

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR

(Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)

Oleh: Muhammad Rahmattullah

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMPN 6 Banjarmasin. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen dengan disain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil temuan menunjukkan: 1) Tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan, 2) Ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan, 3) Ada perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan, 4) Ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan, 5) Ada perbedaan peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi, dan 6) Kendala yang ditemui terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran film animasi dalam proses pembelajaran yakni: a) kurangnya kompetensi guru dalam merancang dan mengelola penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan b) keterbatasan muatan materi film animasi yang tidak sepenuhnya mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Film Animasi, Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah termasuk pada mata pelajaran IPS. Permasalahan ini relevan dengan bukti empiris yang terjadi di lapangan khususnya dalam pembelajaran IPS di SMP. Hasil penelitian Juhri (2005) menunjukkan bahwa guru-guru IPS di SMP Kota Banjarmasin lebih cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis untuk membelajarkan siswa. Keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata juga belum berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya.

Dari wawancara awal yang dilakukan dengan guru IPS di SMPN 6 Banjarmasin terindikasi bahwa pembelajaran IPS pun masih menghadapi berbagai masalah. Guru-guru IPS masih menggunakan sistem kuota dalam. Pola pembelajaran yang digunakan masih cenderung kurang melibatkan keaktifan siswa secara optimal. Penggunaan buku-buku paket yang didominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk teks serta pemanfaatan LKS masih lebih banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Mereka juga menyatakan bahwa siswa seringkali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran yang diduga dikarenakan

materi IPS dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Keberadaan media pendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan berbagai media berbasis teknologi seperti film sebenarnya juga sudah tersedia di setiap kelas. Namun penggunaannya hanya sebatas pada presentasi hasil belajar siswa yang frekuensinya sangat terbatas. Penggunaan film animasi dalam kegiatan pembelajaran IPS belum pernah dilakukan dengan alasan ketiadaan materi film yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Berbagai permasalahan tersebut turut berpengaruh terhadap tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang masih rendah sehingga seringkali para guru harus melakukan kegiatan remedial untuk mengatasinya. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa turut mempengaruhi hasil belajar. Hasil wawancara dengan guru IPS di SMPN 6 menyebutkan sekitar 20% siswa belum mencapai ketuntasan maksimal dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran IPS. Penelitian pendahuluan pendukung yang dilakukan oleh Rahmattullah dan Jayadi (2009) mengemukakan rendahnya minat baca dan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran IPS dengan baik juga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Hanya sekitar 60% siswa yang mampu memperoleh nilai yang memuaskan dengan mengacu kepada hasil-hasil tugas dan ulangan bulanan yang diberikan oleh guru IPS.

Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yakni: 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan diberikan?, 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan?, 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan?, 4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan diberikan?, 5) Apakah terdapat perbedaan peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi dan 6) Kendala apa saja yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi?

Burden dan Byrd (1999:137) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat pengantar informasi pembelajaran. Sadiman, dkk (2008:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai penyalur pesan pembelajaran. Kozma (1991:2) menguraikan karakteristik paling jelas dari adalah teknologi, aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsi, bentuk, dan ciri-ciri fisik lainnya.

Harrison dan Hummell (2010:21-22) menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar.. Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses

dan hasil belajar. Bogiages dan Hitt (2008:43) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran. Agina (2003:1-4) menjelaskan pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Di sisi lain, penggunaan film animasi dalam pembelajaran juga menjadi kontroversi karena tidak sedikit keterbatasan yang dimilikinya pula. Lowe (2004:558-559) meninjaunya dari aspek inefisiensi. Sadiman, dkk (2008:69) menjelaskan mengenai biaya produksinya yang relatif mahal sehingga sangat sulit untuk mencapai semua tujuan pembelajaran. Faktor-faktor teknis juga menjadi sorotan yang dianggap merupakan kelemahan film animasi. Marsh (1987:277) membahas mengenai ketersediaan faktor pendukung seperti ruangan dan piranti-piranti yang digunakan untuk memutar film animasi dalam kegiatan pembelajaran. Agina (2003:4) menambahkan faktor kualitas alat-alat pendukung seperti kapasitas memori atau kapabilitas piranti lunak pada media pendukung seperti laptop, komputer, atau LCD serta aspek penyesuaiannya dengan kurikulum sekolah.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan guna mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, antropologi, ilmu politik, dan sebagainya dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling. Tujuan pembelajaran IPS (Puskur, 2006: 7) adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan trampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Sebagai bidang ajar di sekolah, IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam bentuk konsep dan pengalaman belajar yang dipilih atau diorganisasikan dalam rangka kajian ilmu sosial.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SMPN 6 Banjarmasin. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII pada semester genap yang berjumlah 156 orang siswa. Sampel penelitian diambil sebanyak empat kelas dengan rincian dua kelas sebagai kelas eksperimen dan dua kelas sebagai kelas kontrol. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Bentuk disain kuasi eksperimen yang digunakan yakni *Nonequivalent Control Group Design*.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan berupa media film animasi yang dirancang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan penelitian yakni membahas mengenai

materi pada mata pelajaran IPS Kelas VII Semester 2, dengan Standar Kompetensi “Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat”. Film animasi tersebut ditayangkan pada setiap proses kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen yang berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data utama yakni hasil tes belajar siswa dan data pendukung berupa hasil wawancara dan tanggapan dari guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda dengan menggunakan uji statistik non parametrik yakni Uji Mann Whitney dan Wilcoxon.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada kelas kontrol, rata rata hasil pre test kelas kontrol sebesar 21,86 dengan standar deviasi sebesar 3,646. Dari 42 orang siswa pada kelas kontrol, skor terendah yang diraih adalah 12 sebanyak 1 orang sedangkan skor tertinggi adalah 28 sebanyak 2 orang. Skor terbanyak yang diraih adalah 23 yakni oleh 10 orang siswa. Rata rata hasil post test sebesar 22,69 dengan standar deviasi sebesar 3,53. Dari 42 orang siswa pada kelas kontrol, skor terendah yang diraih adalah 13 sebanyak 2 orang sedangkan skor tertinggi adalah 30 sebanyak 1 orang. Skor terbanyak yang diraih adalah 23 yakni oleh 11 orang siswa. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, secara umum terjadi peningkatan hasil belajar siswa rata-rata sebesar 0,83. Meskipun demikian secara rinci terjadi penurunan hasil belajar pada 6 orang siswa, peningkatan hasil belajar pada 23 orang siswa, dan yang tidak mengalami perubahan hasil belajar sebanyak 13 orang siswa. Penurunan terbesar terjadi pada 5 orang siswa yakni sebesar -2 sedangkan peningkatan terbesar terjadi pada 3 orang siswa yakni sebesar 4.

Pada kelas eksperimen, rata rata hasil pre test sebesar 21,91 dengan standar deviasi sebesar 4,005. Dari 43 orang siswa pada kelas eksperimen, skor terendah yang diraih adalah 9 sebanyak 1 orang sedangkan skor tertinggi adalah 27 sebanyak 6 orang. Skor terbanyak yang diraih adalah 27 yakni oleh 6 orang siswa. Rata rata hasil post test sebesar 24,23 dengan standar deviasi sebesar 3,257. Dari 43 orang siswa pada kelas kontrol, skor terendah yang diraih adalah 16 sebanyak 1 orang sedangkan skor tertinggi adalah 30 sebanyak 1 orang. Skor terbanyak yang diraih adalah 25 dan 28 yakni masing-masing oleh 7 orang siswa. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, secara umum terjadi peningkatan hasil belajar siswa rata-rata sebesar 2,33. Meskipun demikian secara rinci terjadi penurunan hasil belajar pada 2 orang siswa, peningkatan hasil belajar pada 37 orang siswa, dan yang tidak mengalami perubahan hasil belajar sebanyak 4 orang siswa. Penurunan terbesar terjadi pada 2 orang siswa yakni sebesar -1 sedangkan peningkatan terbesar terjadi pada 1 orang siswa yakni sebesar 7.

Nilai terendah pre test pada kelas kontrol lebih baik dari kelas eksperimen ($12 > 9$). Demikian pula nilai tertinggi pre test pada kelas kontrol lebih baik dari kelas eksperimen (28

> 27). Nilai terendah post test pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol ($16 > 13$). Sedangkan nilai tertinggi post test pada kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen yakni sebesar 30. Perubahan hasil belajar terendah pada kelas eksperimen masih lebih baik dari kelas kontrol ($-1 > -2$). Demikian pula perubahan hasil belajar tertinggi pada kelas eksperimen masih lebih baik dari kelas kontrol ($7 > 4$).

Dilihat dari peningkatan (*gain*) hasil belajar, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama terjadi peningkatan hasil belajar. Meskipun demikian, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan (*gain*) yang lebih tinggi yakni sebesar 0,34 (sedang) sedangkan pada kelas kontrol hanya terjadi peningkatan (*gain*) sebesar 0,10 (rendah).

Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa: 1) tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan (pre test), 2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan (pre test – post test), 3) terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan (pre test – post test), 4) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan (post test), dan 5) terdapat perbedaan signifikan peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi.

Pembahasan

Keberagaman media dalam pembelajaran ilmu sosial sebagaimana dijelaskan oleh Banks dan Cleggs (1990:258) akan sangat membantu guru terutama dalam pemilihan jenis media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada berbagai konsep dan tujuan instruksional. Pembelajaran IPS pada dasarnya menuntut keberagaman media mengingat sifatnya sebagai studi terintegrasi dari berbagai bidang ilmu (<http://www.socialstudies.org/standards/execsummary>). Hal inilah yang mendasari konsep penggunaan media dalam IPS bukan hanya mengenai ketersediaannya namun juga terkait dengan kemampuan dari peserta didik untuk mempergunakannya dalam proses pembelajaran (Jarolimek dan Parker (1993:315-3166).

Pemanfaatan film animasi terutama ketika hal ini merupakan sesuatu yang belum pernah diterima siswa, tentu saja memberikan sebuah pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS yang berlangsung selama empat kali pertemuan tersebut. Pengamatan yang dilakukan selama kegiatan penelitian menunjukkan peningkatan minat dan motivasi belajar siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dari hasil pengamatan, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep-konsep IPS yang diajarkan. Konsep-konsep abstrak IPS yang selama ini hanya ditampilkan melalui buku-buku teks selama kegiatan

pembelajaran, bisa disajikan secara langsung dan kontekstual melalui film animasi yang ditayangkan selama kegiatan pembelajaran. Siswa bisa mengamati langsung berbagai proses yang terjadi yang merupakan gambaran riil dari kegiatan konsumsi yang dicontohkan melalui kegiatan mengkonsumsi suatu barang, kegiatan produksi yang disajikan melalui pemutaran proses pembuatan Sasirangan, dan kegiatan distribusi yang ditunjukkan dengan gambaran sebuah toko yang menjual dan memasarkan barang-barang produksi Sasirangan. Penyajian film animasi dalam durasi-durasi pendek dan menggabungkan antara animasi tokoh dan berbagai kegiatannya dengan sejumlah kejadian-kejadian nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, membuat siswa menjadi tidak lekas bosan dan bisa mengulang kembali ketika mereka memerlukan pendalaman materi pada pokok bahasan tertentu secara lebih mudah. Beberapa siswa yang ditanya oleh peneliti mengaku lebih memahami dan mengerti konsep-konsep pembelajaran IPS.

Adanya sinyallemen positif yang terlihat dari peningkatan hasil belajar dan juga meningkatnya motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa film animasi memang memiliki kelebihan-kelebihan yang terkait dengan optimalisasi peranan dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana diuraikan oleh Sadiman (2008:68-69) yang menyebutkan film animasi sebagai faktor pemikat dan mampu meningkatkan motivasi dan pendapat Agina (2003:1-4) yang menyebutkan bahwa film animasi dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa pada sejumlah aspek. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil-hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan meskipun pada mata pelajaran yang berbeda seperti temuan Barak, Ashkar, dan Dori (2010), Ali (2011), Nordin, Ahmad, dan Masri (2010) dan Kingsley dan Boone (2009:203-221).

Beberapa kendala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran dengan media film animasi selama kegiatan penelitian berlangsung tidak lepas dari pengamatan dan perlu pula untuk dipaparkan. Dari faktor guru terdapat beberapa kendala yang menyebabkan tidak maksimalnya pemanfaatan media film animasi dalam proses pembelajaran IPS di kelas yakni keterampilan dalam merancang dan menggunakannya selama proses pembelajaran. Selain itu, dari hasil pengamatan di lapangan terlihat bahwa materi-materi yang disajikan secara umum sudah memenuhi tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan. Meskipun demikian, siswa menginginkan alur cerita yang lebih interaktif dan memuat contoh-contoh kegiatan riil yang lebih banyak terkait dengan materi yang dibahas. Hal ini berkaitan dengan harapan siswa agar mereka bisa memiliki wawasan dan pengetahuan yang lebih banyak sehingga pemahaman mereka atas konsep-konsep terkait bisa menjadi lebih komprehensif.

Adanya kendala-kendala ini senada dengan pendapat Lowe (2004:558-559) yang menyatakan bahwa film animasi memunculkan inefisiensi ketika tidak dirancang dengan benar serta tidak diaplikasikan dengan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Aspek keterampilan guru sebagai fasilitator yang belum berfungsi secara optimal sejalan

dengan pendapat Marsh (1987:277) yang menyebutkan bahwa guru sebagai faktor sentral memegang peranan penting dalam rangka keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi. Muatan materi yang kurang maksimal yang menjadi permasalahan dari temuan penelitian ini relevan pula dengan pendapat Agina (2003:4) yang menyebutkan salah satu kelemahan dari pemanfaatan media film animasi adalah seringkali cukup sulit untuk menyesuaikannya dengan kebutuhan kurikulum sekolah.

Berbagai keterbatasan yang muncul hendaknya menjadi bahan pemikiran untuk pengembangan pemanfaatan media film animasi dalam pembelajaran terutama dalam aspek perancangan, penggunaan selama kegiatan pembelajaran, hingga penyesuaiannya dengan kebutuhan siswa serta kurikulum itu sendiri perlu lebih diperhatikan. Faktor biaya dan waktu perancangan yang cukup besar juga perlu diperhatikan dalam rangka pengembangan media film animasi yang lebih efektif dan efisien dalam kaitannya untuk kebutuhan pembelajaran siswa di sekolah. Dari sejumlah diskusi yang dilakukan dengan guru selama proses penelitian berlangsung diperoleh gambaran bahwa guru sebenarnya berminat untuk bisa terlibat aktif dalam merancang dan membuat film animasi untuk kebutuhan pembelajaran IPS, tetapi terkendala oleh faktor keahlian dalam merancang serta faktor waktu dan biaya yang jumlahnya cukup besar.

Hal lain yang perlu mendapat perhatian adalah implementasi pemanfaatan media film animasi ini pada sekolah-sekolah yang tidak memiliki ketersediaan sarana pendukung seperti LCD dan TV untuk pemutaran film animasi. Keterbatasan penelitian yang hanya mampu dilakukan pada objek yang terbatas perlu dilanjutkan dengan kajian yang lebih dalam dan luas pada berbagai strata sekolah yang ada, dalam rangka mengurai lebih dalam efektivitas dan kebermaknaan penggunaan media alternatif ini khususnya pada pembelajaran IPS itu sendiri dan mata pelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini antara lain: 1) Tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan (kelas eksperimen) dan tidak menggunakan (kelas kontrol) media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan (pre test), rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen hampir sama dengan kelas kontrol, 2) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi (kelas kontrol) sebelum dan sesudah perlakuan (pre test – post test), hasil belajar siswa sesudah perlakuan (post test) lebih baik dari sebelum perlakuan (pre test), 3) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi (kelas eksperimen) sebelum dan sesudah perlakuan (pre test – post test), hasil belajar siswa sesudah perlakuan (post test) lebih baik dari sebelum perlakuan (pre test), 4) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa

antara kelas yang menggunakan (kelas eksperimen) dan tidak menggunakan (kelas kontrol) media pembelajaran film animasi setelah perlakuan (post test), rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, 5) Terdapat perbedaan signifikan peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan (kelas eksperimen) dan tidak menggunakan (kelas kontrol) media pembelajaran film animasi setelah perlakuan (post test), peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, dan 6) Beberapa kendala yang ditemui terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran film animasi dalam proses pembelajaran yakni: a) kurangnya kompetensi guru dalam merancang dan mengelola penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, serta b) keterbatasan muatan materi yang ada di dalam film animasi itu sendiri tidak sepenuhnya mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agina, Adel. M. (2003). *The Advantages and Disadvantages of The Animation Technology in Education and Training*. Tersedia: <http://projects.edte.utwente.nl/pi/Papers/AnimationPaper.html> [9 Juni 2011]
- Ali, Mona Mostafa Mohamed. (2011). *The Impact of An Educational Program Using Computer Graphics for Learning Basic Skills in Swimming and Physical Variables for People with Special Needs*. World Journal of Sport Sciences. 4, (1), 64-69.
- Anonim, tanpa tahun. *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies-- Executive Summary*. Tersedia: <http://www.socialstudies.org/standards/execsummary> [2 Januari 2010]
- Banks, James A. dan Clegg Jr, Ambrose A. (1990). *Teaching Strategies for The Social Studies: Inquiry, Valuing, and Decision-Making, fourth edition*. New York: Longman.
- Barak, Miri. Ashkar, Tamar. Yehudit, J. Dori. (2010). *Teaching Science via Animated Movies: Its Effect on Students' Learning Outcomes and Motivation*. Proceedings of the Chais Ceonference on Instructional Technologies Research 2010, Raanana: The Open University of Israel.
- Bogiages, Christopher. Hitt, Austin M. (2008). *Movie Mitosis*. Tersedia: http://usouthcarolina.academia.edu/ChrisBogiages/Papers/507806/Movie_Mitosis [4 Januari 2011]
- Burden, Paul R. dan Byrden, David M. (1999). *Methods for Effective Teaching*. USA: Allyn and Bacon.
- Harrison, Henry L, Hummel, Laura J. (2010). *Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education*. The Technology Teacher. USA Page 20-25.
- Hegarty, Mary. (2004). *Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions*. Learning and Instruction. 14, 343-351.
- Jarolimek, John. Parker, Walter C. (1993). *Social Studies In Elementary Education: Ninth Edition*. New York: Macmillan Publishing Company. Marsh, Collin. (1987). *Teaching Social Studies*. Australia: Prentice Hall.

- Juhri Saiffuddin, (2005). *Studi tentang Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Ekonomi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Banjarmasin Tengah*. Skripsi FKIP Unlam Banjarmasin: tidak diterbitkan.
- Kingsley, Karla V, Boone Randall. (2009). *Effects of Multimedia Software on Achievement of Middle School Students in an American History Class*. Journal of Research on Technology in Education. Winter 2008/2009 page 203-211.
- Kozma, R.B. (1991). "Learning with media." *Review of Educational Research*, 61(2), 179-212. Tersedia: robertkozma.com/images/kozma_rer.pdf [9 Juni 2011]
- Lowe, Richard. K. (2004). *Animation and Learning: Value for Money?*. Tersedia: www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/pdf/lowe-r.pdf [9 Juni 2011]
- Marsh, Collin. (1987). *Teaching Social Studies*. Australia: Prentice-Hall.
- Nordin, Sharina Md. Ahmad, Wan Fatimah Wan. Masri, Mazyrah. (2010). *Learning English Literature Through Multimedia*. European Journal of Social Sciences. 17, (2), 238-253.
- Puskur. (2006). *Model Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Terpadu Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)*. Jakarta: Depdiknas.
- Rahmattullah, Muhammad., Jayadi. (2009). "Pemanfaatan Komik Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin". *Jurnal Pendidikan*. 5, (1), 52-60.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa

BIODATA SINGKAT

Penulis adalah Mahasiswa Prodi Pendidikan IPS Pasca Sarjana UPI Bandung dan Dosen Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, CP: 081348035507, email: nu_city88@yahoo.com