

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIME
TERHADAP PENGUASAN KONSEP PESERTA DIDIK
PADA MATERI SISTEM KEKEBALAN TUBUH DI
SMAN 2 TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Gita Puspita

NIM: 06091181520004



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2019**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIME
TERHADAP PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA
MATERI SISTEM KEKEBALAN TUBUH KELAS XI DI SMA
NEGERI 2 TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh
Gita Puspita
NIM: 06091181520004
Program Studi Pendidikan Biologi

Mengarahkan:

Pembimbing 1,



Dr. Adeng Slamet M.Si
NIP 196006111986031602

Pembimbing 2,



Drs. Khoiron Nazip, M.Si.
NIP 196404231991021001

Mengetahui:

a.n. Ketua Jurusan PMIPA
Sekretaris



Drs. Kodri Madang, M.Si., Ph.D
NIP 196901281993031003

Koordinator Program Studi,



Dr. Yenny Anwar, M.Pd.
NIP 197910142003122002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIME
TERHADAP PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA
MATERI SISTEM KEKEBALAN TUBUH KELAS XI DI SMA
NEGRI 2 TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh
Gita Puspita
NIM: 06091181520004
Program Studi Pendidikan Biologi

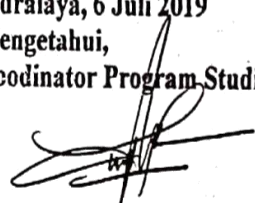
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 28 Juni 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Adeng Slamet, M.Si
2. Sekretaris : Drs. Khoiron Nazip, M.Si
3. Anggota : Drs. Lucia Maria Santoso, M.Si
4. Anggota : Dra. Djunaidah Zen, M.Pd
5. Anggota : Dr. Ermayanti, M.Si

Indralaya, 6 Juli 2019
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,


Dr. Yenny Anwar, M. Pd
NIP 197910142003122002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gita Puspita

Nim : 06091181520004

Program studi : Pendidikan Biologi

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media film anime terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi sistem kekebalan tubuh di SMAN 2 Tanjung Raja” ini adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, juni 2019

Yang membuat pernyataan



Gita Puspita

NIM 06091181520004

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh penggunaan media film anime terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi system kekebalan tubuh di SMAN2 Tanjung Raja” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Adeng Slamet, M.Si dan Dra. Khoiron Nazip M.Si sebagai pembimbing, atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri dan Dr. Ismet, S.Pd., M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan MIPA, serta Dr. Yenny Anwar, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Biologi, Darmawan Choirulsyah, S.E., Budi Eko Wahyudi S.Pd., pengurus laboratorium yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini..

Ucapan terima kasih kepada kedua orang tua penulis, Ibu Ruslina dan Bapak syahtoni , kepada adik saya yang selalu memberikan do’a, semangat, dan motivasi untuk keberhasilan penulis, serta kepada Keluarga di kampus kepada kelompok belajar tergila, teman terdekat Della Rahmawati, Aprilia Rahmiani, Rara Valentika Andra, ,Refly Noprianse, Aisyah Apriani Putri, serta yang selalu membantu, memberi semangat, dan menjadi tempat berbagi tawa dan duka dalam penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Biologi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Biologi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, juni 2019

Penulis

Gita Puspita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Karakteristik Pembelajaran Biologi	8
2.2 Peran Media Dalam Pembelajaran.....	9
2.3 Media Audiovisual.....	9
2.3.1 Anime	10
2.3.2 Film Anime	10
2.4 Karakteristik Film Anime.....	11
2.5 Keunggulan Film Anime	11
2.6.1 Konsep	12
2.7 Aktivitas Belajar.....	13
2.8 Karakteristik Materi Sistem Kekebalan Tubuh.....	14
BAB III	16
3.1 Metode Penelitian.....	16
3.2 Tempat dan Waktu Pengambilan Data	16
3.3 Variabel Penelitian	16
3.4 Definisi Oprasional	17

3.5 Populasi dan Sempel	18
3.5.1 Populasi	18
3.5.2 Sample	18
3.6 Prosedur	18
3.6.1 Tahap Pelaksanaan I	18
3.6.2 Tahap Pelaksanaan I1	19
3.6.3 Tahap Pelaksanaan I11	19
3.7 Teknik Pengumpulan Data	20
3.7.1 Tes Tertulis	20
3.7.2 Lembar Angket	20
3.8 Teknik Analisis Data	21
3.8.1 Analisis Data Instrumen Test.....	21
3.8.2 Uji Validitas Instrumen Test.....	21
3.8.3 Uji Reabilitas Instrumen Test	21
3.9 Analisis Dtaa Penguasaan Konsep	22
3.9.1 Uji Normalitas Data.....	22
3.9.2 Uji Homogenitas Data	22
3.9.3 Uji Hipotesis	22
3.10 Analisis Data Observasi	23
3.11 Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran	23
3.12 Analisis Angket Respon Peserta Didik	24
BAB IV	26
HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Hasil Penelitian	27
4.1.1 Analisis Data Penguasaan Konsep	28
4.1.2 Uji Normalitas	29
4.1.3 Uji Homogenitas.....	29
4.1.4 Uji Hipotesis	30
4.1.5 Analisis Data Aktivitas	30
4.1.6 Analisis Data Observasi	31
4.1.7 Angket Respon.....	32

.4.1 Pembahasan	34
BAB 5	38
SIMPULAN DAN SARAN.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	38
DAFTAR RUJUKAN.....	39

Daftar Tabel

Tabel	Halaaman
1 Persentase Tingkat Kesukaran	22
2 Kategori Tingkat Aktivitas Peserta Didik.....	24
3 Kategori Tingkat Keterlaksanaan RPP	25
4 Kategori Angket Respon.....	26
5 Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	27
6 Analisis Uji Normalitas	29
7 Analisis Uji Homogenitas	29
8 Analisis Uji Hipotesis	30
9 Analisis Aktivitas Kelas Eksperimen.....	30
10 Analisis Aktivitas Kelas Kontrol	30
11 Analisis Keterlaksanaan RPP.....	31
12 Persentase Angket Respon Peserta Didik	33

Daftar Gambar

Gambar	Halaman
1 Desain Penelitian	16
2 Persentase Tingkat Kesukaran	22
3 Perbandingan Nilai Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	28
4 Kategori Penguasaan Konsep	28

Daftar Lampiran

Lampiran	Halaman
1 Silabus	46
2 RPP Kelas Eksperimen	50
3 RPP Kelas kontrol.....	69
4 Lembar Kerja Peserta Didik	83
5 Kisi Kisi Soal	86
6 Soal Tes Awal dan Tes Akhir	97
7 Angket Pesert Didik	101
8 Keterlaksanaan Pembelajaran	103
9 Rekapitulasi Data Penguasaan Konsep Kelas Eksperimen.....	105
10 Rekapitulasi Data Penguasaan Konsep kelas kontrol	106
11 Uji Normalitas, Homogenitas dan Uji T	107
12 Analisis Angket respon	108
13 Anlisis Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	109
14 Rekapitulasi Lembar observasi pembelajaran.....	115
15 SK Pembimbing	122
16 Surat Izin Penelitian	123
17 Validasi	124
18 Bebas Pustaka	128
19 Bebas Ruang Baca	129
20 Bebas Laboratorium.....	130

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIME TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM KEKEBALN TUBUH DI
SMAN 2 TANJUNG RAJA**

Oleh:

Gita Puspita

NIM 06091181520004

Pembimbing: (1) Dr.Adeng Slamet, M.Si

(2) Drs.Khoiron Nazip, M.Si

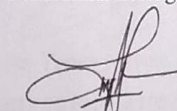
Program Studi Pendidikan Biologi

ABSTRAK

Telah dilakukan Penelitian tentang media *film anime* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *film anime* terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi sistem kekebalan tubuh kelas XI di SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Penelitian menggunakan metode *Quasi Eksperimental* desain penelitian *Only Pretes-Posttes Control Group Design* dan teknik *Random Sampling*. Sempel menggunakan kelas XI IPA yang di bagi atas kelas eksperimen dan kontrol dengan jumlah peserta didik masing-masing 23. Data di kumpulkan melalui tes tertulis Data dianalisis menggunakan SPSS 23. Hasil penelitian menunjukan perlakuan berpengaruh signifikan terhadap penguasaan konsep peserta didik dengan Gain kelas kontrol 38 dan kelas eksperimen 45 pada respon dengan penggunaan media film anime mendapatkan kategori baik

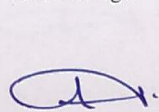
Kata kunci : *Media Film Anime, Penguasaan konsep, Sistem Kekebalan Tubuh*

Koordinator Program Studi
Pendidikan Biologi



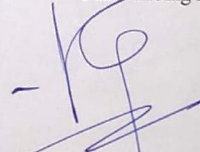
Dr. Yenny Anwar, M.Pd
NIP 197910142003122002

Pembimbing I



Dr. Adeng Slamet, M.Si
NIP 196006111986031002

Pembimbing II



Drs. Khoiron Nazip, M.Si
NIP 196404231991021000

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIME TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM KEKEBALN TUBUH DI
SMAN 2 TANJUNG RAJA**

Oleh:

Gita Puspita

NIM 06091181520004

Pembimbing: (1) Dr.Adeng Slamet, M.Si

(2) Drs.Khoiron Nazip, M.Si

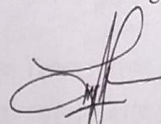
Program Studi Pendidikan Biologi

ABSTRAK

Telah dilakukan Penelitian tentang media *film anime* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *film anime* terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi sistem kekebalan tubuh kelas XI di SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Penelitian menggunakan metode *Quasi Eksperimental* desain penelitian *Only Pretes-Posttes Control Group Design* dan teknik *Random Sampling*. Sempel menggunakan kelas XI IPA yang di bagi atas kelas eksperimen dan kontrol dengan jumlah peserta didik masing-masing 23. Data di kumpulkan melalui tes tertulis Data dianalisis menggunakan SPSS 23. Hasil penelitian menunjukan perlakuan berpengaruh signifikan terhadap penguasaan konsep peserta didik dengan Gain kelas kontrol 38 dan kelas eksperimen 45 pada respon dengan penggunaan media film anime mendapatkan kategori baik

Kata kunci : *Media Film Anime, Penguasaan konsep, Sistem Kekebalan Tubuh*

Koordinator Program Studi
Pendidikan Biologi



Dr. Yenny Anwar, M.Pd

NIP 197910142003122002

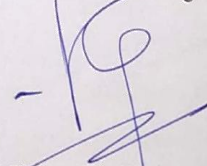
Pembimbing I



Dr. Adeng Slamet, M.Si

NIP 196006111986031002

Pembimbing II



Drs. Khoiron Nazip, M.Si

NIP 196404231991021000

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembaharuan kurikulum saat ini menjadi kurikulum 2013 mengharapkan proses pembelajaran berubah dari proses pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered learning*) menjadi yang berpusat kepada peserta didik (*student centered learning*) Permendikbud No. 22 Tahun (2016) tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, menyatakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yaitu dari peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik harus aktif dan mandiri dalam menggali apa yang ingin diketahui serta memecahkan masalah yang dihadapi dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dari berbagai sumber informasi. Adanya kemandirian menuntut peserta didik mampu untuk mengolah proses berpikirnya sendiri dan mengontrol apa yang dipikirkan sehingga lebih mempermudah proses pencarian informasi dan penyelesaian masalah.

Pelajaran biologi sebagai bagian dari bidang sains, menuntut kompetensi belajar pada ranah pemahaman tingkat tinggi yang komprehensif. Selain itu, pembelajaran biologi yang efektif ditandai dengan sifat yang menekankan pada pemberdayaan peserta didik secara aktif. Pembelajaran bukan sekedar mengingat, bukan pula sekedar penekanan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang diajarkan, tetapi lebih menekankan pada internalisasi tentang apa yang diajarkan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan murni dan dihayati serta dipraktikkan dalam kehidupan oleh peserta didik (Wena, 2011). Pembelajaran sains bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep dengan bermakna agar peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Biologi adalah bidang sains yang mempelajari kehidupan dimana peserta didik harus mampu menafsirkan dan memahami konsep dengan benar dalam pembelajaran biologi (Campbell, 2008).

Pesan yang disampaikan oleh seseorang guru tidak selalu diterima atau dipersepsikan dengan benar oleh peserta didik. Ada beberapa faktor proses

komunikasi yang biasa disebut *barriers* atau *noises*. Hambatan tersebut berupa hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi pengetahuan dan hambatan fisik. Selain itu, terdapat juga hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan situasi dan kondisi keadaan sekitar. Salah satu sumber belajar yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut adalah media pembelajaran (Sadiman, dkk., 2009). Dalam kegiatan belajar mengajar, dua aspek yang paling menonjol adalah metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar (Harjanto, 2010).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar, media ini juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Pada materi pembelajaran biologi yang dikenal oleh peserta didik sebagai hal yang abstrak, sehingga media dapat membantu peserta didik dalam kesulitan belajar (Goncacives, 2017). Media pembelajaran dengan berbasis teknologi memberikan dampak yang sangat positif bagi kemampuan dan kemauan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Febaliza dan Afdal, 2015).

Media pembelajaran *film anime* merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan *audio* sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media *anime* dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. *Film* merupakan media yang sangat besar kemampuannya dalam proses belajar mengajar karena *film* mengandung suara dan gambar sekaligus. *Film* mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik dikarenakan *film* menayangkan berbagai tampilan *visual* yang lebih kuat berupa fenomena dan informasi-informasi abstrak yang belum pernah ditemukan oleh peserta didik yang sangat berperan penting untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran Muslih, dkk., (2006).

Anime merupakan salah satu jenis *film animasi* yang banyak disukai anak-anak remaja bahkan orang dewasa, *anime* disukai karena kisahnya yang riang dan tidak terlalu banyak efek yang seakan-akan mengisahkan kehidupan nyata. *Film anime* sangat berkaitan dengan kehidupan manusia, adapun mimik wajah yang

diperankan oleh setiap karakter, *film anime* memiliki ciri khas tersendiri dengan *film animasi* lainnya dimana ciri khas dari *film anime* itu yaitu pada karakter *anime* memiliki rambut panjang dan mata bulat dan memiliki anggota badan,serta memiliki alur cerita yang menarik sedangkan pada *film animasi* lainnya hanya sebuah gambar yang menunjukkan karakteristiknya sebagaisubyeknya (Rahmatullah,2012).*Film anime* memiliki perbedaan dengan film animasi lainnya biasanya secara umum media pemebelajaran adalah media animasi.Media pembelajarandapat memberikan konstribusi lain dalam proses belajar mengajar proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, interaktif dan waktu proses pembelajaran, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun media pembelajaran juga dapat memperjelas pesan yang disampaikan baik pesan konkret maupun abstrak teratasinya kebatasan ruang dan waktu serta dapat mengkatifkan daya indra sehingga media mampu meningkatkan sikap positif kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran dan peran guru mengalami perubahan menjadi ke arah positif (Nana, 2010).

Proses pembelajaran biologi yang kompleks dapat dengan mudah dijelaskan kepada peserta didik, pada proses belajar peserta didik dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman sehari-hari sehingga materi sulit diterima dan dipahami oleh peserta didik sehingga media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dengan kekhasan *film anime* maka *film anime* memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas XI IPA di SMA N 2 Tanjung Raja Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh pada manusia guru sudah menggunakan media *visual* berupa *power poin* dengan menggunakan model pembelajaran disetiap pembelajaran, hal ini menunjukan bahwa proses pembelajaran sudah baik akan tetapi suatu proses pembelajaran dengan menyatukan media *audio* dan *visual* akan membuat suatu pembelajaran akan menjadi lebih baik dikarnakan *audio visual* dapat membantu peserta didik dalam untuk lebih mudah mengingat suatu pelajaran. Berdasarkan hal itu untuk menciptakan suasana yang produktif dan inovatif guru perlu menerapkan suatu media pembelajaran, banyak media pembelajaran untuk meningkatkan suatu

proses pembelajaran salah satu media *film anime*. karna media *film anime* akan lebih memperjelas dan juga dapat menarik minat dan menimbulkan terjadinya interaksi anatar guru dan peserta didik maka hal ini perlu dilakukan.

Pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* mendapatkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Hal itu ditunjukkan oleh peningkatan yang lebih tinggi yakni 16,25, pada kelas kontrol hanya terjadi peningkatan sebesar 9,25 hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* memberi efek yang lebih baik (Sapto, 2009). Selain itu pernyataan ini diperkuat oleh Ayu (2015) menunjukkan bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran biologi dalam hal ini mengenai mitosis dapat memberikan suatu pembelajaran bermakna sehingga pemahaman peserta didik lebih meningkat dimana peserta didik yang belajar dengan animasi menunjukkan skor rata-rata 88% lebih tinggi dari kelompok kontrol dengan rata-rata skor 63% mengenai proses mitosis.

Konsep sistem pertahanan tubuh ditinjau dari struktur dan fungsi sulit dipahami oleh peserta didik karena didalamnya mengandung sifat konsep yang abstrak dan sulit dijelaskan sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran untuk dapat mengantarkan konsep abstrak menjadi konkret. Konsep sistem pertahanan tubuh yang disampaikan dengan menggunakan media *film anime* diharapkan mampu menghantarkan konsep tersebut menjadi konsep yang lebih konkret sehingga peserta didik terbantu dalam hal pemahaman. Adanya keunggulan dari suatu media *film anime* apabila digunakan dalam proses pembelajar mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik berdasarkan hal tersebut peneliti mengusulkan untuk mencoba mengatasi permasalahan di atas menggunakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Film anime* terhadap Penguasaan Konsep dan Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Materi Sistem Kekebalan Tubuh di SMA 2 Tanjung Raja”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Film anime* terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik dalam Materi Sistem Kekebalan Tubuh di SMA 2 Tanjung Raja.

1.3. Batasan Masalah

Sehubung dengan luasnya ruang lingkup penelitian, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Media yang diterapkan adalah media audiovisual (Arsyad, 2011). Media *audiovisual* mampu memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik . Media *audiovisual* mampu memberi stimulus kepada peserta didik, karena sifat *audiovisual* atau suara-gambar
2. Materi yang diambil dalam penelitian ini materi sistem kekebalan tubuh pada Kompetensi dasar 3.14.Mengaplikasikan pemahaman tentang prinsip-prinsip sistem imun untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan kekebalan yang dimilikinya melalui program imunisasi sehingga dapat terjaga proses fisiologi di dalam tubuh.
3. Penguasaan konsep diukur menggunakan soal pilihan ganda dengan ranah kognitif (C1-C6) di akhir pembelajaran

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi mengenai Pengaruh Penggunaan Media *Film anime* terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik dalam Materi Sistem Kekebalan Tubuh di SMA 2 Tanjung Raja

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan member manfaat kepada beberapa pihak yang berkepentingan, diantaranya

1. Bagi Peserta Didik

Media *film animem* membantu dalam memahami konsep pembelajaran biologi pada materi sistem kekebalan tubuh memberikan respon positif terhadap materi yang di pelajari dan membuat suasana belajar yang baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih semangat dalam belajar

2. Bagi Guru

Membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, serta memberikan motivasi kepada guru untuk mengelola suasana pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman menerapkan pembelajaran Biologi dengan media pembelajaran *berupa film anime* yang kelak dapat diterapkan saat terjun di lapangan.

1.6. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka ditarik hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penguasaan konsep peserta didik dengan menggunakan *film anime* dan tidak menggunakan *film anime*

H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan konsep dengan menggunakan *film anime* dan tidak menggunakan *film aniime*

Daftar Rujukan

- Abimanyu, S. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ayu, S. (2015). Penerapan Media *Monopoly Games Smart (Mgs)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Ekosistem di Kelas VII Mts Al-Wahdah Sumber. *Skripsi*. Cirebon: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati.
- Campbell, N. A., J.B. Reece. (2008). *Biologi (edisi delapan, jilid 2)*. Jakarta : Erlangga.
- Dahar, R. W. (2006). *Aneka wacana pendidikan ilmu pengetahuan alam*. Bandung: Tarsito.
- Daryanto, (2012). *Media Pembelajaran*, Bandung: PT Sarana Tutorial Nuran Sejahtera
- Diastuti, R., (2009). *Biologi Untuk SMA/ MA Kelas XI*, Jakarta; Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Djamarah, S.B. dan Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Ernawati, N. (2009). *Efektivitas Course Riview Horey terhadap pemahaman Konsep Materi Pokok Bahasan Sudut Pada Peserta didik Kelas VII Semester II Di SMP Al-Islam 1 Surakarta*. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Febaliza, A. & Afdal, Z. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Ferdinand, F., Ariebowo, M., (2009). *Praktis Belajar Biologi : Untuk SMA/MA Kelas XI*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N, F., & Hycea, H. H. (2012). *How to desihn research in education*, New York; McGraw-Hill, Inc.,
- Goncalves, A.D.S., de Araujo, V.L., Percira, S dan Moriera, I.X. 2017. Utilizing Audiovisual Media and social Dapertemen Grade Vili Student Fatumeta, Dili. *Internasional Research-Based Education Jurnal*, 1 (1).

- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanum, E., L., Puwaningsih, W., (2009). *Biologi 2 : Kelas XI SMA dan MA*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Harjanto. (2010). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikan: Teori dan Aplikasi Paikem Agar Pembelajaran Lebih Bermakna*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Irmayasari.(2016). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Konsep Virus.*Skripsi*.Bandung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung.
- Irnaningtyas. (2014).*Biologi untuk SMA/MA Kelas XI (Peminatan)*.Jakarta: Erlangga.
- Lestari, E.S., Kistinah, I., (2009). *Biologi 2: Makhluk Hidup dan Lingkungannya Untuk SMA/MA Kelas XI*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Martono. (2014). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran terhadap Peningkatan Kualitas Mengejar Guru di SMP 2 Maros. *Skripsi*. Makasar: UIN Alauddin Makasar.
- Meltzer, D.E. (2002). *Normalized learning gain a key measure of student learning departement of physics and astronomy: iowa state university. (online).* http://www.physicseducation.net/docs/Addendum_on_normalized_gain.pdf. Diakses 22 November 2017.
- Miarso. (2014). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikan: Teori dan Aplikasi Paikem Agar Pembelajaran Lebih Bermakna*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Muslih, A, Handayani.T., Aris.P. (2006). *Studi Peran Dalam Dunia Pendidikan*, Jakarta : Sinar Ban Algensindo.
- Noviarina, H. (2013). *Pengaruh Menonton Anime (Kartun Jepang) terhadap Perilaku*. Tersedia: <http://www.slideshare.net/yukikinoshita1/tugas-5-29006814> (10 Februari 2014).
- Natawijaya, R. (2005). *Aktivitas belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Priyanto, D. (2009). *5 jam belajar olah data dengan SPSS 17*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Purwono, J., Yutmini, S dan Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audiovisual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 2(2).
- Rachmawati, F., Urifah, N., Wijayati, A., (2009). *Biologi : Untuk Kelas XI SMA/MA Program IPA*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahmatullah, M. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran film animasi terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 2(2).
- Riduwan. (2012). *Belajar mudah penelitian. Untuk guru, karyawan, dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rustaman, A. (2005). *Pengembangan kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai) melalui kegiatan praktikum biologi*. Penelitian Jurusan Pendidikan Biologi FPMIPA UPI Bandung.
- Rusman.(2012). *Metode- Metode Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Semenderiadis, T. (2009). Using Audiovisual media in Nursert School Within the Framework of the Interdisciplinary Approach. *Synergis Sud-Est Europeen*, 2 (2).
- Sapto, H. (2009). *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Shihombing.(2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sudjana, N. (2010). *Teknologi Pengajaran*. Jakarta : Sinar Ban Algensindo.
- Sudijono,A.(2013). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

- Sudrajat, Y. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK*. Jawa Barat: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaya, (2004). *Rahasia Sukses Menjadi Motivator Peserta didik*, Yogyakarta : Pinus Book Publisher.
- Suprijanto. (2009). *penguasaan konsep*. Jakarta; PT Bumi Aksara.
- Suryani, S. Yatika. L, James.D. (2012). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: Kencana.
- Prasetyo, S. (2007) *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Semarang; UNNESA.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Williams, R. (1983). *Keyword: A Vocabulary of Culture and Society*. New York : Oxford University.
- Wingkel, (2007). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wulansuci, Y. (2010). *Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*. Indonesia: Depok.
- Yosi Rotbain, Gili Marbach-Ad dan Ruth Stavy, (2008) Using a Computer Animation to Teach High School Molecular Biology. *J Sci Educ Technol*,1(17).

