

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FILM KARTUN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU (GEOGRAFI) PADA MATERI LINGKUNGAN HIDUP DAN PELESTARIANNYA DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 BELITANG III KABUPATEN OKU TIMUR TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Wayan Sukanta, Syarwani Ahmad, Siti Asiyah**

Program Studi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Palembang

(✉) wayansukantageo200@gmail.com, asiyahgeoadventure@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017. Dalam Penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 7 kelas 229 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen dengan teknik pengumpulan data diperoleh menggunakan tes dan dokumentasi. Dengan hasil pembuktian hasil belajar berdasarkan regresi linier sederhana yaitu  $\hat{Y} = a + b X = 23,225 + 0,506 X$  dengan  $\alpha = 0,05$   $dk_{Reg} = n - 2 = 30 - 2 = 28$ . Dengan rata-rata hasil belajar 87,5 di kelas eksperimen dan 67,5 di kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan dengan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar  $3,422 > t_{tabel}$  sebesar 2,048. Dengan demikian  $t_{hitung} 3,422 > t_{tabel} 2,048$  sehingga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017.

**Kata Kunci:** *media film kartun, hasil belajar, dan lingkungan hidup*

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan merupakan salah satu indikator kemajuan suatu bangsa dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi di bidang pendidikan mengalami berbagai inovasi dalam pembelajaran di bidang pendidikan salah satunya penggunaan media pembelajaran multimedia. Multimedia banyak digunakan sebagai pendukung di segala bidang, salah satunya penggunaan film. Film biasanya dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Dalam berbagai perkembangannya media merupakan bentuk-

bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Sanjaya, (2014:219) "Pembelajaran multi media adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), audio (suara) dan lain sebagainya, yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya."

Media animasi awalnya dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak (Cavalier, 2011). Dengan bantuan komputer film

animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Oleh karena itu dengan alasan tertentu dalam pengembangan multimedia peran animasi dapat berupa bagian yang tidak terpisahkan dari multimedia itu sendiri atau hanya bagian pelengkap dari program multi media (Sanjaya, 2014:231).

Media animasi ini dikemas dalam bentuk *Compact Disk* sehingga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai kebutuhan belajar atau siswa. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di desain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Akan tetapi ada beberapa kualitas tertentu dari kartun-kartun yang efektif dalam pembelajaran. Film kartun digunakan untuk memenuhi kebutuhan suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audiovisual yang paling populer dan paling digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif (Syahfitri, 2011:2).

Kemajuan teknologi yang sangat pesat sangat digandrungi oleh remaja zaman sekarang, salah satunya yaitu melalui maraknya film-film kartun. Saat ini, film kartun tidak hanya memuat cerita-cerita fiksi saja. Seiring pesatnya arus globalisasi, kini sudah mulai bermunculan film kartun yang berupa animasi bergerak yang diciptakan oleh animator profesional. Sudah banyak ditemukan oleh peneliti melalui media sosial, internet, *youtube*, maupun secara publikasi yang luas, film-film kartun yang edukatif misalnya video mengenai proses terjadinya gunung meletus, budaya dan pesan dalam menjaga lingkungan maupun proses terjadinya tsunami. Film-film pendek tersebut jika dijadikan sebagai media pembelajaran kemungkinan dapat membuat para siswa tertarik dan lebih antusias untuk belajar.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai kegiatan edukatif. Nilai edukatif yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan

tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Dari berbagai proses pembelajaran mengembangkan setiap potensi dari peserta didik haruslah melalui proses pendidikan yang maksimal.

Menurut Tirtarahardja dan Sulo, (2008:51-52) proses pendidikan melibatkan banyak hal, yaitu: a) peserta didik, b) pendidik, c) interaksi antara peserta didik dengan pendidik, d) tujuan pendidikan, e) materi pendidikan, f) alat dan metode, g) lingkungan pendidikan.

Salah satu hal penting yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah adanya interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media ialah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran (Djamarah, 2013:121) .

Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media dapat menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media (Djamarah, 2010:122).

Saat ini sudah banyak sekali muncul jenis media pembelajaran. Jika dilihat dari jenisnya dalam media pembelajaran terdapat jenis media pembelajaran audiovisual. Media pembelajaran jenis ini yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Menurut Djamarah, (2010:19) penggunaan alat bantu audiovisual dalam proses interaksi edukatif sangat didukung oleh Dwyer (1967) salah seorang tokoh aliran realisme. Aliran realisme berasumsi bahwa belajar yang sempurna hanya dapat tercapai jika digunakan bahan-bahan audiovisual yang mendekati realitas. Dalam hal ini proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah komunikasi, yaitu proses penyampaian melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut peneliti sendiri, media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, edukatif visual, dan audiovisual. Penggunaan sumber belajar ini harus disesuaikan dengan perumusan tujuan intruksional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan sebagainya.

Pada tanggal 04 Januari 2016 peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur, peneliti menilai bahwa kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut masih tergolong konvensional, artinya pembelajarannya dominan menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, dan siswanya cenderung pasif (*teacher center*). Pembelajaran IPS Terpadu (geografi) di kelas tersebut terkesan membosankan dan siswa kurang antusias untuk belajar. Selain hal itu, peneliti juga menemukan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah yaitu dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Informasi ini peneliti dapatkan dari seorang guru IPS Terpadu (*informan*) secara langsung yaitu guru mata pelajaran sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mencari tahu bagaimana cara mengatasi masalah tersebut. Judul yang akan diteliti yaitu: “Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu (Geografi) pada Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Sesuai dengan kenyataan yang melatarbelakangi masalah tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017.

Film biasanya dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film digunakan untuk memenuhi kebutuhan suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan karena sifat hiburannya, film telah

diterima sebagai salah satu media audiovisual yang paling populer dan paling digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif (Syahfitri, 2011:2).

Media animasi ini dikemas dalam bentuk *Compact Disk* sehingga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai kebutuhan belajar atau siswa. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di desain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Akan tetapi ada beberapa kualitas tertentu dari kartun-kartun yang efektif dalam pembelajaran. Film kartun digunakan untuk memenuhi kebutuhan suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Dunia animasi kini sudah akrab terdengar ditelinga. Animasi memiliki beberapa jenis dimensi diantaranya animasi yang berbentuk 2D (dua dimensi). Animasi yang berbentuk dua dimensi sering juga disebut sebagai film kartun. Sekarang ini, sudah banyak film kartun yang edukatif sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Menurut Sudiman, dkk (dalam Anjayudin, 2014:6) mengemukakan “kelebihan-kelebihan media gambar kartun sebagai berikut: 1) Gambar bersifat konkrit; 2) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu; 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita; 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman; 5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sudiman, dkk (dalam Anjayudin, 2014:7) juga mengatakan “selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu: 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata; 2) Gambar benda yang terlalu kompleks, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas.

Menurut Sudjana dan Rifai, (dalam Anjayudin, 2014:9) “pengetahuan mengenai ini sangat membantu dalam memilih kartun-kartun untuk tujuan pembelajaran”, antara lain: 1) Pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman, artinya kartun hendaknya dimengerti

oleh para siswa pada saat kartun digunakan; 2) Kesederhanaan, artinya kartun yang baik hanya berisi hal yang penting saja lambang yang digunakan jelas. Kartun memiliki beberapa jenis yaitu:

1. Kartun Tag merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekedar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.
2. Kartun Editorial merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya.
3. Kartun Karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Contohnya hidung menjadi besar atau mata kecil dan sebagainya.
4. Kartun Animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan di televisi atau film. Kartun jenis ini merupakan bagian penting dalam industri perfileman pada masa ini.
5. Komik Kartun merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh atau karakter yang mudah dikenal (Anjayudin, 2014:14).

Dalam penelitian ini, pemilihan jenis animasi film kartun dalam menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik agar peserta didik bisa memahami secara edukatif penanaman moral yang disampaikan dalam masing-masing tokoh yang ada di film kartun, sehingga peserta didik diharapkan bisa memahami isi dari pesan yang disampaikan dalam film kartun tersebut. Pemilihan film kartun sendiri, sebagai media pengajaran yang bersifat memberikan gambaran-gambaran terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan

dalam proses pemilihan media film kartunya harus menarik dan mudah dipahami oleh anak didik.

Menurut Tim Pengembang MKMD Kurikulum dan Pembelajaran (2011:140), sebagaimana yang telah dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to life together*, dan *learning to do*. Menurut Hamalik, (2010:159) hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi). Mengelolah, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Slameto, (2010:2) Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam belajar siswa akan mengalami suatu perubahan yang lebih baik dari sebelumnya yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik didalam diri siswa itu sendiri. Sedangkan menurut Sudjana, (2010:22) Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.

## METODOLOGI PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design* dengan bentuk *Porttest-Only Control Design* dalam desain ini terdapat dua kelas yang masing-masing di pilih dengan bertujuan (*Purposive*). Kelas pertama diberi perlakuan (X) dan yang lain tidak. Kelas yang diberikan perlakuan disebut kelas eksperimen dan kelas yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol. Kedua kelas tersebut dikenakan pengukuran yang sama. Perlakuan yang diberikan berupa *posttest-only control design*. Desain : *Posttest-Only Control Design* (Sugiyono, 2013:112).

<b>R<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>1</sub></b>
<b>R<sub>2</sub></b>	<b>Y</b>	<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan:

- R1 = Kelompok eksperimen yang dipilih secara random dan diberikan perlakuan.
- R2 = Kelompok kontrol yang dipilih secara random.
- X = Perlakuan kelas yang menggunakan media pembelajaran film kartun.
- Y = Perlakuan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran filmkartun.
- O1 = Pengaruh adanya perlakuan kelas menggunakan media pembelajaran filmkartun
- O2 = Pengaruh adanya perlakuan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film kartun.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen. Metode kuantitatif eksperimen adalah suatu metode penelitian untuk mengadakan kegiatan percobaan guna mendapatkan suatu hasil. Hasil tersebut menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel satu dengan variabel lainnya. Tujuan eksperimen adalah untuk mengetahui sebab akibat dari objek yang diteliti (Riduan, 2015:7).

Metode penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dengan maksud untuk menyelidiki ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran film kartun di kelas eksperimen dengan menerapkan semua langkah-langkah yang ada, yang membahas materi mengenai lingkungan hidup dan pelestariannya. Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diajar dengan perlakuan media pembelajaran film kartun. Setelah kedua kelas tersebut menyelesaikan materi atau pokok bahasan lingkungan hidup dan pelestariannya maka kedua kelas ini diberikan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang serupa, guna menentukan ada tidaknya pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang dicapai oleh siswa.

## HASIL dan PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah suatu alat, informasi, media baik manual maupun teknologi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan sesuatu gagasan atau informasi yang ingin disampaikan. Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh seorang individu untuk meraih sesuatu yang ingin dicapainya dengan dicirikan terdapat perubahan tingkah laku.

Hasil belajar akan diperoleh setelah seseorang mengalami suatu proses baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam suatu proses belajar mengajar seorang guru harus terampil di dalam memilih media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dari hal tersebut peneliti tertarik meneliti sebagaimana besar pengaruh media pembelajaran film kartun yang dipilih peneliti terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran film kartun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan *picture and picture*, diperoleh hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil yang diperoleh kelas kontrol. Hal tersebut diperkuat oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 87,5 dan rata-rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 67,9. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran film kartun dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu (geografi) khususnya pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya.

Penelitian ini memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberlakukan yaitu penggunaan media pembelajaran film kartun sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan menggunakan film kartun dan hanya menggunakan menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil uji normalitas data tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus kemiringan kurva (*Karl Pearson*) diperoleh hasil perhitungan nilai Km

kelas eksperimen adalah sebesar -4,005 dan harga ini terletak antara (-1) dan (1), maka data kelas eksperimen dapat dikatakan berdistribusi normal dan hasil perhitungan nilai  $K_m$  kelas Kontrol adalah sebesar -4,893 dan harga ini terletak antara (-1) dan (1), maka data kelas eksperimen dapat dikatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya dilanjutkan dengan uji homogenitas data menggunakan uji F dengan ketentuan kesalahan signifikan 5%, sehingga  $F_{tabel} = a 0,05$ ; dk pembilang - 1 ; dk penyebut - 1, maka  $F_{tabel} a 0,05$  dk  $30 - 1 = 1,90$ . Dengan syarat ketentuan homogen : terima  $H_0$  apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka tolak  $H_a$  dan tolak  $H_0$  apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka terima  $H_a$ . Maka diperoleh kesimpulan :  $F_{hitung} = 1,14 > F_{tabel} = 1,90$ , maka terima  $H_0$  dan tolak  $H_a$  berarti data varians nilai kedua sampel berasal dari sampel yang sama atau dinyatakan homogen.

Uji hipotesis hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus uji regresi sederhana, dengan taraf signifikansi pengujian digunakan 95% atau  $a 0,05$ , dengan ukuran sampel 30. Dengan nilai kritis untuk penolakan  $H_0$  pada  $t a 0,05/2$  ; dk ;  $n-2$  adalah  $t a 0,025$  dk  $30-2$  pada tabel "t" tes adalah 2,048 dengan Persamaan Regresi;  $\hat{Y} = a + bX = 23,225 + 0,506X$ , terdapat pengaruh positif media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan  $t_{hitung} = 3,442 > t_{tabel} a 0,05/2$  ab  $28 = 2,048$ , berarti tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ , maka hipotesis penelitian yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017.

Sehingga hipotesis  $H_0$  yang menyatakan tidak ada pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017, ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan ada pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar

IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017, diterima. Jadi, ada pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data statistik diperoleh dari peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017 dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII menunjukkan  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, dengan persamaan regresi;  $\hat{Y} = a + bX = 23,225 + 0,506X$ , terdapat pengaruh positif media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajarsiswa.

Dengan kriteria pengujian yang telah dirumuskan yaitu  $t_{hitung} = 3,442 > t_{tabel} a 0,05/2$  ab  $28 = 2,048$ , berarti tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ , maka hipotesis penelitian yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan 3,442 media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017, Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) pada materi lingkungan hidup dan pelestariannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cavalier, Stephen (2011), The World History of Animation, University of California Press, California.

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaumarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduan, 2015. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Syahfitri, Yunita. 2011. *Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer Guru TIK SMP Negeri 1 Sawit Seberang*. Jurnal S1 Saintikom. Program Studi Sistem Komputer, STMIK Triguna Dharma.
- Tirtarahardja, Umar dan S.L. La Sulo. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

