

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MOTION GRAPHIC PADA PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DOMAIN KOGNITIF

(Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Kandanghaur)

Fahmi NugrohadI, Rudi Susilana
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
fahmi.nugrohadI95@student.upi.edu

Abstract. *Learning is designed to educate students, it means that learning is more oriented to student activities to obtain learning outcomes in the form of cognitive, affective, and psychomotor aspects. In order to increase the quality of learning process, education is required to develop. Media can be used to support learning process. Teachers can use motion graphic media in scientific learning. This media will provide reinforcement of students' memory because this media displays a beautiful visualization. The aim of this research is to describe the effectiveness of using motion graphic media in scientific learning of student learning outcomes cognitive aspects. On the other hand, the specific purpose of this project are to describe and analyze the improvement of student learning outcomes cognitive domains on aspects of understanding, aspects of application, and aspects of analysis before and after using motion graphic media in scientific learning. The method applied on this research is quasi experimental with One Group Time Series Design. The population in this study is 330 students in class VII SMP Negeri 1 Kandanghaur. The sample used in the study amounted to 30 people and selected using a probability sampling technique with cluster sampling categories. Technique of collecting data using instrument test. Generally it can be concluded that the media of motion graphic learning is effective to improve the learning result of cognitive domains learners on the subjects of Integrated IPS in Class VII SMP Negeri 1 Kandanghaur especially on the subject of climatic conditions in Indonesia.*

Keywords: *Learning Media, Motion Graphic Media, Learning Result of Cognitive Domain*

Abstrak. Pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, artinya pembelajaran lebih berorientasi pada aktivitas siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Demi terciptanya peningkatan kualitas proses pembelajaran, pendidikan dituntut terus berkembang. Salah satu alat bantu proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media. Media *motion graphic* dapat digunakan guru dalam pembelajaran saintifik. Media ini akan memberikan penguatan terhadap daya ingat siswa karena media ini menampilkan visualisasi yang indah untuk dilihat. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media *motion graphic* dalam pembelajaran saintifik terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif. Sedangkan secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa domain kognitif pada aspek pemahaman, aspek penerapan, dan aspek analisis sebelum dan sesudah menggunakan media *motion graphic* dalam pembelajaran saintifik. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *One Group Time Series Design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kandanghaur yang berjumlah 330 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 30 orang dan dipilih menggunakan teknik *probability sampling* dengan kategori *cluster sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument jenis tes. Secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *motion graphic* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif peserta didik pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII, khususnya pada pokok bahasan kondisi iklim di Indonesia di SMP Negeri 1 Kandanghaur

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media *Motion Graphic*, Hasil Belajar Domain Kognitif.

A. PENDAHULUAN

Semua peserta didik harus mendapatkan pendidikan yang layak dan bermutu sebagai hak menjadi warga negara. Melalui jalur pendidikan, peserta didik dibentuk menjadi sumber daya manusia

yang berkarakter, berkelakuan baik dan mempunyai wawasan yang luas. Pendidikan formal terbagi menjadi dua jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

PERMENDIKNAS RI No.78 Tahun 2009
Pasal 1 ayat 4 menyatakan bahwa

“Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan pada jalur formal yang berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang melandasi jenjang pendidikan menengah”.

Pembelajaran adalah salah satu jalan dari pendidikan. Pembelajaran bisa dikatakan sebagai salah satu elemen dari pendidikan. Kualitas pembelajaran bisa menjadi tolak ukur bagaimana kualitas dari keberlangsungan pendidikan. Walaupun masih banyak lagi elemen yang dapat dilihat untuk mengukur proses pendidikan. Apabila proses pembelajaran kualitasnya baik maka bisa disimpulkan bahwa pendidikan yang dilakukan baik pula dan akan mencetak generasi yang cemerlang yaitu peserta didik yang bagus dalam aspek afektif, aspek psikomotor dan aspek kognitif.

Proses pembelajaran bisa ditingkatkan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang umum dilakukan adalah memasukan berbagai teknologi ke dalam proses pembelajaran. Misalnya pembelajaran yang dibantu dengan media audio visual. Darmawan (2012, hlm.89) mengemukakan bahwa:

“Teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna. Kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan berdasarkan keupayaannya menyentuh berbagai panca indera:

penglihatan, pendengaran, dan sentuhan”.

Pembelajaran dengan proses yang ilmiah bisa menjadi alan agar proses pembelajaran menjadi lebih baik. Dalam proses tersebut para peserta didik memahami suatu masalah atau materi dalam pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah yang ilmiah. Peserta diupayakan agar melakukan cara-cara ilmiah seperti mengamati, menanya mencari sumber informasi dan mengolahnya serta dapat menemukan kesimpulan. Pembelajaran tersebut biasa disebut sebagai pembelajaran saintifik.

Dalam menerapkan pembelajaran saintifik ini, pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran sebagai pendukung dalam melakukan proses pembelajaran. Salah satunya adalah motion graphic. Menurut Satriaputra (2014, hlm. 2)

“motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut dapat dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik”.

Penggunaan media motion graphic diharapkan dapat memberikan daya tarik agar bisa mengundang perhatian peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan begitu, peserta didik diharapkan bisa lebih cepat mengerti tentang materi dan dalam proses pembelajaran, para peserta didik tidak merasa bosan.

Motion graphic bisa digunakan dalam sebagian besar mata pelajaran. Pada penelitian ini motion graphic digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu. Penggunaan motion graphic diharapkan dapat memunculkan

berbagai fenomena sosial ke dalam kelas sehingga tercipta suasana seolah-olah fenomena sosial tersebut dialami oleh peserta didik. Sejarah, sosiologi, geografi dan ekonomi adalah bagian dari IPS Terpadu yang diajarkan di sekolah.

Faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar IPS Terpadu siswa SMP diantaranya adalah pembelajaran dimana hanya menggunakan tulisan dapat membuat siswa tingkat dasar ini menjadi cepat jenuh dan bosan, sehingga dalam proses belajar mengajar diharapkan ada strategi baru dari pengajar untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu para pengajar diharapkan mempunyai solusi kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada para siswanya, sehingga siswa tidak merasa takut dan terbebani oleh satu atau beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Hasil pengamatan dari peneliti terdahulu berdasarkan penelitian Samsuri (2014, hlm. 2) menyatakan “hasil belajar yang rendah disebabkan oleh minat siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu rendah dan tingkat berpikir siswa SMP Negeri 1 Sentolo masih berada pada tingkat remembering atau hafalan”. Seperti hasil penelitian Faisal (2017, hlm. 75) menyatakan “pembelajaran dengan menggunakan media motion graphic mampu mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa secara signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas XI di SMA Pasundan 2 Bandung”. Ramdani (2017, hlm. 79) menyatakan “Media motion graphic mampu meningkatkan hasil belajar berpikir tingkat tinggi siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran motion graphic pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”. Dari hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan diharapkan motion graphic bisa menjadi salah satu solusi untuk mengurangi

kesulitan-kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 3 Agustus 2017, peneliti melakukan wawancara informal kepada guru IPS SMP Negeri 1 Kandangahur, ibu Umi Hartati, S.Pd. menyatakan bahwa media sangat perlu dihardirkan dalam proses pembelajaran. Media bisa menjadi penembus batas atau jalan keluar untuk melihat fenomena yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut. Seperti dalam kasus mempelajari bagaimana melihat bentuk bumi atau susunan langit. Permasalahan lain yang ditemukan dalam studi pendahuluan yaitu keterbatasan kompetensi yang dimiliki guru untuk membuat atau mengembangkan media yang relevan dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran baik itu terjadi di kelas ataupun di laboratorium.

Adapun tujuan dari penelitian, adalah:

- 1) Mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa domain kognitif pada aspek pemahaman antara sebelum dan sesudah menggunakan media motion graphic dalam pembelajaran saintifik pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMPN 1 Kandangahur.
- 2) Mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa domain kognitif pada aspek penerapan antara sebelum dan sesudah menggunakan media motion graphic dalam pembelajaran saintifik pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMPN 1 Kandangahur.
- 3) Mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa domain kognitif pada aspek analisis antara sebelum dan sesudah menggunakan media motion graphic dalam pembelajaran saintifik pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMPN 1 Kandangahur.

Penelitian ini

diharapkan akan menghasilkan proses uji teori untuk mengembangkan pengetahuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik peneliti maupun pihak sekolah, guru, siswa serta peneliti selanjutnya.

Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, mulai dari balita hingga akhir hayat. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut berkaitan dengan ranah pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap, (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena kegiatan belajar yang dilakukan ketika proses pendidikan berlangsung seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lainnya. Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2007, hlm.20) bahwa “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Juga belajar akan lebih baik atau subjek pembelajaran mengalami atau melakukannya”. Dapat disimpulkan belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dalam hal penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi, dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian proses menuju perkembangan pribadi manusia kearah yang lebih baik.

Menurut Hamalik dalam Kustandi dan Sutjipto (2013, hlm.19) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi siswa”. Berdasarkan fungsinya Levie dan Lentzs dalam Kustandi dan Sutjipto (2013, hlm.19) “mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) kompensatoris”.

Pemanfaatan *motion graphic* dalam pembelajaran sangat berpengaruh sesuai dengan pernyataan Kustandi dan sutjipto (2013, hlm.20) “fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar”.

Pembelajaran berbasis video sudah tidak asing didalam pembelajar sekolah. Pemanfaatan media video ini bertujuan untuk memudahkan guru terhadap materi yang sulit untuk dijelaskan secara konkrit dan memerlukan ilustrasi visual. Ilustrasi visual yang dimaksud seperti guru bisa menjelaskan hewan-hewan di benua afrika tanpa membawa siswa langsung ke benua afrika ataupun guru bisa menjelaskan fenomena atmosfer tanpa membawa siswa keluar angkasa secara langsung. Kemudahan yang diberikan oleh media video menurut Smaldino, dkk (2014, hlm. 405) mengatakan “video bisa membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan dan teknik”. Dengan begitu siswa pun dapat belajar secara mandiri dengan melihat tayangan video.

Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran peserta didik yang ditunjukkan melalui tes yang diberikan oleh guru. Dimiyati dan Mudjiono (2009, hlm.202) mengemukakan bahwa : “Hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan

guru". Nilai tes tersebut adalah hasil belajar yang diberikan oleh guru kepada peserta didik setelah mengalami suatu interaksi belajar pada kegiatan pembelajaran. Hasil belajar belajar juga menunjukkan perubahan kemampuan dan tingkah laku pada peserta didik, menunjukkan sejauh mana peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran setelah mengalami proses pembelajaran.

IPS Terpadu adalah salah satu bidang studi yang dipelajari oleh siswa SMP. Bidang studi IPS Terpadu mencakup kepada ilmu-ilmu sosial yang ditujukan untuk merangsang kemampuan berpikir siswa. Menurut Effendi dalam Karmila (2013, hlm. 10) yang menyebutkan bahwa:

IPS Terpadu ialah nama bidang studi yang merupakan integrasi konsep ilmu-ilmu sosial, humaniora, sains, isu, masalah social kehidupan dimensi pedagogik dan psikologis sesuai karakteristik kemampuan berpikir peserta didik bersifat holistik.

Bidang studi IPS Terpadu dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai konsep dasar ilmu sosial dengan tujuan untuk memecahkan masalah. Seperti yang dikemukakan oleh Gunawan (2013, hlm.3) yang menyatakan bahwa:

Melalui pembelajaran IPS Terpadu di sekolah diharapkan dapat membekali pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah social di lingkungannya serta mampu memecahkan masalah sosial dengan baik, yang pada akhirnya siswa yang belajar IPS Terpadu dapat terbina menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab.

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa Bidang Studi IPS Terpadu adalah Bidang Studi yang berisi mengenai konsep-konsep ilmu sosial untuk membekali pengetahuan

dan wawasan kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat memecahkan masalah sosial dengan baik.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode tersebut dipilih karena akan menguji coba seberapa besar efektivitas penggunaan media *motion graphic* pada pembelajaran saintifik terhadap hasil belajar domain kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Untuk melihat hubungan antara variabel X dan Y perhatikan tabel berikut:

Tabel 1.1
Hubungan Antar Variabel

Variabel Bebas	Penerapan Media Motion Graphic (X)	
	Pre-test ⁽⁰⁾	Post-test ⁽¹⁾
Variabel Terikat		
Hasil Belajar Siswa Aspek Pemahaman (Y ₁)	X ₁ Y ₁ ⁰	X ₁ Y ₁ ¹
Hasil Belajar Siswa Aspek Penerapan (Y ₂)	X ₁ Y ₂ ⁰	X ₁ Y ₂ ¹
Hasil Belajar Siswa Aspek Analisis (Y ₃)	X ₁ Y ₃ ⁰	X ₁ Y ₃ ¹

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group times series design*. Pada desain penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa menggunakan kelompok lain sebagai

pembandingan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes non objektif (uraian). Tes ini akan diberikan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) secara berulang sebanyak tiga kali, selanjutnya diberi perlakuan selama tiga kali berupa penerapan media pembelajaran *motion graphic* pada pembelajaran IPS Terpadu dan setelahnya diberikan *posttest* sebanyak tiga kali. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh kelas VII di SMPN 1 Kandanghaur. Teknik sampling yang digunakan adalah *cluster sampling*. Teknik tersebut dipilih karena penelitian ini menggunakan sampel yang sudah ada yang diselesaikan dengan waktu dan materi serta dipilih oleh guru Mata Pelajaran IPS Terpadu. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VII C dengan jumlah sampel sebanyak 30 orang.

Untuk mengukur instrumen yang digunakan sudah valid dan tepat sasaran, instrumen tersebut yang diuji cobakan dan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dalam penelitian ini dengan cara melakukan *expert judgement*, dan selanjutnya dilakukan uji validitas empiris dengan rumus *Pearson Product Moment*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan pengukuran reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Tahapan selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang dilakukan dibantu dengan *Statistical Products and Solution Services (SPSS) version 20*. Analisis data yang akan dilakukan adalah uji normalitas dengan uji normalitas Kolmogorov Smirnov dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t satu kelompok sampel (*One Sample T Test*).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas kriterium yang telah peneliti

lakukan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dalam perhitungannya dibantu oleh *Microsoft Office Excel 2016* diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,612 jika dilihat berdasarkan interpretasi koefisien korelasi maka didapatkan kriteria validitas yaitu tinggi.

Hasil perhitungan uji reliabilitas yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach Alpha* yang dalam perhitungannya dibantu oleh *Microsoft Office Excel 2016* diperoleh hasil bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,766 > 0,349$) yang artinya bahwa instrumen pengujian peningkatan hasil belajar dapat dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Hasil perhitungan uji normalitas dapat disimpulkan bahwa *gain* total kelas eksperimen sebesar 0,990, *gain* aspek pemahaman sebesar 0,689, *gain* aspek penerapan 0,925, dan *gain* analisis 0,369 dan nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal.

Data hasil penelitian berdasarkan skor *pretest*, *posttest* dan *gain* dari jawaban siswa pada instrumen yang digunakan selama penelitian. Berdasarkan hasil yang telah diolah, pada *pretest* pertama diperoleh skor 648, dengan perolehan rata-rata 21,6. *Pretest* kedua diperoleh skor 708, dengan perolehan rata-rata 23,6. Sedangkan pada *pretest* ketiga diperoleh skor 767 dengan perolehan rata-rata 25,6. Hasil perolehan skor *pretest* dapat dilihat tabel berikut ini.

Tabel 1.2
Skor Pretest Kelas Eksperimen

<i>Pretest</i>	Jumlah Skor	Rata-rata
<i>Pretest 1</i>	648	21,6
<i>Pretest 2</i>	708	23,6
<i>Pretest 3</i>	767	25,57
Rata-rata Pretest Keseluruhan	707,67	23,6

(Sumber Data: Nugrohadi, 2018, hlm. 49)

Berdasarkan hasil yang telah diolah, pada *posttest* pertama diperoleh skor 1024 dengan perolehan rata-rata 34,13. *Posttest* kedua diperoleh skor 1046 dengan perolehan rata-rata 34,87. Sedangkan pada *posttest* ketiga diperoleh skor 1078 dengan perolehan rata-rata 35,93. Hasil perolehan skor *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.3
Skor Posttest Kelas Eksperimen

<i>Posttest</i>	Jumlah Skor	Rata-rata
<i>Posttest 1</i>	1024	34,13
<i>Posttest 2</i>	1046	34,87
<i>Posttest 3</i>	1078	35,93
Rata-rata Posttest Keseluruhan	1049,3	34,98

(Sumber Data: Nugrohad, 2018, hlm. 49)

Setelah diperoleh hasil skor *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan perhitungan *gain*. *Gain* diperoleh dari hasil perbandingan atau selisih skor antara skor rata-rata keseluruhan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil perolehan nilai *gain* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.4
Rata-rata Skor Pretest, Posttest dan Gain Kelas Eksperimen

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>
23,6	34,98	11

(Sumber Data: Nugrohad, 2018, hlm. 50)

Gain yang diperoleh sebesar 11 dengan skor rata-rata keseluruhan *pretest* sebesar 23,6 dan skor rata-rata keseluruhan *posttest* sebesar 34,98. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan skor rata-rata keseluruhan *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata keseluruhan

pretest dengan *gain* sebesar 11. Artinya bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa domain kognitif pada aspek pemahaman, aspek penerapan, dan aspek analisis setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Uji hipotesis dapat dilakukan setelah data diketahui berdistribusi normal. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan dependent T-test (*One Sample T Test*). Berikut ini hasil analisis hipotesis. Berdasarkan perhitungan nilai t tabel yaitu diperoleh sebesar 1,699, dan perolehan nilai t hitung Hipotesis Umum = 24,131, Hipotesis Aspek Pemahaman = 9,272, Hipotesis Aspek Penerapan = 17,251, Hipotesis Aspek Analisis = 20,471. Dan semua nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah diterapkan media pembelajaran *Motion Graphic* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan data hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar domain kognitif siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Motion Graphic* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Kandanghaur dilihat dari adanya peningkatan yang signifikan dari rata-rata skor keseluruhan *pretest* dan rata-rata skor keseluruhan *posttest*, dimana rata-rata keseluruhan skor *posttest* lebih tinggi dari rata-rata keseluruhan skor *pretest*. Media pembelajaran *Motion Graphic* ini dapat membantu peserta didik dalam menerjemahkan sebuah peristiwa yang tidak setiap saat terjadi menjadi sebuah ilustrasi visual untuk memudahkan

pemahaman terhadap isi dari materi iklim tersebut. Sebagaimana Kemp dan Dayton dalam Kustandi dan Sutjipto (2013, hlm. 21) “kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila diintegrasikan kata dan gambar sebagai media pembelajaran yang mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas”. Artinya, peserta didik mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri dimana guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan peserta didik belajar dengan lebih aktif dan mandiri.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa penerapan media pembelajaran *motion graphic* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII khususnya pada pokok bahasan kondisi iklim di Indonesia di SMP Negeri 1 Kandanghaur. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan yang signifikan dari rata-rata skor keseluruhan *pretest* dan rata-rata skor keseluruhan *posttest*, dimana rata-rata keseluruhan skor *posttest* lebih tinggi dari rata-rata keseluruhan skor *pretest*.

Adapun kesimpulan secara khusus dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut

Pertama, terdapat peningkatan hasil belajar domain kognitif peserta didik pada aspek pemahaman (C2) yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *motion graphic*. Hal ini dapat dilihat dari perolehan tes hasil

belajar domain kognitif siswa aspek pemahaman dimana terdapat peningkatan dari pretest ke posttest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *motion graphic* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Kandanghaur.

Kedua, terdapat peningkatan hasil belajar domain kognitif peserta didik pada aspek penerapan (C3) yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *motion graphic*. Hal ini dapat dilihat dari perolehan tes hasil belajar domain kognitif siswa aspek penerapan dimana terdapat peningkatan dari pretest ke posttest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *motion graphic* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Kandanghaur.

Ketiga, terdapat peningkatan hasil belajar domain kognitif peserta didik pada aspek analisis (C4) yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *motion graphic*. Hal ini dapat dilihat dari perolehan tes hasil belajar domain kognitif siswa aspek analisis dimana terdapat peningkatan dari pretest ke posttest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *motion graphic* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Kandanghaur.

Berdasarkan data hasil penelitian dan juga simpulan yang telah dijelaskan di atas, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi atau masukan bagi berbagai pihak untuk pengembangan dan penggunaan media pembelajaran *motion graphic* dalam proses belajar mengajar.

E. DAFTAR PUSTAKA

Darmawan, D.(2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan*

- Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyanti, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Faisal, T. (2017). *Pengaruh Media Motion Graphic terhadap Perkembangan Kreativitas Siswa* (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gunawan R. (2013). *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Karmila, M. (2013). *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dalam Mengemukakan Pendapat Melalui Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) dalam Pembelajaran IPS*. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 78 Tahun 2009* [Online]. Diakses dari https://adifia.files.wordpress.com/2010/12/permendiknas_nomor_78_tahun_2009_tentang_penyelenggaraan_sbi.pdf. [26 Februari 2017]
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugrohadi, F. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif* (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramdani. (2017). *Pemanfaatan Motion Graphic untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Berpikir Tingkat Tinggi* (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusmawan. (2013). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar IPS siswa SD di kabupaten Sleman*. Terbitan Cakrawala Pendidikan, XXXII, No. 2. [Online]. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/8393/1/1%20%2010712251002.pdf>. [5 Februari 2017]
- Samsuri, Y. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Konstruktivistik Berbantu Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php>. [8 Januari 2017]
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, S. I. (2014). *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi*. [Online] Diakses dari jurnal-s1.fsr.itb.ac.id/index.php/. [3 Maret 2017]
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sutrisno, E. (2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Pertama*.