

Nindra Tangahu

Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Sma

 Quick Submit

 Quick Submit

 Universitas 17 Agustus 1945 Semarang

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3525454112

Submission Date

Apr 2, 2026, 8:27 PM GMT+7

Download Date

Apr 2, 2026, 8:35 PM GMT+7

File Name

Nindra_Tangahu.docx

File Size

69.8 KB

13 Pages

3,778 Words

25,395 Characters




22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Small Matches (less than 14 words)

Top Sources

- 22%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 22% Internet sources
- 0% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

| | | | |
|----|----------|---------------------------------|-----|
| 1 | Internet | univamedan.ac.id | 1% |
| 2 | Internet | docplayer.info | <1% |
| 3 | Internet | kpd.ejournal.unri.ac.id | <1% |
| 4 | Internet | core.ac.uk | <1% |
| 5 | Internet | digilib.uinsby.ac.id | <1% |
| 6 | Internet | e-jurnal.staimuttaqien.ac.id | <1% |
| 7 | Internet | journalshub.org | <1% |
| 8 | Internet | www.coursehero.com | <1% |
| 9 | Internet | eprints.iimsurakarta.ac.id | <1% |
| 10 | Internet | jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id | <1% |
| 11 | Internet | ejournal.undiksha.ac.id | <1% |

| | | | |
|----|----------|-----------------------------|-----|
| 12 | Internet | jurnal.umpwr.ac.id | <1% |
| 13 | Internet | ejournal.unesa.ac.id | <1% |
| 14 | Internet | journalversa.com | <1% |
| 15 | Internet | repository.ar-raniry.ac.id | <1% |
| 16 | Internet | jurnal.radisi.or.id | <1% |
| 17 | Internet | journal.unm.ac.id | <1% |
| 18 | Internet | repository.iainpalopo.ac.id | <1% |
| 19 | Internet | variablejournal.my.id | <1% |
| 20 | Internet | digilibadmin.unismuh.ac.id | <1% |
| 21 | Internet | eprints.umpo.ac.id | <1% |
| 22 | Internet | journal.lpkd.or.id | <1% |
| 23 | Internet | journal.ummat.ac.id | <1% |
| 24 | Internet | text-id.123dok.com | <1% |
| 25 | Internet | adoc.pub | <1% |

| | | | |
|----|----------|---------------------------|-----|
| 26 | Internet | digilib.uin-suka.ac.id | <1% |
| 27 | Internet | jurnal.portalpublikasi.id | <1% |
| 28 | Internet | jurnal.uinsu.ac.id | <1% |
| 29 | Internet | admin.ebimta.com | <1% |
| 30 | Internet | ejournal.unsub.ac.id | <1% |
| 31 | Internet | ojs.shahida.or.id | <1% |
| 32 | Internet | repository.unej.ac.id | <1% |
| 33 | Internet | repository.unib.ac.id | <1% |
| 34 | Internet | jim.bbg.ac.id | <1% |
| 35 | Internet | journal.lppmunindra.ac.id | <1% |
| 36 | Internet | journal.uinsi.ac.id | <1% |
| 37 | Internet | jurnal.perima.or.id | <1% |
| 38 | Internet | 123dok.com | <1% |
| 39 | Internet | lib.unnes.ac.id | <1% |

40 Internet
repository.bunghatta.ac.id

<1%

41 Internet
repository.yudharta.ac.id

<1%



Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Sma

Nindra Tangahu^{1*}, Melizubaida Mahmud², Ardiansyah³, Frahmawati bumulo⁴,
Imam prawiranegara Gani⁵

¹⁻⁵ Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia.

*Email: nindratangahu75@gmail.com

Alamat: Jalan Jenderal Sudirman No. 6, Kelurahan Wumialo, Kecamatan Kota Tengah,
Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo.

Abstract This study aims to improve the learning outcomes of grade X students in Economics through the use of animation-based learning media. Low student achievement was identified as a result of conventional teaching methods that lacked student engagement. This research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 30 grade X students at SMA Negeri 6 Gorontalo. Data were collected using learning outcome tests and observation sheets. The results indicated a significant improvement in students' learning outcomes, with mastery increasing from 50% in the pre-cycle to 66% in cycle I and reaching 100% in cycle II. These findings demonstrate that animation-based learning media effectively enhance students' understanding and learning outcomes in Economics.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Hasil Belajar.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 6 Gorontalo melalui penerapan media pembelajaran berbasis animasi. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru serta siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa, dari ketuntasan 50% pada pra-siklus menjadi 66% pada siklus I dan meningkat menjadi 100% pada siklus II dengan rata-rata nilai 78,56. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi efektif meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Hasil Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peran penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif, dan mampu menghadapi tantangan di era globalisasi. Dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah, keberhasilan proses pendidikan terlihat dari hasil belajar siswa yang merupakan indikator pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana & Rivai, 2014). Namun demikian, kenyataannya di lapangan masih ditemukan rendahnya hasil belajar siswa pada beberapa mata pelajaran, terutama yang bersifat konseptual dan abstrak seperti Ekonomi. Pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Gorontalo, observasi awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 50% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta adanya kecenderungan siswa bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah, kurangnya variasi media pembelajaran, lemahnya keterlibatan siswa

secara aktif, serta kurangnya visualisasi materi yang abstrak sehingga menyulitkan siswa dalam mengolah dan memahami konsep-konsep pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa menjadi sangat penting untuk mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis animasi muncul sebagai salah satu alternatif inovatif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Media animasi menawarkan penyajian materi secara visual dan audio yang dinamis, memungkinkan penyederhanaan konsep yang kompleks dan abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Beberapa penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan bila dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Fera Annisa dan kawan-kawan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain juga melaporkan bahwa pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran IPA secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta motivasi belajar (Aulina et al., 2025). Lebih luas lagi, meta-analisis menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara umum, dengan rata-rata peningkatan skor siswa mencapai puluhan persen (Khomaidah & Harjono, 2019).

Selain itu, penelitian pada konteks pembelajaran kognitif dan motivasi siswa juga menunjukkan bahwa media animasi berpengaruh positif terhadap prestasi dan partisipasi belajar siswa. Misalnya, penelitian tentang pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada materi sistem kelistrikan otomotif menunjukkan bahwa penggunaan media animasi menghasilkan hasil belajar dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran tradisional (Kadek Sukiyasa & Sukoco, 2025). Temuan-temuan ini menguatkan dugaan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi instrumen yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan fenomena di lapangan dan temuan penelitian sebelumnya, pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Gorontalo masih memerlukan strategi yang lebih inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan hasil belajarnya secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menerapkan dan mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dalam proses pembelajaran Ekonomi pada siswa kelas X di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui intervensi yang dilakukan secara sistematis dan kolaboratif antara peneliti dan guru pelaksana.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Menurut Slameto

18 (2015), pembelajaran merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik, penggunaan strategi yang tepat, serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.2 Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah

Mata pelajaran Ekonomi bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai konsep, prinsip, dan permasalahan ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Ekonomi di sekolah menengah mencakup materi yang bersifat konseptual, analitis, dan aplikatif, sehingga menuntut kemampuan berpikir logis dan kritis dari peserta didik. Namun, karakteristik materi Ekonomi yang banyak memuat konsep abstrak seringkali menjadi kendala dalam proses pembelajaran apabila tidak didukung oleh strategi dan media yang tepat. Pembelajaran Ekonomi yang masih bersifat konvensional cenderung membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep ekonomi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

2.3 Media Pembelajaran

6 Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menjelaskan materi yang sulit, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran juga berperan dalam mengurangi verbalisme dan membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret.

2.4 Media Pembelajaran Berbasis Animasi

4 Media pembelajaran berbasis animasi merupakan media yang menyajikan informasi melalui perpaduan unsur gambar, teks, suara, dan gerak secara dinamis. Media animasi mampu menampilkan proses, peristiwa, atau konsep abstrak dalam bentuk visual bergerak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Mayer (2009), pembelajaran

28 berbasis multimedia, termasuk animasi, lebih efektif dibandingkan pembelajaran berbasis teks semata karena melibatkan saluran visual dan verbal secara simultan. Hal ini sejalan dengan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar daripada hanya melalui kata-kata saja.

Hasil penelitian Annisa et al. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, meta-analisis yang dilakukan oleh Khomaidah dan Harjono (2019) menyimpulkan bahwa media animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

22 2.5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Abubakar et al., 2025). Menurut Sudjana (2014), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran setelah siswa mengalami proses belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui tes hasil belajar. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan telah berjalan secara efektif dan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik.

25 2.6 Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

8 Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. PTK dilaksanakan melalui siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan nyata yang dilakukan di kelas. Dalam konteks penelitian ini, PTK digunakan sebagai pendekatan untuk memperbaiki pembelajaran Ekonomi melalui penerapan media pembelajaran berbasis animasi guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2.7 Kerangka Berpikir

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penerapan media pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Ekonomi.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut selanjutnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

2.8 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 6 Gorontalo pada mata pelajaran Ekonomi.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis animasi. PTK dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas X SMA Negeri 6 Gorontalo. Objek penelitian yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.

Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian kognitif siswa dan observasi untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian berupa soal tes dan lembar observasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Umum Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diawali dengan observasi awal (pra-siklus) sebagai dasar perencanaan tindakan. Observasi awal dilaksanakan pada 16 Juli 2025 di SMA Negeri 6 Gorontalo. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 9 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas satu kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada 19 November 2025, sedangkan siklus II pada 24 November 2025. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi/evaluasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penerapan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Ekonomi.

4.2 Pra-Siklus (Observasi Awal)

Kegiatan pra-siklus dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran Ekonomi. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang berpusat pada guru. Siswa belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, serta materi belum dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar dan kemampuan siswa dalam menjawab soal uraian serta memecahkan masalah ekonomi. Sebagai data awal, peneliti menganalisis nilai semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Data ketercapaian hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1. Ketercapaian Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

| Indikator Ketercapaian | Jumlah Siswa | Persentase |
|------------------------|--------------|------------|
| Belum tuntas (<75) | 15 | 50% |
| Tuntas (≥ 75) | 15 | 50% |
| Total | 30 | 100% |

Sumber : Data Primer diolah, 2025.

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hanya 50% siswa yang mencapai nilai sesuai KKM (≥ 75). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi masih tergolong rendah, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif.

4.3 Siklus I

4.3.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti bersama guru mata pelajaran Ekonomi menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media berbasis animasi.

Kegiatan perencanaan meliputi:

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS).
- Membentuk kelompok belajar secara heterogen.
- Menyiapkan media pembelajaran berbasis animasi.
- Menyusun soal tes evaluasi akhir siklus.
- Menyiapkan dokumentasi pembelajaran.

4.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan dengan menyajikan materi kelangkaan, kebutuhan, dan keinginan menggunakan media animasi. Guru memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, memutar video animasi, membimbing diskusi kelompok, serta memberikan evaluasi di akhir pembelajaran.

4.3.3 Observasi

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Observasi aktivitas guru pada siklus I dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Aspek yang diamati meliputi kesesuaian pembelajaran dengan prosedur, kesiapan perangkat ajar, pengelolaan kelas, pemanfaatan media, serta respons guru terhadap kebutuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I disajikan pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2. Observasi Aktivitas Guru Siklus I

| No | Aspek yang Diamati | SB | B | C | K |
|----|----------------------------------|----|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran sesuai prosedur | | ✓ | | |
| 2 | Menyiapkan modul ajar | | ✓ | | |
| 3 | Membagi kelompok | | ✓ | | |
| 4 | Membagi LKS | | ✓ | | |
| 5 | Mengontrol siswa | ✓ | | | |
| 6 | Responsif terhadap kendala siswa | | | ✓ | |
| 7 | Melakukan refleksi | | | ✓ | |

Sumber : Data Primer diolah, 2025.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, diperoleh persentase kategori Sangat Baik (SB) sebesar 14%, Baik (B) sebesar 57%, Cukup (C) sebesar 28%, dan Kurang (K) sebesar 0%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar aktivitas guru telah terlaksana dengan baik, terlihat dari dominasi kategori Baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang berada pada kategori Cukup, yang mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Rendahnya persentase kategori Sangat Baik menunjukkan perlunya peningkatan pada pengelolaan pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media animasi dan responsivitas terhadap kebutuhan siswa. Namun, tidak

ditemukannya kategori Kurang menandakan bahwa seluruh tahapan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang direncanakan.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Observasi aktivitas siswa pada siklus I bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media animasi. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap pembelajaran, partisipasi dalam diskusi kelompok, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, serta kerja sama antar siswa. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3. Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

| Kategori | Jumlah Aspek | Persentase |
|------------------|--------------|------------|
| Sangat Baik (SB) | 3 | 20% |
| Baik (B) | 5 | 33% |
| Cukup (C) | 5 | 33% |
| Kurang (K) | 2 | 13% |

Sumber : Data Primer diolah, 2025.

Berdasarkan Tabel 4.3, aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar aspek berada pada kategori Baik (33%) dan Cukup (33%), sedangkan kategori Sangat Baik baru mencapai 20% dan kategori Kurang masih sebesar 13%. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Sebagian siswa masih pasif, kurang berani bertanya, dan belum terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok. Kondisi ini mengindikasikan perlunya perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya agar keaktifan dan partisipasi siswa dapat meningkat secara merata.

4.3.4 Hasil Belajar Siklus I

Evaluasi hasil belajar pada siklus I dilakukan untuk mengetahui dampak penerapan media pembelajaran berbasis animasi terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hasil tes evaluasi siklus I disajikan pada Tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4. Hasil Tes Evaluasi Siklus I

| Keterangan | Jumlah |
|----------------------------|--------|
| Nilai Rata-rata | 71,66 |
| Siswa Tuntas (≥ 75) | 20 |
| Siswa Belum Tuntas | 10 |
| Persentase Ketuntasan | 66% |

Sumber : Data Primer diolah, 2025.

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,66. Dari 30 siswa yang mengikuti evaluasi, sebanyak 20 siswa telah mencapai nilai di atas atau sama dengan KKM (≥ 75), sedangkan 10 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 66%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, namun belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan, sehingga diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

4.3.5 Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang bersikap pasif dan kurang berani mengemukakan pertanyaan maupun pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru belum sepenuhnya optimal dalam mengelola penggunaan media pembelajaran berbasis animasi, baik dari segi pengaturan waktu maupun pemanfaatannya dalam memfasilitasi interaksi belajar. Media pembelajaran yang digunakan juga masih perlu dikreasikan lebih menarik agar mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

4.4 Siklus II

4.4.1 Perencanaan

Perencanaan siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dengan melakukan perbaikan terhadap strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, serta tampilan media pembelajaran berbasis animasi. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang lebih sistematis, termasuk penyempurnaan materi dan penguatan aktivitas diskusi siswa.

4.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dengan langkah pembelajaran yang pada prinsipnya sama dengan siklus I, namun dengan pengondisian kelas yang lebih efektif dan peningkatan keterlibatan siswa. Guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Selain itu, pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi formatif menggunakan media Wordwall untuk mengukur pemahaman siswa secara interaktif.

4.4.3 Observasi

a. Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Observasi aktivitas guru pada siklus II dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Aspek yang diamati meliputi kesiapan guru, pengelolaan kelas, pemanfaatan media animasi, serta kemampuan guru dalam memfasilitasi interaksi dan diskusi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II disajikan pada Tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5. Observasi Aktivitas Guru Siklus II

| Kategori | Jumlah | Persentase |
|-------------|--------|------------|
| Sangat Baik | 4 | 57% |
| Baik | 2 | 28% |
| Cukup | 1 | 14% |
| Kurang | 0 | 0% |

Sumber : Data Primer diolah, 2025.

Berdasarkan Tabel 4.5, terlihat bahwa aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Sebagian besar aspek aktivitas guru berada pada kategori Sangat Baik (57%) dan Baik (28%), sedangkan kategori Cukup hanya sebesar 14% dan tidak terdapat aspek pada kategori Kurang (0%). Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik, khususnya dalam mengelola kelas dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi secara optimal.

b. Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Observasi aktivitas siswa pada siklus II bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa, partisipasi dalam diskusi, keberanian bertanya dan menjawab, serta kerja sama dalam kelompok. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6. Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

| Kategori | Jumlah Aspek | Persentase |
|-------------|--------------|------------|
| Sangat Baik | 6 | 40% |
| Baik | 8 | 53% |
| Cukup | 1 | 6% |
| Kurang | 0 | 0% |

Sumber : Data Primer diolah, 2025.

Berdasarkan Tabel 4.6, aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebanyak 40% aspek berada pada kategori Sangat Baik dan 53% pada kategori Baik, sementara kategori Cukup hanya 6% dan tidak terdapat aspek pada kategori Kurang (0%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun saat berinteraksi dengan guru.

4.4.4 Hasil Belajar Siklus II

Evaluasi hasil belajar pada siklus II dilakukan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis animasi dengan perbaikan strategi pembelajaran. Hasil tes evaluasi siklus II disajikan pada Tabel 4.7 berikut :

Tabel 4.7. Hasil Tes Evaluasi Siklus II

| Keterangan | Jumlah |
|----------------------------|--------|
| Nilai Rata-rata | 78,56 |
| Siswa Tuntas (≥ 75) | 30 |
| Persentase Ketuntasan | 100% |
| Nilai Tertinggi | 90 |
| Nilai Terendah | 75 |

Sumber : Data Primer diolah, 2025.

Berdasarkan Tabel 4.7, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 78,56. Seluruh siswa yang berjumlah 30 orang telah mencapai nilai di atas atau sama dengan KKM (≥ 75), sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 100%. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 75. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis animasi pada siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

4.4.5 Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan sangat baik. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki interaksi antar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran dan mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM. Oleh karena itu, tindakan penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai.

4.5. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media animasi efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep Ekonomi yang bersifat abstrak.

Penerapan media animasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Annisa et al. (2017) serta Khomaidah dan Harjono (2019) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi di sekolah menengah.

5. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMA Negeri 6 Gorontalo mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang pada pra-siklus sebesar 50%, meningkat menjadi 66% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media animasi juga mampu meningkatkan keaktifan siswa, interaksi dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi terbukti efektif

digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran berbasis animasi disarankan untuk digunakan secara berkelanjutan dan dikembangkan lebih kreatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan secara optimal.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan materi, jenjang pendidikan, atau media pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, UA, Panigoro, M., Maruwae, A., Mahmud, M., & Koniyo, R. 2025. *Pengaruh Kompetensi Sosial Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Smp Negeri 2 Batudaa Pantai*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 7 (2).
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2019). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2019). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S., & Fitriani, Y. (2020). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 145–152.
- Zainal, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.