

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah proses pembentukan individu secara utuh terkait upaya memposisikan dirinya baik dalam konsekuensi tugasnya secara vertikal kepada Tuhan Yang Maha Esa maupun secara horizontal kepada sesama manusia dalam kehidupan. Dalam konteks ini, pendidikan bukan hanya tanggung jawab setiap individu yang bersangkutan namun secara lebih luas menjadi tanggung jawab negara dimana ia berada dan beraktivitas dalam hidupnya sehari-hari.

Pendidikan di Indonesia sendiri telah digariskan urgensinya melalui tatanan hukum perundangan dan kebijakan. Dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 dijabarkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Pasal 3 UU Sisdiknas 2003 dinyatakan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggung jawab. Mengacu pada konteks optimalisasi ini, proses pendidikan yang diselenggarakan mengarah pada konsep yang sistematis melalui pembelajaran yang terjabar pada berbagai bentuk, jenjang, dan bidang-bidang ilmu, dengan menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik itu sendiri. Dalam konteks persekolahan, penjabaran dalam berbagai mata pelajaran termasuk di dalamnya IPS merupakan konsekuensi logis ke arah pencapaian tujuan akhir dari sistem pendidikan yang dijalankan di negara ini.

Problematika pembelajaran IPS hingga saat ini masih menjadi bahan kajian yang menarik untuk dibahas. Masih belum tercapainya hasil belajar peserta didik yang optimal sebagai akibat dari belum maksimalnya proses pembelajaran di dunia persekolahan sampai saat ini masih terus terjadi. Kemampuan IPS untuk membentuk peserta didik yang memiliki kompetensi sosial masih belum sesuai harapan dikarenakan strategi pembelajaran IPS kurang berfokus pada pengembangan peserta didik sebagai subjek dalam proses pembelajaran.

Al Muhtar (2007:51) mengungkapkan banyak kelemahan yang menonjol dalam pembelajaran IPS antara lain tidak banyak menyentuh pengembangan kemampuan berpikir, proses belajar terpola pada interaksi satu arah, dominasi guru yang kuat, materi pelajaran yang cenderung menekankan aspek hapalan dan kering dari nilai-nilai sosial yang muncul di masyarakat, dan belum berfungsinya sarana pembelajaran seperti media ajar secara optimal. Berbagai kondisi ini secara simultan berpengaruh terhadap lahirnya berbagai masalah dalam proses pembelajaran yang bermuara pada kegagalan pencapaian hasil belajar IPS peserta didik yang optimal pula.

Terkait khusus dengan sarana pembelajaran, keberadaan media dalam sebuah proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, sebagaimana diutarakan Sadiman, dkk (2008:7) bahwa media memiliki beragam kegunaan dalam proses pembelajaran antara lain: a) memperjelas penyajian pesan

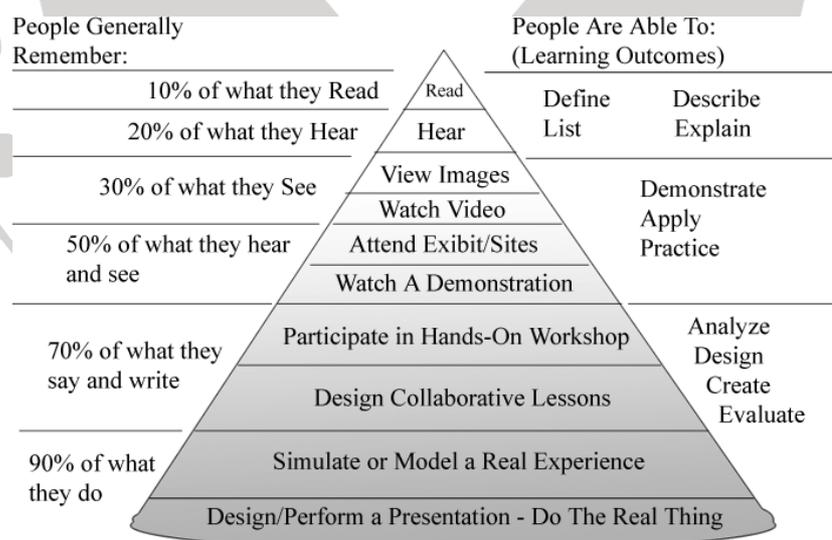
agar tidak terlalu verbalistis, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, c) mengatasi sikap pasif anak didik, dan d) membantu guru dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Supriatna (2009:3) menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner (1977:34-38) bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

Keberperanan ini sejalan dengan pemikiran Piaget (1966) dalam Hergenhann dan Olson (2009:324) yang menyatakan bahwa pendidikan yang optimal membutuhkan pengalaman yang menantang bagi si pembelajar sehingga proses asimilasi dan akomodasi dapat menghasilkan pertumbuhan intelektual, karenanya guru harus tahu level fungsi struktur kognitif siswa dalam upaya menciptakan jenis pengalaman ini. Tahap perkembangan intelektual itu sendiri dideskripsikan lebih lanjut oleh Piaget (1966) dalam Slavin (2008:455-55) ke dalam empat tahap utama yakni: a) sensorimotor, b) pra-operasional, c) operasi konkrit, dan d) operasi formal. Dalam hal ini, fungsi media pembelajaran terutama

dalam hal membangun konsep khususnya ilmu sosial menjadi cukup penting pula untuk diperhatikan (Marsh (1987:68).

Dale (1969) dalam Anderson (2003:1) mengembangkan sebuah teori yang dikenal dengan “Kerucut Pengalaman Dale (*Dale’s Cone of Experience*) yang merupakan elaborasi rinci dari konsep Bruner tersebut, yang menyatakan bahwa seorang pembelajar memperoleh lebih banyak informasi melalui apa yang mereka lakukan dibandingkan dari apa yang mereka dengar, baca, dan amati. Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale adalah tingkat keabstrakan yakni jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan pengajaran, dimana hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit) sampai kepada lambang verbal (abstrak) (Arsyad, 2007:10). Teori ini menjadi salah satu acuan dalam pemilihan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kerucut pengalaman Dale tersebut dapat dilihat pada gambar 1.1



Dale's Cone of Experience

Sumber : Pastore (2003:1)

Gambar 1.1. Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*)

Salah satu bentuk media pembelajaran yang cukup relevan dengan kemajuan teknologi sekarang dan juga disukai oleh peserta didik adalah film animasi. MJO (2008) dalam Nordin, Ahmad, dan Masri (2010:239) menjelaskan film animasi merupakan salah satu bentuk multimedia yang mengkombinasikan teks, gambar, video, audio, dan grafik yang sifatnya saling melengkapi satu sama lain. Film animasi merupakan media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara individu maupun berkelompok (Burden dan Byrd, 1999:148), serta merupakan media yang sekaligus menjadi sumber belajar yang tergolong materi ajar yang tidak dicetak (non print material) (Hunkins (1980) dalam Marsh 1987:263).

Film animasi memiliki beberapa kelebihan ketika digunakan sebagai media dalam pembelajaran di kelas. Harrison dan Hummell (2010:21-22) menyebutkan beberapa kelebihannya antara lain dapat mempresentasikan beragam konsep, membantu pemahaman siswa terutama terhadap konsep-konsep yang sifatnya abstrak. Marsh (1987:277) menjelaskan kelebihan lain yakni dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan stimulus yang lebih besar dibandingkan sekedar membaca buku teks terutama dalam membahas topik-topik tertentu. Sementara Bogiages dan Hitt (2008:43) mengungkapkan kelebihan film animasi sebagai media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman terhadap materi-materi yang sifatnya menjelaskan tentang suatu proses. Lowe (2004:558) menyebutkan bahwa film animasi ketika dirancang secara tepat akan mampu membuat materi-materi yang sukar menjadi lebih dipahami. Ali (2011:64) menambahkan kelebihan lain yakni mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan-keterampilan

motoriknya. Barak, Ashkar dan Dori (2010:5) menguraikan beberapa kelebihan lain yakni mampu meningkatkan keterampilan berfikir siswa terutama dalam hal pemahaman konsep, implementasi pengetahuan, dan kemampuan berfikir logis.

Meski film animasi memiliki banyak kelebihan, namun masih terdapat beberapa kelemahan. Hegarty (2004:349) menjelaskan bahwa film animasi seringkali membutuhkan biaya yang mahal dalam penggunaannya. Kelemahan lain yakni miskonsepsi materi bagi siswa ketika film animasi tidak dirancang dengan benar kemungkinan juga akan terjadi dan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan (Lowe, 2004:559). Masalah waktu dalam pembuatan media yang seringkali cukup lama dan membutuhkan keahlian guru dalam merancang film animasi yang mampu mengakomodir materi yang akan dibahas. Selain itu ketersediaan dan kualitas media pendukung untuk memutar film animasi tersebut juga menjadi salah satu kendala dan kelemahan lain yang dapat menghambat penggunaannya secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Marsh, 1987:277).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan pengaruh positif dari penggunaan film animasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian Barak, Ashkar, dan Dori (2010) menunjukkan penggunaan media film animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa keterampilan berfikir sains dan motivasi belajar yang lebih meningkat pula. Ali (2011) melakukan penelitian lain yang menunjukkan terjadinya peningkatan keterampilan motorik siswa baik dari aspek latihan fisik maupun keterampilan dasar siswa dalam latihan berenang melalui penggunaan animasi berbasis komputer. Sementara itu, hasil penelitian Nordin, Ahmad, dan Masri (2010) menunjukkan bahwa multimedia dalam bentuk film

animasi efektif dan berguna dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Penelitian lain oleh Kingsley dan Boone (2009) menunjukkan terjadinya peningkatan dan pemahaman hasil belajar siswa terhadap materi sejarah Amerika setelah menggunakan film animasi berbasis multimedia.

Mengacu pada berbagai penelitian tersebut, pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran IPS tentu saja bisa menjadi suatu alternatif yang dapat dilakukan khususnya dalam upaya menciptakan pembelajaran IPS yang mendorong pencapaian hasil belajar lebih maksimal.. Terlebih jika film animasi yang digunakan dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dengan menyisipkan muatan-muatan lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, tentunya akan lebih memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran IPS itu sendiri (Kawuryan, 2009).

Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran IPS yang berlangsung saat ini tidak lepas dari berbagai permasalahan. 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 pembelajaran yakni membagi-bagi jam mengajar IPS berdasarkan latar belakang bidang studi sebagaimana ketika IPS masih belum menjadi mata pelajaran yang sifatnya terpadu. 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.

Mengacu pada berbagai permasalahan khususnya yang terkait dengan rendahnya hasil belajar IPS siswa, penggunaan media dalam pembelajaran IPS yang masih kurang optimal, serta adanya indikasi potensi film animasi sebagai sebuah media pembelajaran yang berpotensi dalam peningkatan hasil belajar siswa, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai pengaruh pemanfaatan film animasi terhadap hasil belajar IPS di SMPN 6 Banjarmasin.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang ingin dipecahkan melalui penelitian ini dikemukakan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan diberikan (pre-test)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre-test – post-test)?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre-test – post-test)?

4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan diberikan (post-test)?
5. Apakah terdapat perbedaan peningkatan (*gain*) hasil belajar antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi?
6. Kendala apa saja yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui ada tidaknya:

1. Perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan diberikan (pre-test)
2. Perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre-test – post-test)
3. Perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre-test – post-test)
4. Perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan diberikan (post-test).
5. Perbedaan peningkatan (*gain*) hasil belajar antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi.

6. Kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi.

#### **D. Definisi Operasional**

Definisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Film Animasi

Pemanfaatan film animasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai media pembelajaran yang dirancang dengan alur cerita sebuah kisah baik tentang orang, kelompok, situasi maupun fenomena yang memiliki muatan pesan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran yakni “Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat”, serta telah dilakukan validasi oleh para ahli sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Film animasi yang dibuat terdiri atas 4 episode dengan total durasi 26 menit dengan rincian: a) Episode 1 menguraikan tentang pengertian konsumsi dan perilaku konsumsi, b) Episode 2 menguraikan tentang pelaku konsumsi dan pola konsumsi, c) Episode 3 menguraikan tentang pengertian produksi, faktor-faktor produksi, etika dalam kegiatan produksi, serta usaha peningkatan jumlah dan mutu produksi, dan d) Episode 4 menguraikan tentang pengertian distribusi, saluran distribusi, lembaga distribusi, dan etika distribusi. Film animasi disajikan dalam kegiatan pembelajaran pada waktu yang ditentukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS.

2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS dalam penelitian ini didefinisikan sebagai pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan (ranah kognitif

C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Aplikasi), dan C4 (Analisis) pada mata pelajaran IPS dengan Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat. Hasil belajar diukur melalui pretest dan posttest dalam bentuk soal objektif berupa pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang telah diuji kelayakannya untuk digunakan dalam kegiatan penelitian.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan khasanah pengetahuan terkait penggunaan film animasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu diharapkan bisa menjadi salah satu landasan awal bagi penelitian-penelitian pengembangan selanjutnya yang terkait dengan penggunaan film animasi.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi dalam aplikasi penggunaan film animasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Para guru IPS diharapkan bisa mencoba untuk menggunakan film animasi dengan berbagai pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa di sekolah masing-masing.

#### **F. Asumsi Penelitian**

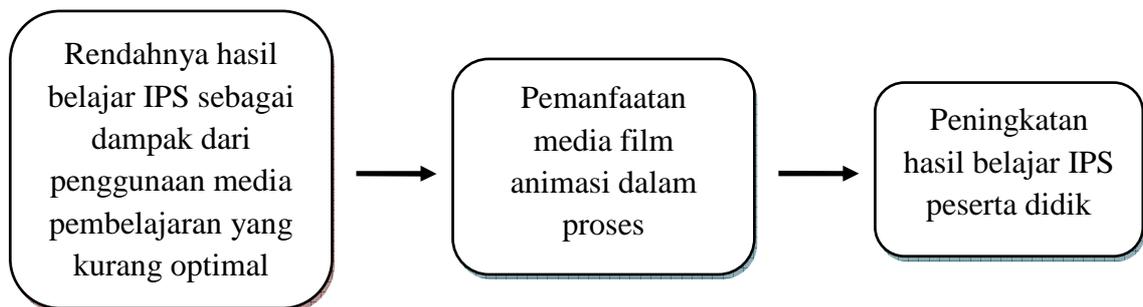
Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik merupakan salah satu faktor yang turut berperan terhadap rendahnya minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Masih dominannya penggunaan

buku-buku paket yang cenderung dipenuhi dengan teks tanpa variasi gambar membuat peserta didik kurang tertarik untuk mengeksplorasinya dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran sehingga pada akhirnya mereka cenderung bersifat pasif dan menerima apa adanya materi pelajaran dari guru. Proses komunikasi pembelajaran menjadi kurang optimal karena guru cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran. Tidak optimalnya kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar IPS peserta didik itu sendiri.

Keberadaan film animasi sebagai sebuah media alternatif memberikan peluang untuk mengatasi permasalahan keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran terkait upaya peningkatan hasil belajar IPS peserta didik. Berbagai kelebihan film animasi terutama dengan kemampuannya untuk memotivasi dan menarik minat peserta didik ketika dipergunakan dengan strategi yang tepat, turut mendukung kemungkinan penggunaannya dalam pembelajaran. Terlebih dengan tingginya minat peserta didik untuk menonton film animasi, menjadi salah satu landasan penting dalam memodifikasi film animasi untuk kegiatan pembelajaran.

Melalui pemanfaatan film animasi yang didisain untuk kepentingan pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum IPS yang ada, diharapkan bisa membantu terciptanya proses pembelajaran yang lebih optimal dan mampu melibatkan partisipasi lebih aktif dari peserta didik. Optimalisasi proses pembelajaran ini pada akhirnya diharapkan mampu berperan dalam peningkatan hasil belajar IPS peserta didik sebagaimana yang diharapkan.

Dari asumsi di atas, secara ringkas dibuat kerangka pemikiran penelitian sebagaimana terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1.2. Kerangka Pemikiran Penelitian

### G. Hipotesis

Beberapa hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum pengukuran dilakukan (pre-test).
- b. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah pengukuran dilakukan (pre-test – post-test).
- c. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah pengukuran dilakukan (pre-test – post-test).
- d. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah pengukuran dilakukan (post-test).
- e. Terdapat perbedaan signifikan peningkatan (*gain*) hasil belajar antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi.

## H. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen (*quasi experimental design*). Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda, yang terlebih dahulu melalui proses uji instrumen dengan menggunakan Anates sebelum digunakan dalam kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis dan didukung dengan hasil wawancara dari guru dan siswa mengenai penggunaan media animasi dalam kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan uji beda yang dilakukan dengan bantuan program SPSS.

## I. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMPN 6 Banjarmasin dengan populasi seluruh siswa kelas VII pada semester genap yang berjumlah 156 orang siswa dan tersebar pada tujuh kelas. Sampel penelitian diambil sebanyak empat kelas yang terdiri atas dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol.

Pemilihan lokasi penelitian dilakukan dengan beberapa alasan di antaranya:

- a) SMPN 6 Banjarmasin merupakan salah satu sekolah di Banjarmasin yang merupakan Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional, b) Dukungan perizinan dan sarana serta prasarana untuk kegiatan penelitian tersedia secara memadai, c) Adanya persetujuan dari pihak sekolah dan guru untuk mengizinkan dilaksanakannya kegiatan penelitian, d) Studi pendahuluan yang menunjukkan masih terdapatnya sejumlah permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPS, dan e) Belum pernah digunakannya media pembelajaran film animasi, sementara fasilitas untuk menggunakan media tersebut tersedia dan dapat digunakan untuk kegiatan penelitian.