animasi audiovisual.

Selama menjalankan Program Pengalaman Lapangan di SMP Negeri 16 Banda Aceh, terlihat bahwa proses pembelajaran di kelas VIII-3 masih kurang optimal baik dari segi siswa, metode pembelajaran, maupun media yang digunakan oleh guru. Berdasarkan observasi hanya sekitar 25% dari 28 siswa di kelas VIII-3 yang memperhatikan dan menanggapi materi IPS yang diajarkan, selebihnya siswa cenderung bermain di dalam kelas dan membuat keributan bahkan tidak memperdulikan keberadaan guru. Hal tersebut tentunya mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat dikatakan belum tercapai dengan baik.

Pada hasil ulangan tengah semester hanya 8 siswa secara individu dapat mencapai nilai ketuntasan minimum atau hanya 28,5% siswa yang tuntas pada pelajaran IPS. Permasalahan dari hal tersebut adalah metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran IPS bersifat konvensional dengan hanya berbantuan media papan tulis. Guru menyampaikan materi pembelajaran hanya dengan berceramah tanpa berbantuan media yang dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran IPS, sehingga proses pembelajaran terasa membosankan. Tentunya dalam hal ini metode konvensional bukan berarti tidak bagus digunakan pada proses pembelajaran. Tetapi jika semua materi disampaikan secara konvensional tanpa berbantuan media apapun tentu akan menciptakan kejenuhan pada proses pembelajaran.

Siswa tentunya menyukai sistem pembelajaran yang variatif, misalnya dengan menggunakan media animasi audiovisual yang menampilkan contoh-

contoh secara langsung dari materi yang diajarkan, karena materi yang disampaikan secara kontekstual akan membuat siswa lebih mudah dalam memahaminya. Berdasarkan uraian tersebut, penulis telah melakukan penelitian tentang **“Penerapan Media Animasi Audiovisual Menggunakan *Software Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 16 Gampong Peuniti Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 17 Agustus 2016 sampai 19 September 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 16 Banda Aceh yang terdiri dari 24 siswa dengan laki-laki berjumlah 15 siswa dan perempuan berjumlah 9 siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran (Arikunto, 2006:96). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar *pre-test* dan lembar *post test*, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru, dan lembar respon siswa.

Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar dilakukan untuk mengetahui bagaimana perubahan yang didapat oleh siswa terhadap mata pelajaran IPS setelah dilakukan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media animasi audiovisual. Hasil belajar dianalisis secara individual dan klasikal di mana seorang siswa dikatakan tuntas secara individual pada mata pelajaran IPS jika ia mampu mendapatkan nilai 80 dari 10 soal *multiple choise* dan *essay* yang diberikan. Nilai 80 tersebut merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan di SMP Negeri 16 Banda Aceh.

Selanjutnya analisis hasil belajar secara klasikal dilakukan untuk mengetahui berapa banyak siswa yang tuntas pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-3 setelah dilakukan penerapan media animasi audiovisual dalam proses pembelajaran. Mulyasa (2004:99) menyebutkan bahwa suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila di dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa dari keseluruhan yang secara individu dikatakan tuntas dalam proses pembelajaran, di mana ketuntasan individu tersebut dapat diperoleh jika seorang siswa mampu memiliki nilai minimal 80. Nilai tersebut sesuai dengan ketetapan yang diberikan oleh pihak sekolah, untuk mengetahui jumlah persentase ketuntasan siswa, digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2010:43})$$

Keterangan:

- P = Ketuntasan belajar
- F = Frekuensi jawaban yang benar
- N = Jumlah soal

Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa kelas VIII-3 yang terjadi selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan media Animasi audiovisual. Hal tersebut dapat menunjukkan sesuai atau tidaknya aktivitas yang terjadi terhadap komponen-komponen aktivitas yang telah dirancang pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Analisis dilakukan dengan mengkategorikan persentase hasil penelitian. Kategori baik jika hasil persentase sama, kurang atau lebih 1 menit dari standar waktu yang ditetapkan, dan dikategorikan kurang baik jika hasil persentase tidak sama, kurang atau lebih 2 menit dari standar waktu yang ditetapkan, untuk mengetahui tingkat reabilitas instrumen ini digunakan statistik persentase, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2010:43})$$

Keterangan:

- P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Banyaknya aktivitas yang dilakukan

Analisis Keterampilan Guru

Guru dalam kegiatan pembelajaran harus memiliki keterampilan disetiap pelaksanaan kegiatannya. Pada penelitian ini telah direncanakan beberapa keterampilan yang harus dilakukan oleh guru untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Setiap kegiatan memiliki beberapa keterampilan, guru akan memperoleh 4 skor jika mampu melaksanakan semua keterampilan dari satu kegiatan. Maka untuk mengetahui keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan media animasi audiovisual digunakan analisis data berdasarkan skor rata-rata pengamatan sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:77) sebagai berikut:

Skor 1,00-1,69	Kurang Baik
Skor 1,70-2,59	Sedang
Skor 2,60-3,50	Baik
Skor 3,51- 4,00	Sangat Baik

Respon Siswa

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi audiovisual di kelas VIII-3, guru membagikan angket kepada siswa yang berisi pernyataan-pernyataan tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal tersebut untuk mengetahui baik atau tidak respon dari siswa kelas VIII-3 terhadap pembelajaran dengan menggunakan media animasi audiovisual. Mengetahui persentase respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan penerapan media animasi audiovisual digunakan analisis statistik deskriptif persentase, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2010:43})$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi respon siswa

N = Jumlah siswa

Selanjutnya untuk menganalisa data respon siswa, digunakan rumus statistik sederhana yang dikemukakan oleh Sudijono (2006:43) yaitu:

$$P = \frac{\Sigma f}{\Sigma n \cdot \Sigma x} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2010:43})$$

Keterangan:

P = Persentase

Σf = Frekuensi jawaban

Σn = Jumlah responden

Σx = Jumlah soal/pertanyaan

Kemudian data dideskripsikan serta ditafsirkan untuk diambil kesimpulan, dimulai dari bilangan terbesar kepada bilangan terkecil dengan kriteria sebagaimana yang dikemukakan Hadi (2000:67) sebagai berikut:

100% disebut seluruhnya

80% - 99% disebut pada umumnya

60% - 79% disebut sebagian besar

50% - 59% disebut lebih dari setengah

20% - 39% disebut sebagian kecil

0% - 19% disebut sangat sedikit

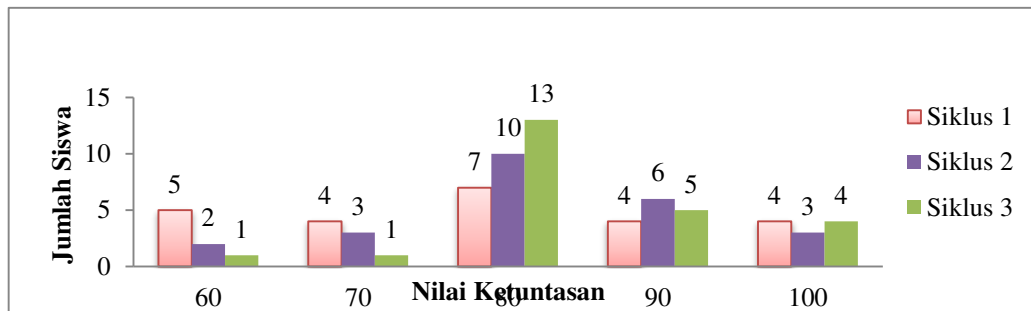
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tiga siklus, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-3 pada materi jumlah dan pertumbuhan, komposisi, serta persebaran dan migrasi penduduk. Secara individual hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus ke III. Hasil belajar siswa secara individual dapat dilihat pada Gambar 1.

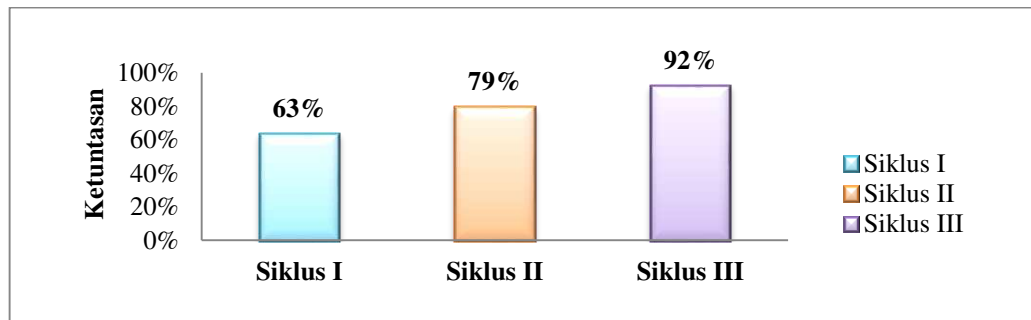
Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa pada siklus I, hasil belajar menunjukkan terdapat 15 siswa yang tuntas secara individual. Jumlah keseluruhan siswa yaitu 24 siswa, 4 orang siswa memperoleh nilai 100, 4 orang siswa

memperoleh nilai 90, 7 orang siswa memperoleh nilai 80, 4 orang siswa mendapat nilai 70, dan sisanya 5 orang memperoleh nilai 60. Pada siklus II terdapat 19 siswa yang tuntas secara individual, dari 24 siswa 3 orang siswa memperoleh nilai 100, 6 orang siswa memperoleh nilai 90, 10 orang siswa memperoleh nilai 80, 3 orang siswa mendapat nilai 70 dan 2 orang siswa memperoleh nilai 60.

Pada siklus III terdapat 22 siswa yang tuntas secara individual. Berdasarkan jumlah 24 siswa sebanyak 4 orang siswa memperoleh nilai 100, 5 orang siswa memperoleh nilai 90, selanjutnya 13 orang siswa memperoleh nilai 80, 1 orang siswa mendapat nilai 70 dan 1 orang siswa memperoleh nilai 60. Perhatikan Gambar 1. berikut.

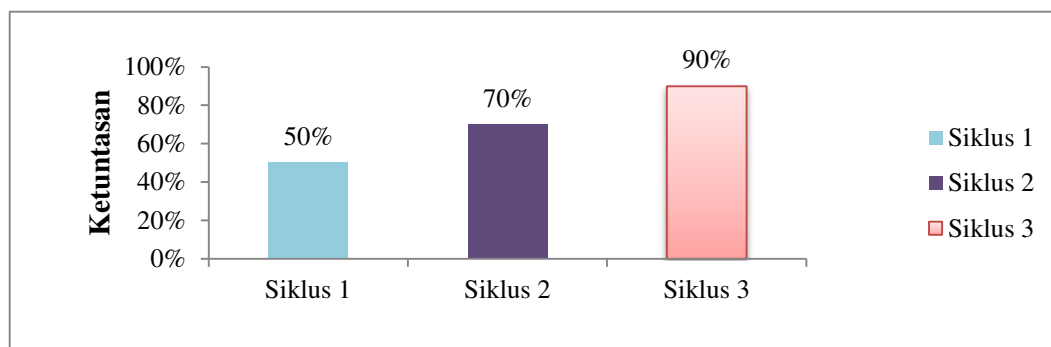


Gambar 1. Grafik persentase ketuntasan individual



Gambar 2. Grafik persentase ketuntasan individual dalam kelas

Hasil hitung persentase ketuntasan klasikal dalam proses pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



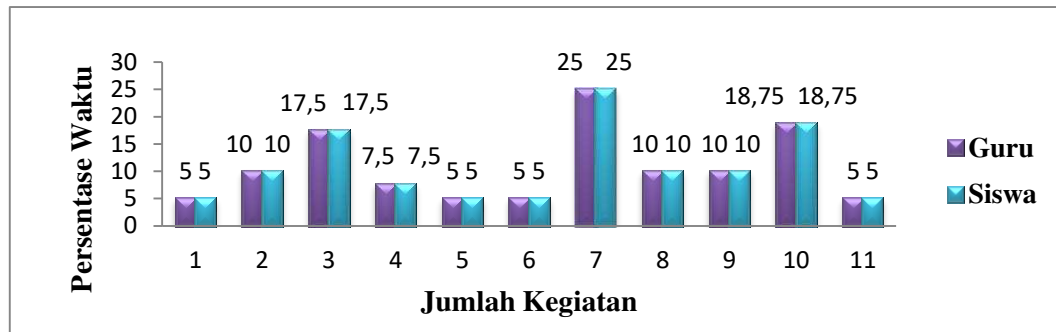
Gambar 3. Grafik persentase ketuntasan klasikal

Berdasarkan Gambar 3 terlihat peningkatan hasil belajar pada setiap siklus yang dilakukan. Pada tindakan siklus I nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 50%, dari 10 soal hanya 5 soal yang tuntas dan 5 soal tidak tuntas. Siklus I dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh masih dibawah ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 85\%$. Pada siklus II nilai ketuntasan klasikal yaitu 70%, dari 10 soal hanya 7 soal yang tuntas. Siklus II dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh juga masih dibawah ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 85\%$, sedangkan pada siklus III nilai ketuntasan klasikal mencapai 90%, artinya dari 10 soal terdapat 9 soal yang tuntas dan 1 soal yang tidak tuntas. Hasil siklus III menyatakan ketuntasan siswa secara klasikal dsalam proses pembelajaran.

Aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran dengan menggunakan *software powtoon* sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran diamati dengan menggunakan instrumen aktivitas yang telah disusun berdasarkan alokasi waktu pada RPP. Instrumen tersebut digunakan oleh pengamat untuk memantau kesesuaian aktivitas guru dan siswa mulai dari tindakan siklus I sampai dengan siklus III. Aktivitas guru dan siswa pada siklus I secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4 menunjukkan persentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I. Pada aktivitas guru dan siswa terdapat 5 aktivitas yang belum sesuai dengan alokasi waktu yang telah disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Aktivitas tersebut belum dikatakan sesuai karena waktu yang digunakan pada setiap aktivitas melebihi waktu yang telah

ditentukan. Aktivitas yang belum sesuai tersebut yaitu pada kegiatan ketiga saat guru menyampaikan ringkasan materi pembelajaran melalui media animasi audiovisual.

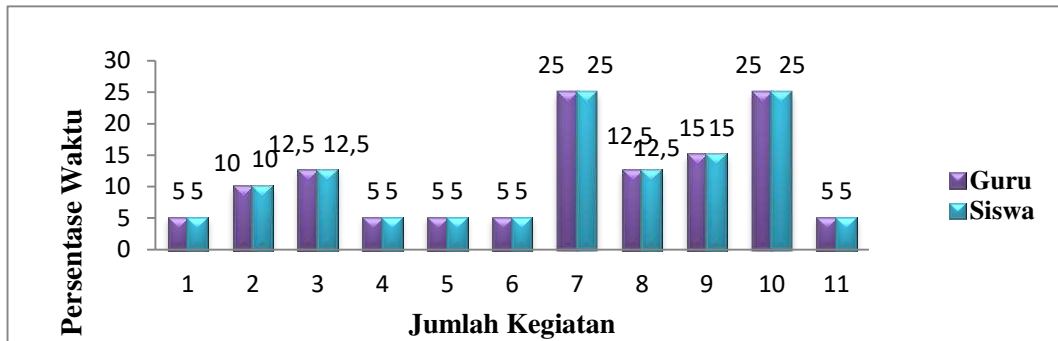


Gambar 4. Grafik persentase aktivitas guru dan siswa siklus I

Kegiatan keempat pada saat guru menampilkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan menjelaskannya. Kegiatan ketujuh pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi kembali tentang materi yang diajarkan dengan mengisi LKS pada kertas warna yang diberikan. Kegiatan kedelapan yaitu ketika guru menjadi moderator serta mengintruksikan dan membimbing siswa dalam persentasi, serta kegiatan kesepuluh yaitu saat melaksanakan *post-test*.

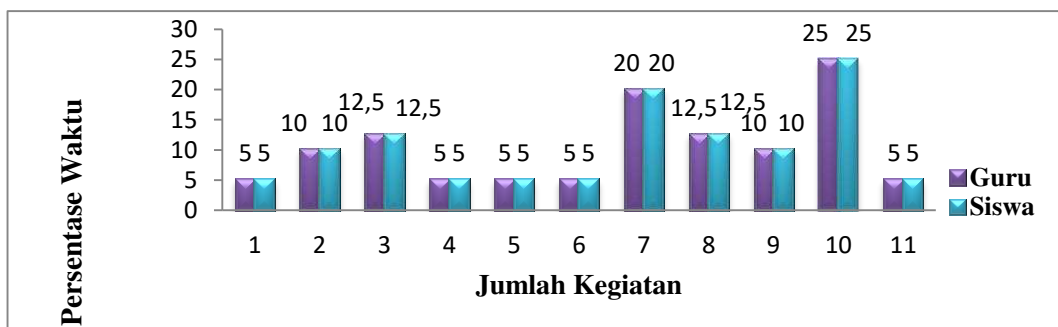
Kegiatan pembelajaran tindakan siklus II, terdapat 3 dari 11 aktivitas guru dan siswa yang alokasi waktunya belum sesuai berdasarkan instrumen yang telah disusun melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Grafik persentase waktu pada aktivitas guru dan siswa dalam tindakan siklus II dapat dilihat pada Gambar 5.

Terdapat 3 dari 11 aktivitas yang belum dikatakan sesuai pada pelaksanaan pembelajaran siklus II. Aktivitas tersebut belum dikatakan sesuai karena waktu yang digunakan pada setiap aktivitas melebihi waktu yang telah ditentukan. Aktivitas dapat dikatakan sesuai apabila kegiatan siswa sesuai dengan yang dirancang oleh guru, waktu yang digunakan sesuai dengan yang ditentukan pada saat membuat rancangan penelitian, dan urutan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Hasil analisis kesesuaian aktivitas guru dan siswa pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Grafik persentase aktivitas guru dan siswa siklus II

Aktivitas yang belum sesuai tersebut yaitu pada kegiatan ketujuh saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi kembali tentang materi yang diajarkan dengan mengisi LKS pada kertas warna yang diberikan. Kegiatan kesembilan pada saat guru bersama siswa mengambil kesimpulan dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja terbaik, dan kegiatan kesepuluh yaitu saat melaksanakan *post-test*.

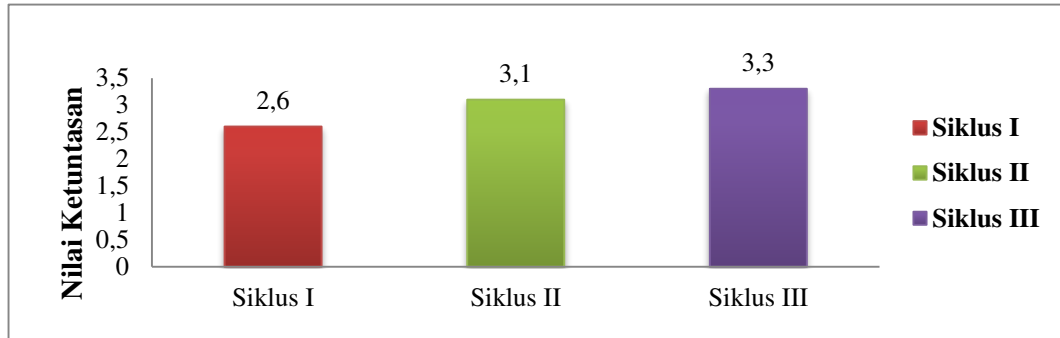


Gambar 6. Grafik persentase aktivitas guru dan siswa siklus III

Berdasarkan Gambar 6 dapat diketahui bahwa masih terdapat 1 aktivitas yang belum sesuai dengan perencanaan yaitu pada aktivitas kesepuluh. Hal tersebut disebabkan oleh faktor alokasi waktu yang berjalan tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan pada saat mengerjakan soal *post-test*, itu karena siswa menganggap waktu yang diberikan terlalu sedikit sementara soal yang diberikan membutuhkan waktu lama untuk dikaji.

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan *software* animasi *powtoon* sebagai media untuk menyusun materi pelajaran. Persentase

keterampilan yang dilakukan oleh guru di setiap siklus dapat dilihat pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Grafik skor keterampilan guru mengelola pembelajaran

Gambar 7 menjelaskan keterampilan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan baik (2,6) pada siklus I, dikategorikan baik (3,1) pada siklus II dan dikategorikan baik (3,3) pada siklus III. Peningkatan keterampilan guru dapat terjadi pada siklus III karena guru melaksanakan kriteria keterampilan yang tidak dilakukan pada siklus I dan siklus II.

Respon siswa terhadap proses pembelajaran yaitu sebanyak 24 siswa menyatakan ya bahwa penerapan media animasi audiovisual dalam pembelajaran IPS merupakan hal yang baru dilaksanakan di kelas. Sebanyak 22 siswa menyatakan ya bahwa animasi audiovisual yang ditayangkan guru sangat menarik. Sebanyak 19 siswa menyatakan ya bahwa mereka dapat memahami materi pelajaran dengan mudah karena guru menyampaikannya melalui media animasi audiovisual. Sebanyak 22 siswa menyatakan ya bahwa materi pelajaran IPS menjadi lebih menarik karena disampaikan melalui media animasi audiovisual.

Sebanyak 21 siswa menjawab ya bahwa mereka dapat menjawab soal evaluasi dengan mudah. Sebanyak 24 siswa menjawab ya bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi audiovisual sangat menyenangkan. Sebanyak 23 siswa menyatakan ya bahwa cara guru menjelaskan materi pelajaran sangat menarik. Sebanyak 19 siswa menyatakan ya bahwa

mereka lebih bersemangat belajar IPS karena guru menggunakan media animasi audiovisual.

Sebanyak 19 siswa setuju bahwa penerapan media animasi audiovisual membantu mereka dalam memahami materi IPS yang dijelaskan oleh guru, dan sebanyak 24 siswa setuju bahwa mereka berharap guru dapat terus mengajarkan pelajaran IPS dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Setelah semua data jawaban terkumpul, maka pengelohan data dilakukan dengan rumus yang telah dijelaskan sebelumnya pada analisis data respon siswa, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa 90,41 persen siswa atau pada umumnya menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media animasi *software powtoon* sangat menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 16 Banda Aceh dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi jumlah dan pertumbuhan, komposisi, serta persebaran dan migrasi penduduk mengalami peningkatan secara individual dan klasikal. Hasil ketuntasan individual yang diperoleh pada tindakan siklus I sebesar 63%. Hasil tersebut meningkat menjadi 79% pada tindakan siklus II dan 92% pada tindakan siklus III. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar klasikal yang diperoleh siswa. Pada tindakan siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 50% dan meningkat menjadi 70% pada tindakan siklus II serta 90% pada tindakan siklus III. Berdasarkan hasil belajar siklus I, II, dan III maka dapat dikatakan bahwa penerapan animasi *software powtoon* dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan disetiap siklus. Sebanyak 6 dari 11 aktivitas pada tindakan siklus I dikatakan sesuai berdasarkan alokasi waktu yang telah direncanakan. Jumlah kesesuaian aktivitas bertambah pada tindakan siklus I yaitu 8 dari 11 komponen aktivitas dan meningkat pada siklus III dengan jumlah 10 aktivitas sesuai dari 11 aktivitas yang telah direncanakan, sehingga kesesuaian

aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan meningkat pada setiap siklus.

Hasil analisis keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada tindakan siklus I memperoleh skor 2,6 dengan kategori baik. Meningkat pada tindakan siklus II dengan perolehan skor 3,1 yang dikategorikan baik. serta meningkat menjadi 3,3 dengan kategori baik pada tindakan siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan guru sudah baik dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan media animasi *software powtoon*.

Hasil olah data angket yang berisi 10 pernyataan tentang proses pembelajaran yaitu sebanyak 90,41% siswa atau pada umumnya menyatakan pembelajaran dengan menggunakan animasi *software powtoon* sangat menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi *software powtoon* dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, G. 2012. The Effect of Animation Technique on The 7th Grade Science and Technology Coure. *Journal of Scientific Research*, (3), 304-308.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Mayer, R. E. dan Moreno, R. 2002. Animation As An Aid Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, (14), 87-98.
- Mulyasa, E. 2004. *Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.