

ABSTRAK

Nikma Pakaya. 2013. *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Swishmax Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atmosfer.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, memperoleh informasi serta penjelasan tentang perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan Media Pembelajaran Animasi *Swishmax* dengan kelas yang Media Pembelajaran Animasi *PowerPoint* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Atmosfer. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa X SMA Negeri 4 Gorontalo yang berjumlah 202 orang yang tersebar pada 7 kelas. Pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini yakni kelas X-6 dengan jumlah siswa 26 sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran animasi *Swishmax* dan kelas X-2 dengan jumlah siswa 26 sebagai kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran animasi *PowerPoint*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Only Control Design*. Pengumpulan data menggunakan instrumet tes berupa tes essay yang berjumlah 13 butir soal. Hipotesis penelitian adalah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *Swishmax* dengan yang menggunakan media *PowerPoint*. Hal ini ditunjukkan melalui hasil belajar yang diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi *Swishmax* memiliki kemajuan belajar yang lebih tinggi sebesar 37,20 sedangkan untuk siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi *Swishmax* memiliki kemajuan belajar yang lebih rendah sebesar 21,30.

Kata Kunci : Animasi *Swishmax*, *PowerPoint*, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Nikma Pakaya. 2013. *The Influence of Swishmax Animation as a Learning Media Toward Students' Learning Achievement in The Material About Atmosphere.* This research aimed to obtain information and explanation about the influence of *Swishmax* animation toward the learning achievement of students who were treated by *PowerPoint* animation in the subject of geography, particularly atmosphere. The population of the research was the whole class X students of SMA Negeri 4 Gorontalo, consisted of 202 students spread in 7 classes. The sampling method was *Cluster Random Sampling*; using students of class X-6 consisted of 26 students as the experimental class and treated by *Swishmax* animation. Meanwhile, the researcher used class X-2 consisted of 26 students as the control class treated by *PowerPoint* animation. The design of this research was *Pretest-Posttest Only Control Design*. Data collection was done by using essay test with 13 questions. The hypothesis was that there is distinction between the learning achievement of students using *Swishmax* animation and those using *PowerPoint* animation. The ones using *Swishmax* animation were 0,51% higher than those using *PowerPoint* animation with only 0,24%.

Keywords : Swishmax Animation, PowerPoint, Students' outcomes