



Penggunaan Media Animasi Dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Geografi Materi Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan Negara – Negara Asean Kelas VIII SMP Negeri 70 Halmahera Selatan

Andi Suaema, Dahri Hi Halek, Ikram Bongso

Program Studi Pendidikan Geografi, STKIP Kie Raha Ternate

Abstract

Received: 3 September 2023

Revised: 16 September 2023

Accepted: 28 September 2023

The aim to be achieved in this research is to determine the results of students' geography social studies learning on Spatial Interaction in the Life of ASEAN Countries which is taught using animation media in a direct learning model. The research method used is quantitative and a type of Classroom Action Research (PTK). In this research, the research subjects were 27 students in class VII of SMP Negeri 70 South Halmahera, consisting of 14 male students and 13 female students. The results showed that the average pre-cycle learning outcome was 71.04 with classical completeness of 38.09%, in the first cycle the average was 72.33 with classical completeness of 60% and in the second cycle the average was 74 with classical completeness of 85.71. %. From these results it can be concluded that the implementation of this learning model was successful and provided an improvement in the learning outcomes of class VIII students at SMP Negeri 70 South Halmahera.

Keywords: media, animation, learning, learning outcomes

(*) Corresponding Author: sunaemaandi@gmail.com

How to Cite: Suaema, A., Halek, D., & Bongso, I. (2023). Penggunaan Media Animasi Dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Geografi Materi Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan Negara – Negara Asean Kelas VIII SMP Negeri 70 Halmahera Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 873-881. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10155593>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik yang dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Guru memiliki berbagai peran dan fungsi dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan kepada siswa dalam menanamkan konsep yang menjadi tuntutan kurikulum. Sebagai dinamisator guru perlu menciptakan situasi dan kondisi hidup dan tidak monoton supaya semangat belajar siswa dapat meningkat. Sebagai mediator guru perlu bertindak sebagai media terhadap siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Sebagai evaluator, guru perlu menilai kemajuan siswa supaya mereka dapat melakukan perbaikan-perbaikan supaya hasil belajarnya dapat meningkat. Sebagai instuktur, guru perlu memberikan perintah yang baik dan tepat dalam bentuk tugas-

tugas kepada siswa supaya mereka lebih aktif belajar. Sebagai manajer, guru perlu memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi sehingga nampak berwibawa di mata siswa (Sanjaya, 2008)

Dalam proses pembelajaran kadang-kadang siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru dan ingin lebih mengetahui apa yang sebenarnya terjadi. Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan. SMP Negeri 70 Halmahera Selatan sudah termasuk Rintisan Sekolah Standar Nasional (RSSN), dengan demikian maka proses pembelajaran yang dilakukan harus lebih ditingkatkan. Dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran geografi, model pembelajaran langsung yang sering digunakan, yaitu suatu model pengajaran yang sebenarnya bersifat *teacher centered*. Pembelajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah. maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Untuk masalah pelajaran IPS geografi berada di akhir jam pelajaran yang kebanyakan siswa merasa mengantuk, tidak mungkin memindahkan jam pelajaran IPS geografi ke jam pelajaran lain karena akan mengganggu jadwal pelajaran lain. Oleh karena itu harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar.

Menurut Utami (2007), animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Animasi yang pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut di atas, penulis ingin meneliti tentang "*Penggunaan Media Animasi dalam Model Pembelajaran Langsung untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Geografi Siswa kelas VII SMP Negeri 70 Halmahera Selatan pada Materi Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan Negara – Negara ASEAN*".

KAJIAN PUSTAKA

Karakteristik Pembelajaran Geografi

Karakteristik pembelajaran geografi tidak terlepas dari tujuan pendidikan geografi secara umum, yaitu memberikan kesempatan dan pengalaman kepada siswa untuk meningkatkan kompotensinya sehingga siswa dapat menghargai geografi, mempunyai keyakinan akan kemampuan geografinya, mampu memecahkan masalah, mampu menggunakan geografi sebagai alat komunikasi, dan belajar bernalar atau berargumentasi. Sehingga dalam proses belajar mengajar perlu

di sadari bahwa selain pembelajaran harus berawal dari apa yang di ketahui siswa dan menarik lagi bagi siswa, pembelajaran geografi perlu menekankan pada pemahaman konsep.

Geografi sendiri pada dasarnya mengajarkan logika berfikir berdasarkan akal dan nalar, namun sifat umum geografi itu nyata, dalam proses belajar geografi karena di dalamnya terjadi proses berpikir, sebab seseorang di katakan berpikir apabila orang itu melakukan kegiatan mental, dalam berpikir, orang menyusun hubungan-hubungan antara bagian-bagian informasi yang telah di rekam dalam pikirannya sebagai pengertian yang harus di ketahui, dari pengertian tersebut, terbentuklah pendapat yang pada akhirnya dapat di tarik kesimpulan. Dan tentunya kemampuan berpikir seseorang di pengaruhi oleh tingkat kecerdasannya, maka terlihat jelas adanya hubungan antara kecerdasan dengan proses dalam belajar geografi.

Konsep Belajar

Pengertian belajar menurut Hamalik (2011: 28), adalah "suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan perubahan perilaku individu atau siswa yang dilakukan melalui aktivitas sehari-hari dan menghasilkan suatu pengalaman sebagai hasil belajar. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila ia mengalami beberapa proses yakni sebelum ia melakukan sesuatu menjadi dapat melakukan sesuatu. Belajar juga dapat dikatakan bahwa seseorang tersebut melakukan suatu aktivitas yang merupakan pengalaman yang diperoleh, sehingga seseorang tersebut dapat memahami makna aktivitas yang ia lakukan. Hal-hal yang akan dipaparkan dalam belajar, antara lain aktivitas dan hasil belajar siswa.

Media Animasi

Suatu medium (jamak: media) adalah perantara/pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam kaitannya dengan pengajaran-pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Contoh-contohnya termasuk video, televisi, komputer, diagram, bahan-bahan tercetak, itu semua dapat dipandang media jika medium itu membawa pesan yang berisi tujuan pengajaran (Depdiknas, 2005).

Menurut Utami (2007), animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.

Utami (2007) menyatakan ada tiga jenis format animasi: pertama, Animasi tanpa sistem kontrol, animasi ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya

(*behavioural realism*), tanpa ada kontrol sistem, bisa jadi animasi terlalu cepat, pengguna tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan detail tertentu karena tidak ada fasilitas untuk pause dan zoom in. Kedua, Animasi dengan sistem kontrol, animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol, untuk menyesuaikan animasi dengan kapasitas pemrosesan informasi mereka.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurhayati dan Lukman (2004) bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya: (1) Memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal (2) Meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi (3) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi (4) Menambah variasi penyajian materi (5) Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar (6) Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa (7) Memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak (8) Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa (9) Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup.

Model Pembelajaran Langsung

Trianto (2007), menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer dan kurikulum. Setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Model pengajaran langsung adalah salah satu pengajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap (Trianto, 2007). Menghafal hukum atau rumus tertentu dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam merupakan contoh pengetahuan deklaratif sederhana (informasi faktual). Sedangkan, bagaimana cara mengoperasikan alat-alat ukur dalam Ilmu Pengetahuan Alam merupakan contoh pengetahuan prosedural (Depdiknas, 2005).

Pengajaran langsung, menurut Kardi Trianto (2000) dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pengajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Model pembelajaran langsung merupakan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada guru (*teacher centered*), guru menjadi sumber dan pemberi informasi utama. Meskipun dalam pembelajaran langsung digunakan metode selain ceramah dan dilengkapi atau didukung dengan penggunaan media, penekanannya tetap pada proses penerimaan pengetahuan (materi pelajaran) bukan pada proses pencarian dan konstruksi pengetahuan, dan cenderung menekankan penyampaian informasi yang bersumber dari buku teks, referensi atau pengalaman pribadi (Nasution, 2006).

Menurut Kardi *dalam* Trianto (2000), meskipun tujuan pembelajaran dapat direncanakan bersama oleh guru dan siswa. Sistem pengolahan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin keterlibatan siswa, terutama melalui memperhatikan, mendengarkan, dan resitasi (tanya jawab) yang terencana. Ini tidak berarti bahwa pembelajaran bersifat otoriter, dingin dan tanpa humor. Ini berarti bahwa lingkungan berorientasi pada tugas dan memberi harapan tinggi agar siswa mencapai hasil belajar yang efektif.

Konsep Hasil Belajar

Tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar (Sardiman, 2007). Menurut Jenkins dan Unwin Uno (2007), hasil akhir dari belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai akhir dari kegiatan belajarnya.

Berdasarkan Kamus Umum Bahasa Indonesia hasil disinonimkan dengan prestasi, hasil diartikan sebagai sesuatu yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan sebelumnya. Selain itu hasil dapat pula diartikan sebagai sesuatu yang diperoleh dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok. Sedangkan prestasi belajar adalah penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka, nilai yang diberikan oleh guru (Tim penyusun, 2003).

Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai murid dalam bidang studi tertentu dengan menggunakan tes standar sebagai alat pengukuran keberhasilan belajar seseorang. Menurut Djamarah (1996), hasil belajar merupakan prestasidan kesan-kesan yang diperoleh dan mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai aktivitas hasil belajar.

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, di mana hasil tersebut merupakan gambaran penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang berwujud skor dari hasil tes yang digunakan sebagai pengukur keberhasilan. Hasil belajar juga merupakan indikator tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai bahan pelajaran yang telah diberikan sebelumnya oleh guru.

Pengukuran dan penilaian dilakukan untuk mengetahui hasil kegiatan pembelajaran. Pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku si pelajar setelah selesai mengikuti suatu kegiatan belajar. Hasil pengukuran tersebut berbentuk angka yang dapat memberikan gambaran tentang tingkat penguasaan pelajar terhadap materi pelajaran. Sedangkan penilaian adalah usaha yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan belajar dalam penguasaan kompetensi, dimana penilaian menentukan kualitas atau nilai sesuatu (Haling, 2004).

Hasil belajar seringkali diasumsikan sebagai cermin kualitas suatu sekolah. Dengan hasil belajar yang diperoleh, guru akan mengetahui apakah metode serta media yang digunakan sudah tepat atau belum. Jika sebagian besar siswa memperoleh angka jelek pada penelitian yang diadakan, mungkin hal ini disebabkan oleh pendekatan/metode dan media yang digunakan kurang tepat. Apabila demikian halnya, maka guru harus mawas diri dan mencoba mencari metode dan media lain dalam mengajar. (Arikunto, 2005).

Menurut Slameto (2003), ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu intern dan ekstern. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah (kesehatan), faktor psikologis (intelegensi) dan faktor kelelahan, sedangkan faktor ekstern, meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor sekolah (metode, kurikulum, sarana dan prasarana) dan lingkungan masyarakat (teman bergaul).

Motivasi dan harapan untuk berhasil serta rancangan pengelolaan motivasi tidak berpengaruh langsung terhadap hasil belajar tetapi berpengaruh pada usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh hasil belajar. Usaha adalah indikator adanya motivasi, sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan siswa. Jadi, semakin besar motivasi dan keinginan siswa untuk berhasil dalam belajar maka semakin besar pula usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah secara kuantitatif dan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 70 di Desa Dowora Kabupaten Halmahera Selatan. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 70 Halmahera Selatan yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data tersebut meliputi (1). observasi. Berdasarkan instrument lembar observasi terdapat dua jenis pengamatan yakni observasi kegiatan peserta didik dan observasi kegiatan guru. (2). Tes. Adapun tes dalam penelitian ini dilaksanakan setiap akhir pembelajaran atau pada saat pemberian evaluasi. Tes yang diberikan kepada siswa kelas VII berupa tes uraian memahami kegiatan ekonomi masyarakat yang harus diselesaikan oleh siswa. Pemberian tes ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana hasil yang diperoleh siswa kelas VII SMP Negeri 70 Halmahera Selatan setelah kegiatan pemberian tindakan. (3). Dokumentasi. Dokumentasi berupa gambar dari berbagai kondisi fisik yang ada di tempat penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk menyempurnakan serta meningkatkan praktik dan proses pembelajaran. Penelitian ini bersifat kolaboratif yang diterapkan pada suatu permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Geografi. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran Geografi di SMP Kelas VII SMP Negeri 70 Halmahera Selatan dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Tahapan dalam penelitian ini disusun melalui siklus penelitian. Pada siklus penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dirancang dalam 3 tahap yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II.

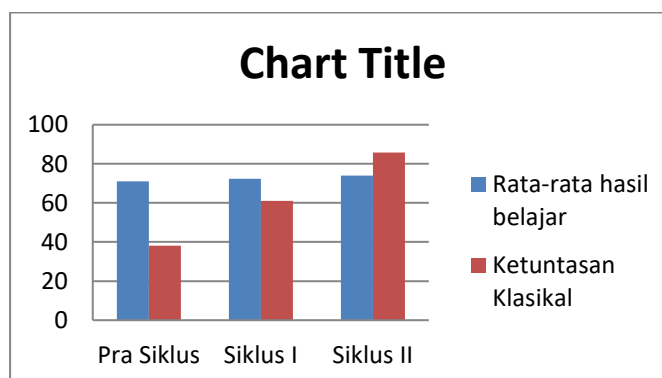
Berdasarkan perhitungan pada Pra siklus maka diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 71,04 dengan ketuntasan klasikal 38,09%. Dengan begitu rata-rata pada data tersebut tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 73. Materi yang kompleks mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum maksimal. Dari hasil pengamatan siswa masih belum

memahami materi yang diberikan oleh guru kurang maksimal dan kesiapan belajar siswa dalam pembelajaran masih kurang. Berdasarkan perhitungan siklus data di atas diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I yaitu 72,33 dengan ketuntasan klasikal 61 % yang mana hasil tersebut belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan penggunaan media dengan menerapkan model pembelajaran langsung pada materi Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan Negara – Negara ASEAN dilanjutkan ke siklus II. Dari data di atas didapatkan hasil rata-rata belajar siswa pada siklus II yaitu sebesar 74 dengan ketuntasan klasikal 85,71% ,yang terdapat 18 siswa yang tuntas sedangkan 3 siswa yang lainnya tidak tuntas. Pencapaian hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan di kelas VIII yakni KKM sebesar 73. itu berarti penggunaan media animasi dalam pembelajaran langsung pada materi interaksi keruangan dalam kehidupan Negara-negara Asean dinyatakan berhasil dan dicukupkan pada siklus II ini.

Perbandingan hasil belajar siswa, pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus

II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata hasil belajar	71,04	72,33	74
Ketuntasan Klasikal	38,09	61	85,71



Dari grafik terlihat jelas perbandingan pada masing-masing siklus, mulai dari pra siklus hingga siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran penggunaan media animasi dengan menggunakan model pembelajaran langsung tepat digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi interaksi keruangan dalam kehidupan Negara-negara Asean dengan menerapkan Model pembelajaran langsung dengan penggunaan media animasi. Adapun ringkasan dari hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan II aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar dan ketuntasan klasikal. Pada pra siklus rata-rata skor hasil belajar siswa dan skor aktivitas belajar siswa masih dibawa rata-rata sehingga belum mencapai KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Geografi sebesar 73. Materi yang kompleks mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum maksimal. Dari

hasil pengamatan siswa masih belum memahami materi yang diberikan oleh guru kurang maksimal dan kesiapan belajar siswa dalam pembelajaran masih kurang. Pada siklus I kegiatan siswa pada siklus I, rata-rata siswa memperoleh skor 3 (cukup). Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan mulai Meningkatkan dan Beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran mulai aktif. Siswa mulai tekun dalam mengerjakan soal walaupun masih ada beberapa siswa yang belum benar dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I yaitu 72,33 dengan ketuntasan klasikal 61 % yang mana hasil tersebut belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan penggunaan media dengan menerapkan model pembelajaran langsung pada materi Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan Negara – Negara ASEAN dilanjutkan ke siklus II. Walaupun demikian, secara umum penggunaan media animasi dengan Model pembelajaran langsung sudah berjalan dengan baik. Hanya saja perlu dilakukan penyempurnaan indikator-indikator pembelajaran dan aktivitas belajar siswa yang belum terpenuhi pada siklus sebelumnya yang belum maksimal seperti pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dengan Penerapan model pembelajaran langsung dimana siswa tidak terlalu berani mengemukakan pendapat berdasarkan hasil pengamatannya. Sehingga pada siklus I guru meningkatkan cara pengajaran yang optimal seperti meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara pada siklus II terlihat bahwa hasil belajar dan kategori aktivitas belajar siswa sudah tercapai dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini tentunya merupakan pengaruh yang positif dan baik dari penerapan model pembelajaran tersebut, yang mendorong siswa untuk siap menerima pelajaran, aktif selama proses pembelajaran dan Ketekunan dalam mengerjakan soal-soal.

Model pembelajaran langsung merupakan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada guru (*teacher centered*), guru menjadi sumber dan pemberi informasi utama. Meskipun dalam pembelajaran langsung digunakan metode selain ceramah dan dilengkapi atau didukung dengan penggunaan media, penekanannya tetap pada proses penerimaan pengetahuan (materi pelajaran) bukan pada proses pencarian dan konstruksi pengetahuan, dan cenderung menekankan penyampaian informasi yang bersumber dari buku teks, referensi atau pengalaman pribadi (Nasution, 2006).

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran langsung mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VIII SMP Negeri 70 Halmahera Selatan dengan melihat perbandingan masing-masing siklus mulai dari pelaksanaan tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Dapat kita lihat hasilnya melalui rata-rata hasil belajar pra siklus 71,04 dengan ketuntasan klasikal 38,09%, pada siklus I diperoleh rata-rata 72,33 dengan ketuntasan klasikal 60% dan pada siklus II diperoleh rata-rata 74 dengan ketuntasan klasikal 85,71%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran ini berhasil dan memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 70 Halmahera Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, BS dan A. Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdiknas.
- Haling, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hamalik, O. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati dan Lukman W. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Nasution, W. N. 2006. *Efektivitas Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Langsung terhadap Hasil Belajar Sains Ditinjau dari Cara Berpikir*
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Utami, D. 2007. *Animasi dalam Pembelajaran*. www.uny.ac.id/akademik/default.php. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2022.
- Uno, H. B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya 3 Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja, R. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.