

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN 1 JATIMULYO
LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh :

ASTRIE NADIA EDY

1811100309

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2022 M

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN 1 JATIMULYO
LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh :

ASTRIE NADIA EDY

1811100309

JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing 1 : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pembimbing 2 : Yuli Yanti, M.Pd.I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2022 M

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu hal terpenting dalam pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa di SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan membuat dibutuhkan inovasi media baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa, yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas V SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode *Quasi Eksperimen Design* dengan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling* dengan materi tema 1 ‘manusia dan lingkungan’. Instrument yang digunakan adalah kuesioner (angket) minat belajar siswa. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V C sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran animasi dan kelas V A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media videosparkol. Teknik analisa data menggunakan Uji Normalitas dengan menggunakan Uji *Shapiro Wilk*, Uji Homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* dan dilanjutkan dengan Uji Hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel T-Test*.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian hasil uji normalitas dan uji homogenitas didapatkan hasil normal dan homogen, dan hasil uji hipotesis (uji paired sampel t-test) dengan hasil nilai sig 2 tailed PostTest sebesar 0.003 dan nilai probabilitas 0.05 yang berarti nilai sig 2 tailed < 0.05 yaitu $0.003 < 0.05$ dengan kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan.

Kata kunci : Media Pembelajaran Animasi, Minat Belajar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Astrie Nadia Edy

NPM : 1811100309

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.



Bandar Lampung, September 2022
Penulis,

Astrie Nadia Edy
NPM. 1811100309



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260.

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan
Nama : Astrie Nadia Edy
NPM : 1811100309
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002


Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP. -

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN 1 JATIMULYO LAMPUNG SELATAN**, disusun oleh: **Astrie Nadia Edy**, NPM: **1811100309**, Prodi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah dimunaqosyahkan pada Hari/Tanggal: **Selasa, 11 Oktober 2022**, pada pukul **13.00-15.00 WIB**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd

Penguji Utama: Baharudin, M.Pd

Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd.I

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Nirya Diana, M.Pd.

NIP. 196408781988032002

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ

Dan bahwasannya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasannya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).

(Q.S An-Najm ayat 39)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobilalamin puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya kepadaku dan keluargaku, sehingga atas izinnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada orang-orang yang tersayang :

1. Kedua orang tuaku yang terhormat dan tercinta, Ayahku Edy Nazarudin dan Ibuku Welly Furtina, S.Pd kedua orangtua terbaik yang senantiasa memberikan cinta kasih padaku, selalu memberikan yang terbaik untukku, mendukungku, memberikan semangat dan nasehat serta tiada henti mendoakanku.
2. Adikku tersayang Mandala Yudhistira Edy yang selalu memberi semangat dan mendukung ku, Semoga kita berdua menjadi anak yang dapat membanggakan dan membahagiakan ayah dan ibu.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Astrie Nadia Edy, lahir di way kanan pada tanggal 19 Agustus 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Edy Nazarudin dan ibu Welly Furtina. Penulis mengawali pendidikan formal pertama kali di SDN 01 Gedung Jaya Kabupaten Way Kanan pada tahun 2006 dan diselesaikan pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan di MTS Miftahul Ulum Kabupaten Lampung Utara. Setelah menyelesaikan pendidikan di sekolah menengah pertama, kemudian melanjutkan pendidikan ke MAN 2 Bandar Lampung. Setelah lulus SMA, tahun 2018 peneliti melanjutkan studi di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pada bulan Juli 2021 Peneliti Melaksanakan Kuliah Kerja Nyata dari rumah (KKN-DR) di Desa Sri Numpi Kecamatan Bumi Agung Kabupaten Way Kanan dan pada bulan Oktober 2021 penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Mathlaul Anwar Sinar Gading Bandar Lampung. Selama menjadi mahasiswa, aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa Pusat Kajian Ilmiah Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.



Bandar Lampung, September 2022
Penulis,

Astrie Nadia Edy

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

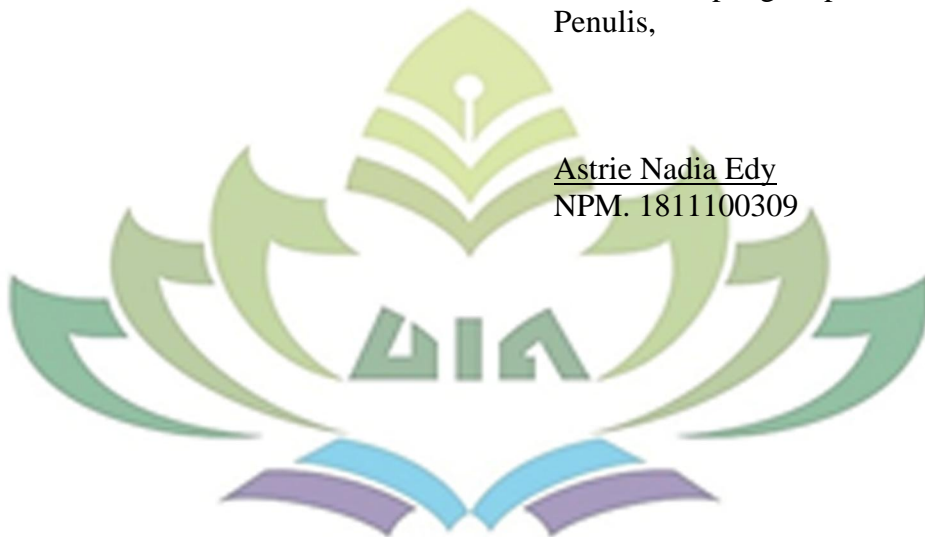
1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Kedua orang tuaku Ayah Edy Nazarudin dan Ibu Welly Furtina yang tiada henti mendoakan dan mendukungku, terimakasih karena ridho kalianlah aku bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Dewi Krisnawati, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Jatimulyo Lmpung Selatan.
9. Ibu Maimunah, Ama.Pd selaku wali kelas VC dan Ibu Hj. Dwi Maharisa, S.Pd.SD selaku wali kelas VA yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
10. Bapak dan Ibu guru serta staff SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan dan peserta didik kelas V SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan
11. Teman-teman yang memberi semangat dan dukungan serta bantuan Julia Agustina, Rani Sentia, Zulliyandari, Rena Maya Sari, Nurfitriani Lailatul Jana, Fanny, Putri dan Anggota Kosan Safira.

12. Teman sejawat seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2018 kelas F.
13. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
14. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap dan berdoa semoga semua bantuan, bimbingan dan motivasi yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin

Bandar Lampung, September 2022
Penulis,

Astrie Nadia Edy
NPM. 1811100309



DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERSETUJUAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis	7
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	8
H. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Landasan Teori.....	11
1. Media pembelajaran	11
a. Pengertian Media pembelajaran	11

b.	Ciri-ciri media pembelajaran	13
c.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	14
d.	Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
e.	Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	20
f.	Media Pembelajaran Animasi 2d (Film)	23
g.	Media Pembelajaran Videoscribe Sparkol	25
2.	Animasi	26
a.	Pengertian Animasi	26
b.	Proses Pembuatan Animasi	27
c.	Jenis-Jenis Animasi	28
d.	Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Animasi	29
3.	Minat Belajar	29
a.	Pengertian Minat Belajar	29
b.	Macam-Macam Minat Belajar	31
c.	Indikator Minat Belajar	32
d.	Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	33
B.	Kerangka Berfikir	35
C.	Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Waktu dan Tempat Penelitian	37
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	39
1.	Populasi	39
2.	Sampel Penelitian	40
3.	Teknik Sampling	40
D.	Teknik Pengumpulan Data	41
E.	Definisi Operasional Variabel	41
F.	Instrumen Penelitian	42
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas Data	44
H.	Uji Prasarat Analisis	46
1.	Uji Normalitas	46
2.	Uji Homogenitas	47
I.	Uji Hipotesis	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Analisis Data Hasil Penelitian	49
1.	Uji Instrumen	49
a.	Uji Validitas	49
b.	Uji Reliabilitas	51
2.	Uji Prasyarat	52

a. Uji Normalitas	52
b. Uji Homogenitas	56
c. Uji Hipotesis	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	63
B. Rekomendasi.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pre-Test Post-Test Control Group Design	38
Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas V SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan	40
Tabel 3.3 Penskoran Instrument Angket Minat Belajar Berdasarkan Indicator	42
Tabel 3.4 Indikator Angket Minat Belajar	43
Tabel 3.5 Tabel Kategori Validitas.....	45
Tabel 3.6 Tabel Klasifikasi Reliabilitas.....	45
Tabel 3.7 Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen.....	46
Tabel 3.8 Kriteria Uji Normalitas	47
Tabel 3.9 Kriteria Uji Homogenitas	47
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas PreTest Minat Belajar	50
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas PostTest Minat Belajar	50
Tabel 4.3 Reliabilitas Butir PreTest Minat Belajar	51
Tabel 4.4 Reliabilitas Butir PostTest Minat Belajar	52
Tabel 4.5 Descriptives PreTest Uji Normalitas	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas PreTest.....	53
Tabel 4.7 Descriptives PostTest Uji Normalitas	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas PostTest	55
Tabel 4.9 Descriptives Uji Homogenitas	56
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas	57
Tabel 4.11 Paired Sample Statistic	58
Tabel 4.12 Paired Sample Correlations	59
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Uji Normalitas	55
Gambar 4.2 Grafik Uji Homogenitas.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	67
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	68
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian.....	69
Lampiran 4 Daftar Nama Responden Kelas Uji Coba Kelas V B.....	70
Lampiran 5 Angket Minat Belajar	71
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Instrument Minat Belajar Siswa (Pretest)	72
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Instrument Minat Belajar Siswa (Posttest).....	74
Lampiran 8 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	78
Lampiran 9 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol	79
Lampiran 10 R Tabel.....	80
Lampiran 11 Tabel Liliefors.....	81
Lampiran 12 Tabel F Taraf Signifikan 0.05	82
Lampiran 13 Tabel T Uji Hipotesis	83
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Eksperimen	84
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Kontrol.....	85
Lampiran 15 Surat Tugas Validasi	86
Lampiran 16 Berita Acara Validasi	85
Lampiran 17 Surat Keterangan Plagiasi	86
Lampiran 18 Dokumentasi	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan”. Sebelum penulis menjabarkan lebih lanjut isi penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan terlebih dahulu istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini agar tidak terjadi kesalah pahaman bagi para pembaca. Adapun istilah yang dipakai dalam judul penelitian ini adalah :

1. Media Pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.¹Jadi media pembelajaran ini adalah sebagai alat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu. Animasi adalah alat untuk proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup, animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna.² Media pembelajaran animasi merupakan suatu alat atau bahan ajar dalam bentuk kumpulan gambar bergerak, memiliki suara, beragam warna dan tidak monoton yang menarik dan mampu menjelaskan sesuatu secara rinci.
3. Minat atau *interest* berarti kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau harapan yang besar terhadap sesuatu, Minat ialah suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat pada kegiatan belajar secara aktif. Tenaga pendidik atau guru akan membangun suasana belajar yang menyenangkan yang memungkinkan siswa menjadi aktif sehingga minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi.³

Penjelasan diatas membuat Penulis dapat menyimpulkan bahwa minat belajar merupakan keinginan, ketertarikan siswa akan pembelajaran dan hal ini

¹ Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti dan Yuliani Nurani, “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak” *Jurnal Obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini* 4, no. 2 (2020): h. 593, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>

² Mayang Ayu Sunami dan Aslam, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zoom Meeting* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, volume 5 no. 4 (2021): h. 1941, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.

³ Sinta Kartika, Husni dan Saepul Millah, “Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): h. 117, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>

adalah yang paling penting dalam proses pembelajaran, karena siswa harus menumbuhkan minat atau keinginan siswa untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif. Jika pembelajaran tersebut dapat membuat siswa tertarik untuk melihatnya maka pembelajaran juga akan menjadi lebih mudah untuk dilakukan dan tentunya dengan minat belajar yang tinggi siswa akan mendapatkan hasil belajar yang sesuai.

SDN 1 Jatimulyo adalah Nama lembaga Sekolah Dasar Negeri di Jl. P. Senopati Gg. Pertemuan 2 Desa Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan yang menjadi tempat penulis melakukan penelitian.

B. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta Peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pasal ini mempunyai makna bahwa pendidikan di indonesia bertujuan menghasilkan generasi yang cerdas dalam pengetahuan sekaligus memiliki karakter yang baik.⁴

Pendidikan adalah hal yang begitu krusial untuk suatu negara. karena pendidikan merupakan sebuah usaha atau kegiatan yang terencana guna meningkatkan perkembangan potensi atau pengetahuan bagi manusia. Pendidikan juga dianggap sebagai suatu bidang ilmu yang sangat strategis guna mewujudkan kesejahteraan nasional untuk masyarakat. Pendidikan ialah wahana untuk mencapai suatu kemajuan bangsa, maka dari itu pendidikan harus dapat perhatian yang serius dari semua pihak, terutama bagi pihak terkait di dalam bidang pendidikan.⁵ Pendidikan juga merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, sebagai makhluk sosial kita tentunya membutuhkan pendidikan yang baik sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat, tentunya untuk mencapai pendidikan yang baik adalah melalui bidang pendidikan itu sendiri yang berupa Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi.

⁴ Syofnidah Ifrianti, Ayu Reza Ningrum. (2020). JIP (Jurnal Ilmiah PGMI), Volume 6 No. 2, Desember 2020 Available Online at <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/>. *IP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6(2), h. 253.

⁵ Rinja Efendi & Delita Gustriani, “Pengaruh Manajemen Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 002 Kecamatan Rambah Samo,” *Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT* 3, No. 2 (2019): h. 788-794.

Pendidikan selalu identik dengan proses pembelajaran. belajar ialah aktivitas anak untuk mengetahui, memahami serta mengembangkan pengetahuannya. Belajar adalah untuk mengetahui suatu ilmu pengetahuan, aktivitas belajar dikelas melibatkan dua pihak utama yaitu guru dan siswa. Kegiatan belajar akan berlangsung dengan baik bila terdapat interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi tersebut dapat berupa tanggapan atau respon yang diberikan oleh guru/siswa.⁶ Belajar adalah hal yang sangat penting, oleh karena itu Allah SWT di dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 bersabda :

وَأَلَّا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

... *“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”... (Q.S Al-Mujadilah : 11).*

Ayat tersebut menunjukkan bahwa kedudukan ilmu pengetahuan sangat penting di mata Allah SWT, karena belajar tidak ada batas waktu, belajar adalah kegiatan yang dilakukan sepanjang hayat. Belajar ialah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, dengan proses belajar mengajar yang baik akan membentuk siswa yang unggul, cerdas dan dapat memahami pembelajaran dengan baik. Proses belajar akan bermakna jika peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran.⁷ Proses pembelajaran itu adalah proses dimana terdapat interaksi antara guru dengan siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seseorang dapat dianggap sudah belajar jika dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Proses pembelajaran terdapat beberapa Komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Adapun Komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu : kurikulum, guru, siswa, tujuan, metode, materi, media dan evaluasi.

Salah satu komponen pembelajaran adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas. Penggunaan media pada proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu melalui apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta

⁶ Sinta damera simanjuntak dan imelda, “respon siswa terhadap pembelajaran matematika realistik dengan konteks budaya batak toba”, *MES (Mathematics education and science)* 4, no.1 (2018): h. 81, <https://doi.org/10.30743/mes.v4i1.874>

⁷ Dedi riyani rizaldi, A. Wahab jufri dan jamal, “simulasi interaktif dalam pembelajaran fisika”, *jurnal ilmiah profesi pendidikan* 5, no.1 (2020): h. 11, <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.103>

didik untuk ikut dalam aktivitas proses belajar dikelas.⁸ Awalnya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar pendidik, yaitu alat bantu visual contohnya gambar, obyek serta alat lainnya dapat menjadi pengalaman konkrit, motivasi juga meningkatkan daya ingat peserta didik. Saat ini media bukan hanya sebagai alat bantu tetapi menjadi kepentingan krusial dalam proses pembelajaran.

Manfaat menggunakan media pembelajaran diantaranya yaitu : keseragaman dalam penyampaian materi, kegiatan pembelajaran yang lebih jelas serta menarik, kegiatan pembelajaran yang menjadi lebih interaktif, penggunaan waktu serta energi yang lebih efisien, kualitas capaian pembelajaran peserta didik meningkat, portabilitas, tumbuhnya sikap positif peserta didik terhadap materi dan kegiatan pembelajaran, mendorong peserta didik untuk menjadi lebih positif dan produktif dalam belajar, dapat membentuk pembahasan hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkrit, keterbatasan ruang dan waktu tidak akan menjadi hambatan dan dapat mengkompensasi keterbatasan indera manusia.⁹

Media pembelajaran memiliki beragam jenis media seperti media audio, visual, audio visual, multimedia dan lain sebagainya, tetapi dalam penelitian ini akan membatasi media yang dibahas yaitu hanya media animasi. Penggunaan media berbasis komputer dengan menggunakan animasi pada pembelajaran menjadikan siswa dapat termotivasi untuk lebih aktif dengan cara membaca, melihat, serta mengoperasikan komputer, beragam bentuk dan warna serta gerakan membuat media pembelajaran animasi akan lebih disukai oleh anak-anak. Selain mempermudah siswa untuk pemahaman terhadap materi ajar, sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar juga menyampaikan kegiatan menarik serta memorial yang dapat meningkatkan minat anak murid.¹⁰

Media pembelajaran berbentuk animasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu yang dalam hal ini adalah materi pelajaran, maksudnya yaitu media animasi ini alat dalam kegiatan belajar mengajar berbasis animasi (gambar bergerak). Penulis menyimpulkan media pembelajaran animasi adalah sebuah alat berbentuk gambar yang dapat bergerak dan bersuara yang digunakan guru untuk mengajar sehingga materi

⁸ Nurul hidayah, rizka wahyuni, anton tri hasnanto, “pengembangan media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi bahasa indonesia”, *terampil : jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar* 7, no. 1 (2020): h. 60, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>

⁹ Daniel febrina sungkey dkk, “penilaian mahasiswa terhadap jenis media pembelajaran dalam penerapan flipped classroom” *jurnal teknik elektro dan komputer* 8, no. 2 (2019): h. 104, <https://doi.org/10.35793/JTEK.8.2.2019.25029>

¹⁰ wahida bisri, “pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa pemanasan global kelas VII SMPN 5 tinabung kab.polman” (skripsi, universitas muhamadiyah makasar, 2019), https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10345-Full_Text.pdf

yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan dimengerti siswa. Media pembelajaran animasi juga berperan penting dalam pembelajaran baik secara tatap muka ataupun daring. Dengan media pembelajaran animasi juga dapat meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang sulit dimengerti siswa.

Penggunaan media pembelajaran animasi ini akan berdampak besar bagi minat belajar siswa, penggunaan media pembelajaran juga sebagai sarana, alat bantu atau penghubung siswa dengan materi pembelajaran yang sulit dimengerti. Minat belajar sangat berperan penting yang harus ada dalam diri siswa karena minat merupakan modal awal siswa untuk belajar. Jika siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka otomatis akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hasil pra penelitian yang dilakukan di SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan pada hari Jum'at tanggal 07 Januari 2022 berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama beberapa kali seperti yang ditunjukkan pada *lampiran 6* di kelas V A, V B dan V C menunjukkan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran media pembelajaran yang sudah pernah digunakan guru berupa media cetak (gambar, poster), buku tematik, alat peraga seperti anatomi manusia, guru juga menggunakan benda-benda yang ada di sekitar lingkungan sekolah tetapi dengan media-media yang telah digunakan tersebut ternyata minat belajar siswa kelas V masih rendah. ketika saat pembelajaran berlangsung, banyak anak murid yang terlihat tidak fokus dan kurang antusias untuk mengikuti pelajaran yang tengah berlangsung.¹¹ Hal ini juga mungkin dikarenakan design proses pembelajaran yang tidak terbaru serta karakteristik media yang digunakan guru masih konvensional.

Penulis juga melakukan wawancara dengan wali kelas V A yaitu ibu Dwi Maharisa, VB ibu Ernawati dan V C ibu Maimunah menunjukan bahwa didalam kelas memang ada beberapa siswa yang sulit untuk fokus pada pembelajaran dan kurang berani mengemukakan pendapatnya ketika guru memberikan pertanyaan terkait pelajaran.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas V (lima) di SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan masih sangat kurang atau berada dalam kategori rendah. Untuk mengatasi masalah ini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengujicobakan media pembelajaran animasi dalam kegiatan belajar mengajar. sebab media animasi merupakan media berupa gambar yang bisa bergerak dan mengeluarkan suara serta terlihat seperti nyata dengan gambar-gambar yang bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek. Animasi dapat dipergunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika

¹¹ Hasil observasi Pra-Penelitian tanggal 07 Januari 2022

digunakan secara tepat. Peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi untuk menangkap materi yang disampaikan.¹²

Selain dari pada itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eliya Hakiki Dan Abdul Basit yang berjudul pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas VII SMP Islam Alimuddin Kabupaten Probolinggo menunjukkan bahwa t tabel sebesar (-) 1,68 dan t hitung sebesar -35.206. Jadi hitung (-35.206) > t tabel 1,68 atau signifikan $0,000 < \alpha < 0,05$ maka terdapat pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar peserta didik.¹³ dari penelitian ini dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan pada uraian tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yang peneliti ambil yaitu : **“Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan”**

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

- a) Rendahnya minat belajar siswa kelas V SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan terlihat ketika observasi yang peneliti lakukan menunjukkan kurangnya ketertarikan siswa pada pembelajaran yang sedang berlangsung
- b) Design proses pembelajaran yang tidak terbaru
- c) karakteristik media yang digunakan guru masih konvensional
- d) Siswa terlihat tidak fokus mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung

2. Batasan Masalah

Agar skripsi ini menjadi lebih fokus dan terarah maka penulis perlu membatasi permasalahan penelitian. Oleh karena itu penulis membatasi hanya berkaitan dengan “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan“ Adapun kelas yang di teliti adalah kelas V (lima) yang mana kelas tersebut terdiri atas

¹² Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (sukabumi: Farha Pustaka, 2021), h. 22-23.

¹³ Eliya Hakiki Nur Sugini dan Abdul Basit, “pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas VII SMP islam alimuddin kabupaten probolinggo,” *jurnal ilmiah mimbar demokrasi*, volume 19, no. 2 (2020): h. 30, <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14616>.

tiga kelas yaitu kelas V A, V B dan V C dengan siswa yang berjumlah sebanyak 59 peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka Rumusan Masalah pada penelitian ini yaitu Apakah Terdapat Pengaruh yang Signifikan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui Pengaruh Yang Signifikan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang ingin dicapai bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat mempengaruhi minat belajar siswa sekolah dasar

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik
mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar
- b) Bagi Pendidik
sebagai acuan atau referensi ketika penyampaian materi sehingga penggunaan media pembelajaran dapat secara tepat dan sesuai.
- c) Bagi peneliti
sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana dan dapat menambah wawasan, pengetahuan serta dapat digunakan kelak ketika sudah praktik mengajar langsung menggunakan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa
- d) Bagi sekolah
sebagai rujukan menggunakan media pembelajaran animasi yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Wahida Bisri (2019)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahida Bisri pada tahun 2019 dengan judul “**Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar IPA Pemanasan Global siswa kelas VII di SMP Negeri 5 tinambung kabupaten polewali mandar**”.

Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah apakah media pembelajaran berbasis animasi pembelajaran IPA bisa mempengaruhi minat belajar peserta didik kelas VII di SMPN tersebut.

Populasi yang digunakan adalah 91 peserta didik dengan sampel kelas VII b dan VII c yang berjumlah 61 murid. Penelitian ini jenis penelitian kuantitatif deskriptif statistik.

Hasil penelitian menyatakan sebelum memakai media animasi nilai rata-rata peserta didik 19,57 dan sesudah memakai animasi rata-rata nilai peserta didik 32,76.

Berdasarkan hasil hipotesis menggunakan uji-t menyebutkan bahwa nilai 0,05 signifikan level yang dikendaki adalah 95 % nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. nilai sebelum diberi perlakuan \neq nilai rerata setelah diberi perlakuan. Terdapat pengaruh yang signifikan antara media animasi dengan minat belajar siswa.

2. Lia Agustina (2021)

Penelitian ini dilakukan oleh Lia Agustina pada tahun 2021 yang berjudul **“pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran ipa siswa kelas IV SD Negeri 124 kota agung bengkulu utara”**.

Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini guna mengetahui minat belajar dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV. Populasi digunakan dua kelompok yaitu kelas IVA sebanyak 23 orang sebagai kelompok kontrol dan kelas IVB 23 orang sebagai kelompok eksperimen. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu.

Hasil analisis data menggunakan uji t, nilai t hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel. t tabel dengan derajat bebas (db) = $n_1 + n_2 - 2 = 23 + 23 - 2 = 44$ dan nilai $\alpha = 0,05$ diperoleh t tabel sebesar 2,015 dan t hitung sebesar 3,072. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa t hitung lebih besar dari t tabel maka bisa disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.

3. Achmad Mahatir (2021)

Penelitian ini dilakukan oleh Achmad Mahatir pada tahun 2021 yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SD Anak Bangsa Kota Makassar”**.

Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Populasi penelitian ini adalah sebanyak 125 peserta didik dan sampel yang digunakan adalah kelas V sejumlah 28 murid. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan teknik analisis data yang dipergunakan merupakan teknik analisis statistik deskriptif serta statistik inferensial.

Hasil penelitian memperoleh data hasil observasi kegiatan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Anak Bangsa Kota Makassar dalam kategori relatif

baik dengan persentase 73,13%. penelitian dengan metode konvensional sebelum menerima perlakuan dengan media animasi nilai rerata 60,82. serta berdasarkan Hipotesis yang diuji dengan hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikan dari uji animasi rata-rata nilai peserta didik 59,42 dan Nilai Sig yaitu $0,000 < 0,05$, disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan sebelum serta setelah mendapatkan perlakuan.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian awal skripsi

Bagian awal memuat sampul / cover skripsi, halaman sampul, halaman abstrak, halaman pernyataan orisinilitas, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel (jika ada), daftar gambar (jika ada).

2. Bagian Utama Skripsi

BAB 1 : Pendahuluan

- A. Pengesahan Judul
- B. Latar Belakang Masalah
- C. Identifikasi dan Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan
- H. Sistematika Penulisan

BAB II : Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis

- A. Teori Yang Digunakan
- B. Pengajuan Hipotesis

BAB III : Metode Penelitian

- A. Waktu dan Tempat Penelitian
- B. Pendekatan dan Jenis Penelitian
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data
- D. Definisi Operasional Variabel
- E. Instrumen Penelitian
- F. Uji Validitas dan Reliabilitas Data
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Deskripsi Data

B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis

BAB V : Penutup

A. Simpulan

B. Rekomendasi

Daftar Rujukan

Lampiran



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa Kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar. ada juga yang mengatakan media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, pengantar sedangkan dalam bahasa arab sinonim kata media adalah *wasa'il* yang berarti sarana ataupun jalan.¹ Media adalah penghubung atau penyampai informasi.

Pengertian media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berdasarkan kata dasar ajar, yang menurut kamus besar bahasa indonesia berarti “petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituruti)” pembelajaran diterjemahkan dengan kata *learning* dalam bahasa inggris yang berarti suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan atau keahlian melalui pengalaman belajar atau diajar.² Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua kata yaitu belajar dan mengajar. Belajar yaitu proses memperoleh informasi dan Belajar itu identik dengan siswa sedangkan mengajar yaitu penyampaian informasi, mengajar juga lebih cenderung ke tenaga pendidik, jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran ini adalah gabungan kata dari belajar dan mengajar. Tidak hanya belajar saja ataupun mengajar saja melainkan cakupan dari keduanya inilah yang disebut dengan pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dilakukan dengan maksud untuk memfasilitasi belajar. Pembelajaran juga dipahami sebagai upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian atau

¹ Hamdan Husein Batubara, *media pembelajaran digital*, ed (bandung: PT remaja Rosdakarya offset, 2021), 1.

² Andrew Fernando Pakpahan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran* (tt.p: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 6.

pristiwa belajar dengan memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari.

Istilah media pembelajaran diartikan dalam berbagai versi, seperti yang dikemukakan oleh beberapa ahli, Menurut Sri Anitah media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.³ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti.

Sedangkan menurut daryanto media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.⁴ Jika media yang digunakan dalam pembelajaran menarik maka peserta didik juga dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut hamdan husein batubara media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, Sebagai contoh papan tulis adalah sarana pembelajaran di kelas tetapi untuk membantu siswa memahami bentuk bangun datar papan tulis dapat menjadi media pembelajaran, begitu juga dengan benda-benda

asli dan benda benda rancangan yang dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran.⁵ Bahkan benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, Media pembelajaran yaitu alat pembelajaran yang dapat membantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Selain itu media pembelajaran berguna untuk membantu guru yang mempunyai kekurangan dalam hal menyampaikan materi ajar, dengan memakai media pembelajaran bisa membantu guru dalam memaksimalkan penyampaian materi ajar. Jika media pembelajaran di desain dan dikembangkan secara baik, maka dapat membantu guru dalam mengajar dan memotivasi peserta didik

³ Asrul Huda dkk, *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)* (Padang: UNP Press, 2020), h. 3.

⁴ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 4.

⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), h. 4.

dalam belajar. Keberadaan media pembelajaran akan menjadikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit.⁶ Siswa menjadi lebih aktif dan memperoleh pengalaman langsung melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah berupa teknologi pembawa pesan yang bisa dipergunakan untuk kepentingan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran, Media pembelajaran dipakai oleh guru pada saat proses pembelajaran dapat menjadi pemopang keberhasilan proses belajar peserta didik.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perangkat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran tersebut dapat lebih mudah di mengerti siswa sehingga apa yang diharapkan dalam pembelajaran itu dapat tercapai. Dengan penggunaan media pembelajaran juga bisa memudahkan pendidik memberikan pengajaran. Menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, jika minat belajar siswa meningkat maka proses transfer ilmu dari guru ke murid dapat terjadi secara maksimal. Karena itulah pentingnya bagi guru menggunakan media pembelajaran ketika mengajar supaya peserta didik tertarik serta memudahkan siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang disampaikan pengajar sehingga anak bisa menjawab soal-soal dengan baik yang diberikan guru. Media pembelajaran animasi lebih membuat anak tertarik karena mengandung unsur gambar yang dinamis, warna, musik dan teks yang mempermudah anak untuk mengingat sehingga siswa menjadi lebih semangat belajar.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin tidak dapat dilakukan guru yaitu :

1) Ciri Fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini mendeskripsikan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan serta merekonstruksi suatu insiden atau objek. dapat diurut dan disusun menggunakan media, seperti fotografi, videotape, audio tape, disket computer, compact disk, juga film. Suatu objek yang sudah diambil gambarnya (direkam) menggunakan video atau kamera bisa dengan mudah direproduksi kapan saja dibutuhkan. dengan ciri fiksatif ini, media suatu

⁶ Feri Ramdani, Op.Cit, h. 12-13.

rekaman peristiwa atau objek dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Perubahan sebuah keadaan atau objek dimungkinkan sebab media mempunyai ciri manipulatif. Peristiwa yang terjadi selama sehari-hari dapat ditunjukkan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit menggunakan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. contohnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian kupu-kupu bisa dipercepat dengan teknik tersebut. suatu peristiwa bisa juga diperlambat saat menayangkan kembali rekaman video, misalnya proses tsunami atau reaksi kimia bisa diamati menggunakan kemampuan manipulatif dari media.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif memungkinkan sebuah objek atau peristiwa dikirimkan melalui ruang, dan secara bersama-sama kejadian tersebut diperlihatkan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. distribusi media saat ini bukan hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah di dalam suatu wilayah, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket komputer bisa tersebar kapanpun ke seluruh kawasan yang diinginkan.

Ketika informasi direkam dengan media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersama-sama di berbagai wilayah atau dipakai secara berulang-ulang.⁷ Konsistensi informasi yang sudah direkam akan sama atau hampir sama dengan aslinya.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran ini adalah sarana penghubung pengantar ilmu dari pendidik kepada peserta didik.

Fungsi media pembelajaran terbagi kedalam beberapa bagian diantaranya :

- a) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

⁷ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 10-11

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar dan memiliki makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

b) Fungsi semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media pembelajaran dalam menambah perbendaharaan kosa kata (simbol verbal) yang makna atau artinya mudah dipahami anak didik (tidak verbalistik).

c) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif berdasarkan pada ciri-ciri yang terdapat didalamnya seperti mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

d) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis yakni media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Adapun fungsi psikologis meliputi :

e) Fungsi atensi

media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

f) Fungsi afektif

media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

g) Fungsi kognitif

media visual terlihat dalam temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa simbol visual atau gambar dapat mencapai tujuan untuk mengetahui serta mengingat informasi yang terkandung pada gambar.

h) Fungsi imajinatif

media pembelajaran bisa meningkatkan tingkat imajinasi anak untuk berfikir kreatif dan menemukan sendiri cara belajar yang menyenangkan, agar terhindarnya kondisi belajar yang tidak kondusif dan kegiatan belajar yang tidak menyenangkan.

i) Fungsi motivasi

dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa agar senang belajar, membuat siswa aktif dan tidak mudah jenuh di dalam kelas. Dengan fungsi motivasi ini juga dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar lebih baik lagi.

j) Fungsi sosio-kultural

Fungsi sosio-kultural yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.⁸

Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Menyaksikan benda atau kejadian yang terjadi di masa lampau. menggunakan perantara gambar, potret, video, atau media lain, peserta didik bisa mendapatkan gambaran yang konkret perihal benda atau peristiwa sejarah.
- b) Mengamati benda atau insiden yang sukar dikunjungi, misalnya karena jaraknya jauh, berbahaya, juga terlarang. contoh, video tentang keadaan serta kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan lain-lain.
- c) Memperoleh ilustrasi yang jelas perihal benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung dikarenakan ukurannya yang tak memungkinkan. Contohnya dengan slide dan film siswa mendapat gambaran tentang bakteri, amuba, dan lainnya.
- d) Mendengar bunyi yang sukar ditangkap menggunakan pendengaran secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung.
- e) Mengamati secara teliti hewan yang sulit diamati secara langsung karena sulit ditangkap. menggunakan gambar, potret, video, murid bisa mengamati serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
- f) Mengamati peristiwa yang jarang terjadi, atau berbahaya untuk didekati. Menggunakan slide, film, atau video peserta didik bisa mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
- g) Mengamati dengan benda yang mudah rusak atau tidak bisa diawetkan. menggunakan model atau benda tiruan, peserta didik mendapatkan gambaran yang rinci mengenai organ-organ tubuh manusia seperti jantung. paru-paru dan sebagainya.
- h) Dengan praktis membandingkan sesuatu. berbantuan gambar, model, atau pun foto, siswa dapat membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- i) Melihat secara cepat sebuah proses yang berlangsung secara lambat. Menggunakan video, proses perkembangan katak dari telur hingga menjadi katak dapat diamati dalam waktu hanya beberapa menit.

⁸ Feri Ramdani, Op.Cit, h. 16-17.

- j) Dapat terlihat secara langsung gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. menggunakan bantuan film juga video, peserta didik dapat mengamati secara jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang tersaji secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
- k) Mengamati gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung. Menggunakan film atau video bisa dengan mudah peserta didik mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, serta sebagainya.
- l) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. menggunakan diagram, bagan, model peserta didik bisa mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- m) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu di pabrik gula, mereka mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).
- n) Dapat menjangkau audiens yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak. Menggunakan siaran radio atau televisi, ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor secara serempak.
- o) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.⁹

2) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pada proses pembelajaran ialah memperlancar hubungan antara pengajar dengan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran memiliki manfaat antara lain :

- a) Pembelajaran tentu lebih menarik siswa sehingga dampak yang dapat dirasakan adalah tumbuhnya motivasi siswa dalam belajar meningkat
- b) Bahan pembelajaran menjadi lebih jelas bermakna sehingga siswa dapat menguasai dengan baik
- c) Metode pembelajaran akan bervariasi

⁹ Syariful Fahmi, *Multimedia Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021), h. 9-10.

- d) Siswa akan lebih banyak belajar dengan cara mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan pengetahuan yang didapatkan.¹⁰

Secara lebih spesifik manfaat media pembelajaran ialah :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran bisa diseragamkan
Menggunakan bantuan media pembelajaran penafsiran yang tidak selaras antar pendidik bisa dihindari serta dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Media bisa menampilkan informasi melalui bunyi, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami ataupun manipulasi, sehingga membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar lebih hidup, tidak monoton juga tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media pengajar cenderung bicara satu arah.

Manfaat media pembelajaran, di antaranya :

1. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (tools) lain yang bisa mengirimkan konsep materi kepada siswa. Pendidik terbantu dalam memberikan materi pembelajaran, sedangkan peserta terbantu serta lebih mudah dalam memahami konsep materi yang dijelaskan oleh pendidik. Sehingga, *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dapat dilakukan secara maksimal.
2. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, tidak bisa disampaikan secara verbal saja. Sehingga, perlu alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang bersifat abstrak, kompleks, rumit dapat dikonkretkan melalui media misalnya berupa simulasi, pemodelan, alat peraga dan lain-lain.
3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu untuk penyampaiannya. media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya, dengan media pembelajaran

¹⁰ Sutriyono Hariadi, *Media Presentasi Pembelajaran dari Teori ke Praktik*, (Probolinggo: Dinas Pendidik, Pemuda dan Olahraga Bidang Ketenagaan, 2018), h. 3.

online yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja menembus batas ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja.¹¹

Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, buik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditori, kinestetik. dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat basan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.

d. Jenis jenis media pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar yaitu :

- 1) Media audio
Media yang bisa didengar atau hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Contoh : radio, audio tape, musik, lagu, alat musik, CD dan sebagainya
- 2) Media visual
Media yang bisa dilihat atau hanya melibatkan indera penglihatan. Contoh : buku, majalah, papan tulis, foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- 3) Media audio visual
Media yang bisa didengar dan bisa dilihat. Media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal. Contoh : film dokumenter, film drama, film animasi, pementasan dan VCD.
- 4) Multimedia
Media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bila melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat, seperti karyawisata, simulasi dan bermain peran. Contoh : internet, belajar menggunakan internet artinya

¹¹ Mustofa Abi Hamid, Op.Cit, h. 7-8.

mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.¹²

Selain beberapa media diatas, ada juga beberapa media pembelajaran yang sederhana, diantaranya yaitu :

1) Relia

Relia sering tidak dianggap sebagai media karena bersentuhan langsung dengan panca indera : melihat, mendengar, mencium dan meraba. Berbagai benda seperti tumbuh-tumbuhan atau tanaman, hewan serta artefak lainnya dapat secara langsung dibawa kedalam ruang kelas atau siswa yang dibawa langsung keluar kelas guna menyaksikan sendiri benda-benda tersebut.

2) Orang

Orang bisa di golongkan sebagai media apalagi didesain khusus agar dapat mendemonstrasikan sebuah kejadian. Orang disini termasuk guru, dosen, instruktur, mahasiswa, siswa, peserta pelatihan dan ahli bidang studi.

3) Model

Model disebut dengan benda pengganti yang merupakan tiruan bersifat tiga dimensi yang bisa dirasakan langsung oleh peserta didik. Benda-benda diantaranya seperti bola dunia (globe), anatomi manusia (panthom) dan lain lain merupakan model yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran

4) Teks

Merujuk pada huruf serta angka-angka yang biasa disajikan berupa bentuk bahan cetak (printed material) layar komputer, papan tulis dan pamplet.¹³

e. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran

Ketika memakai media pembelajaran, hendaknya pendidik memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu supaya penggunaan media bisa mencapai hasil yang baik. prinsip tersebut adalah:

1) Memilih jenis media dengan tepat.

Artinya, sebaiknya pendidik menentukan terlebih dahulu media manakah yang tepat dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.

2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat.

¹² Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta : Penerbit Deepublish, 2018), h. 10

¹³ Muhammad yaumi, *media dan teknologi pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018),

Artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan siswa.

3) Menyajikan media dengan tepat.

Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana.

4) Menampilkan atau memperhatikan media pada waktu, tempat, situasi, yang tepat.

Artinya kapan serta dalam situasi mana pada waktu mengajar media tersebut dipergunakan.¹⁴

Memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria- kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan pada bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, konsep serta generalisasi memerlukan bantuan media supaya menjadi lebih mudah dipahami.
- c. Kemudahan memperoleh media yaitu media yang diinginkan dengan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dirancang oleh guru pada saat belajar.
- d. Keterampilan pendidik dalam menggunakannya adalah segala jenis media yang diperlukan syarat utamanya guru bisa menggunakannya pada proses pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk dalam penggunaan media tersebut sehingga dapat berguna bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung
- f. Sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik menentukan media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung pada pembelajaran tersebut dapat dipahami oleh para siswa.

Memilih media pembelajaran terdapat delapan faktor yang harus dipertimbangkan, yaitu sebagai berikut :

a. *Student* (Siswa)

Kondisi siswa harus menjadi pertimbangan utama pengajar sebelum mempertimbangkan faktor-faktor lainnya. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran merupakan alat bantu pengajar dan siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar. Beberapa hal yang harus diketahui oleh pengajar terkait dengan siswa antara lain

¹⁴ Feri Ramdani, Op.Cit, h. 20.

adalah kemampuan awal, minat dan kebutuhan, daya akses, dan gaya belajarnya.

b. *Ease Of Use* (Mudah Digunakan)

Kepraktisan sebuah media pembelajaran perlu dipertimbangkan karena tambah mudah menggunakan media pembelajaran menjadikan semakin besar penerimaan siswa terhadap media tersebut. Kepraktisan media pembelajaran antara lain bisa dinilai dari segi aspek bentuk fisiknya mudah dipindah-pindah, antar muka penggunaannya bagus, cara mengoperasikannya ringkas, dan pengguna difasilitasi dengan pelatihan atau buku petunjuk penggunaan.

c. *Cost/Time* (Biaya/Waktu)

Biaya merupakan salah satu faktor yang harus dipertimbangkan ketika pemilihan media pembelajaran. Menurut Bates, beberapa biaya yang harus dipertimbangkan adalah: biaya peralatan yang diperlukan untuk memproduksi media pembelajaran (hardware dan software), biaya jasa pengajar dalam merancang materi media pembelajaran, biaya untuk membeli atau mencari bahan-bahan yang tidak melanggar hak cipta, seperti foto, musik, dan lainnya, dan biaya konsultasi dengan pakar terkait dengan kelayakan suatu media pembelajaran.

d. *Teaching* (Karakteristik Media dan Metode Pembelajaran)

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan ilmu pembelajaran agar media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan tujuan, metode, lingkungan, dan prinsip-prinsip ilmu pembelajaran.

e. *Interaction* (Interaksi)

Interaksi adalah fitur media dalam memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan guru, sesama siswa, dan dengan sumber belajar. Interaksi yang baik adalah interaksi antar persona dimana siswa dan pengajar sama-sama aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai alat bantu belajar dan mengajar sebaiknya memungkinkan penggunaannya dapat berhubungan dengan sumber belajar berupa media, pengajar, siswa, dan pakar.

f. *Organizational Issue* (Pengelolaan Masalah)

Pengelolaan masalah yang dapat terjadi dikarenakan pemakaian media pembelajaran harus dipertimbangkan agar media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan baik. Beberapa isu yang perlu dipertimbangkan antara lain adalah literasi digital warga sekolah, teknologi dan sumber belajar yang tersedia, dana untuk pengembangan media pembelajaran, dan kreatifitas pengajar dalam pengembangan media pembelajaran.

g. *Networking* (Memperluas Jaringan)

Jaringan adalah salah satu fitur media digital yang berfungsi untuk menghubungkan siswa dengan komunitas ilmuwan dan sumber belajar yang berkualitas. Dengan jaringan tersebut, siswa diharapkan akan dapat belajar dari berbagai sumber yang terpercaya. Oleh karena itu, pengajar dapat menjadikan jaringan sebagai salah satu pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.

h. *Security and Privacy* (Keamanan dan Privasi)

Keamanan dan privasi harus dipertimbangkan guna memastikan bahwa peserta didik aman dari aneka macam pengaruh buruk yang diakibatkan dari penggunaan media pembelajaran tertentu. Misalnya penipuan, perundungan, pornografi, dan lainnya. Oleh karena itu, pengajar harus membimbing siswa agar melindungi data pribadinya dan tidak mempublish hal-hal sensitif di media publik. Seperti nomor HP, alamat rumah, nama orang tua, dan riwayat penyakit.¹⁵

f. Media Pembelajaran Animasi

Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan membawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Istilah media pembelajaran sering digantikan dengan istilah bahan pengajaran, alat peraga dan media penjelas.¹⁶ Dan disebut juga sebagai alat bantu guru untuk mengajar.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah dipahami siswa dan juga menjadikan metode mengajar menjadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi antara guru dan murid saja, selain itu siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga

¹⁵ Hamdan Husein Batubara, Op.Cit, h. 16-26

¹⁶ Sri Huning Anwariningsih dan Ahmad Khairul Anwar, *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video Makerfx Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring*, (t.t: CV. Catur Berlian Media Tama, 2022), h. 10.

aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Media pembelajaran yang digunakan haruslah berpengaruh terhadap minat belajar siswa, untuk meningkatkan minat belajar siswa tentulah harus menciptakan rasa senang terlebih dahulu dan untuk menciptakan rasa senang siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran animasi dengan pengertian media animasi yaitu kumpulan gambar yang dapat bergerak, memiliki suara dan bermacam warna yang digunakan dalam pembelajaran. tujuan penggunaan media ini adalah untuk menarik perhatian peserta didik.¹⁷ Animasi juga dapat diartikan sebagai penarik pada sebuah presentasi dan sangat membantu dalam menjelaskan suatu konsep yang kompleks dengan mudah bisa berbentuk simulasi.¹⁸ Media pembelajaran animasi juga dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang kurang dikuasai guru secara lebih mudah dan lebih dapat menarik minat peserta didik.

Media pembelajaran animasi adalah media berbasis gambar yang dapat bergerak yang digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran tersebut menjadi lebih mudah dipahami. dengan media pembelajaran animasi, materi yang sulit dimengerti oleh siswa akan menjadi lebih mudah untuk dipahami. Pelajaran dibuat ke visualisasi dalam bentuk gambar animasi menjadi bermakna juga menarik, lebih mudah diterima siswa, dimengerti, lebih dapat memotivasi. Media pembelajaran animasi mempermudah guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga anak akan lebih mudah mengerti dan meningkatkan minat siswa.

Media pembelajaran animasi adalah alat yang digunakan pendidik ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan pada peserta didik berupa gambar atau media gerak yang menarik, dengan media pembelajaran animasi mengajar tidak hanya menggunakan verbal karena akan membosankan, sebaliknya mengajar akan lebih menarik jika peserta didik merasa senang belajar atau senang karena memahami pelajaran yang diterimanya dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih efektif.¹⁹ Selain itu daya tarik gambar dapat mengarahkan peserta didik untuk menganalisis dan berfikir yang

¹⁷ Feri Ramdani, Op.Cit, h. 22.

¹⁸ Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 14.

¹⁹ Muhammad Hasan Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (t.t: Tahta Media Grup, 2021), h. 8.

semuanya menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi memiliki aspek memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran berupa visual seperti gambar animasi dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan teks materi pelajaran. Dengan menggunakan media gambar seperti animasi yang ditampilkan di layar proyektor dapat mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan diterima siswa, dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.²⁰ Karena semakin tinggi perhatian siswa terhadap sesuatu maka semakin tinggi juga daya ingat siswa tersebut.

Hasil belajar menggunakan media pembelajaran animasi lebih baik dan berpengaruh dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran animasi. Penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan minat belajar kedalam suasana yang senang dan gembira, dan keterlibatan emosional dan mental yang memungkinkan interaksi antara guru dan murid menjadi lebih jelas dan terarah.

g. Media Pembelajaran Videoscribe Sparkol

Videoscribe sparkol ialah perangkat lunak berlatar putih yang dapat didesain sesuai keinginan yang berisi narasi dan dapat digunakan untuk sebuah program animasi kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik lagi.

Videoscribe adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan seolah-olah sedang menggambar atau menulis dipapan tulis. Konsep videoscribe/ gambaran tangan tersebut biasa digunakan sebagai video presentasi, promosi, pembelajaran dan lain-lain. Videoscribe sparkol biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik dan penggunaanya pun sangat cepat dan mudah.

Adapun keunggulan penggunaan sparkol menurut Rudy Susiyana dalam Adhman A Hasan memiliki kelebihan diantaranya : mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar

²⁰ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2018), h. 12.

sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi siswa, dapat dilakukan pengulangan (*reinforcement*), memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, music, dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.²¹

2. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation berasal dari kata *to anime* berarti menghidupkan. Secara umum animasi berarti menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi kekuatan, dorongan dan emosi untuk menjadi hidup.

Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu. Di era modern seperti sekarang animasi dibuat menggunakan komputer, baik secara menyeluruh atau sebagian.²² Pembuatan animasi secara manual sekarang ini hanya sebagai langkah awal saja. Animasi adalah alat untuk proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup, animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna.

Animasi adalah proses membuat gambar statis terlihat bergerak. Animasi hanyalah rangkaian gambar diam yang terus menerus ditampilkan secara berurutan. Animasi dapat digunakan secara efektif untuk menarik perhatian dan dapat membuat presentasi menjadi ringan dan menarik²³ serta dapat juga dijadikan sebagai media promosi ataupun untuk penyampaian informasi secara lebih mendetail.

Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan, keunggulannya dibandingkan media lain yaitu kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Animasi menggambarkan konsep dengan gerakan, menunjukkan

²¹ Bintang Rosada, Media Pembelajaran Bahasa, (Tasikmalaya: Rumah Cemerlang Indonesia, 2022) h.52.

²² Jubilee Enterprise, *Dasar-Dasar Animasi Komputer*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), h. 1.

²³ Asrul Huda, Op.Cit, h. 33.

proses atau menarik perhatian kesuatu wilayah atau elemen layar, karena animasi biasanya melibatkan grafik, mereka sangat tergantung pada ukuran dan jenis file dari grafik yang sedang dianimasikan.²⁴Kesimpulannya Animasi berupa gambar bergerak sekelompok gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap perubahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa makhluk hidup, benda mati, tulisan, warna atau spesial efek. Dengan penggunaan animasi dalam pembelajaran akan memudahkan tenaga pendidik menyampaikan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan.

b. Proses Pembuatan Animasi

Proses pembuatan animasi ini bertujuan untuk mengetahui cara menciptakan sebuah animasi yang akan digunakan oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya mengerti tentang animasi yang digunakannya tetapi juga mengetahui cara membuat animasi tersebut sehingga tenaga pendidik/guru dapat lebih mudah menerapkan animasi sebagai media pembelajaran di kelas.

Pada dasarnya, membuat sebuah animasi yang menarik secara visual membutuhkan sebuah teori yang dikenal dengan nama prinsip animasi. Prinsip-prinsip tersebut digunakan para animator sebagai pakem (pedoman utama) pada gambar bergerak menjadi lebih hidup.

Tiga proses pembuatan animasi yaitu secara tradisional, computer grafik imagery (CGI) dan hibrida. Proses secara tradisional tanpa melibatkan komputer dan membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan animasi secara CGI yaitu dengan menggunakan komputer dan dana nya cukup ringan, sedangkan untuk perbaikan proses CGI lebih cepat dibandingkan dengan proses secara tradisional. Secara hibrida yaitu penggabungan antara cara tradisional dan komputer.

Pembuatan animasi itu gampang-gampang sulit, kita bisa membuat animasi hanya bermodalkan komputer rumahan dan perangkat lunak, tetapi membuat animasi juga membutuhkan keahlian teknis, kesabaran, dan pasion. Pembuatan animasi juga dapat menggunakan perangkat lunak. Ada tiga buah perangkat lunak yang digunakan yaitu :

a. Adobe animate

²⁴ Janner Simarmata, Dkk, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2019), h. 13.

Software buatan adobe ini merupakan penerus dari adobe flash yang pernah populer, ada beragam macam versi adobe animate.

b. 3D studio max

Software buatan autodesk ini memiliki fokus untuk pembuatan objek dan animasi 3 dimensi.

c. Adobe after effects

Software buatan adobe ini digunakan untuk membuat efek khusus yang nanti dipublikasikan sebagai movie atau video.²⁵

c. Jenis-jenis Animasi

Berikut jenis jenis animasi yang sering kita lihat :

1) Animasi tradisional

Dikenal juga dengan istilah *cel animation*. Animasi tradisional bisa dikatakan merupakan jenis animasi generasi awal, dimulai pada awal abad 20. Para animator harus menggambar setiap frame untuk menghasilkan sebuah sequence.

2) Animasi 2D

Animasi 2D dapat menggunakan teknik tradisional, tetapi karena telah ada komputer, maka menghasilkan animasi menjadi lebih mudah. Animasi 2D disini adalah animasi berbasis vector dan memakai beberapa software seperti flash, adobe after effects dan adobe illustrator. Ada juga yang mengatakan animasi 2D adalah objek yang dianimasikan memiliki panjang (X-aziz) dan (Y-aziz).

3) Animasi 3D

Generasi selanjutnya dari 2D adalah animasi 3D. Juga menggunakan software dalam proses pembuatan misalnya maya dan cinema 4D, animasi 3D juga sering disebut CGI (computer-generated imagery). Pada saat proses pembuatan, para animator juga harus memikirkan detail setiap gerakan hingga ekspresi wajahnya agar terlihat natural dan konkret.

4) Motion Graphic

Motion graphic banyak digunakan untuk mengungkapkan hal yang kompleks sehingga mudah dipahami, misalnya video tutorial, video iklan hingga lirik video. Motion graphic juga dipergunakan untuk menggerakkan kata (thypographic) serta logo dengan tujuan beriklan.

5) Stop Motion

Dikenal sebagai *claymotion* dan dikenalkan oleh stuart blakton. Karakter umumnya terbuat dari tanah liat, tetapi juga dapat berupa boneka dan lego. Dalam proses pembuatan karakter wajib dipoto

²⁵ Jubilee Enterprise, Op.Cit, h. 2

sesuai dengan gerakannya. Lalu foto-foto tersebut dirangkai sehingga menghasilkan *sequence*. Ketepatan dan ketelitian setiap gerakannya sangat diperlukan, jika sampai salah harus mengulang kembali.²⁶

d. Kelebihan Dan Kelemahan Media Pembelajaran Animasi

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, karena tidak ada media yang benar-benar sempurna dalam pembelajaran. Berikut ini kelebihan dan kekurangan media pembelajaran animasi

1) Kelebihan media pembelajaran animasi

Adapun kelebihan menggunakan media pembelajaran animasi sebagai berikut :

- a) Dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan peserta didik.
- b) Meningkatkan kualitas dan hasil belajar
- c) Sangat praktis dan menarik
- d) Pemakaian tidak terikat waktu
- e) Proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.
- f) Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif
- g) Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan alat peraga yang konvensional

2) Kelemahan media pembelajaran animasi

Kelemahan media pembelajaran animasi sebagai berikut :

- a) Pembuatan media animasi yang memakan waktu cukup lama dan rumit
- b) Jika media animasi diputar terlalu cepat, siswa tidak dapat mengikuti
- c) Tidak bisa dibawa kemana-mana karena cenderung ditempatkan tertentu.²⁷
- d)

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat belajar

Minat atau *interest* menurut Muhibbin Syah berarti kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau harapan yang besar terhadap sesuatu. Minat bisa membuat seseorang menjadi senang, bahagia serta gembira itu dikarenakan minat tersebut dapat

²⁶ Surya Dewi Fatmawati, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), h. 18.

²⁷ Janner Simarmata, Dkk, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2019), h. 12-13.

membuat seseorang menjadi senang, bahagia dan juga gembira. dengan adanya minat orang yang melakukan sesuatu akan lebih fokus karena memberikan perhatian, serta merasa lebih bersemangat dalam melakukan hal tersebut karena merasa senang atau bahagia dalam melakukannya.²⁸ minat adalah keinginan atau perasaan senang yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu

Minat adalah sebagai sebab yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada situasi atau aktifitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimular oleh hadirnya seseorang atau suatu objek. Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan adanya pengertian subjek terhadap objek yang menjadi sasaran karena objek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada objek tersebut. Minat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan dan mencapai suatu target tertentu. Minat adalah sesuatu yang dipakai oleh seseorang untuk mengidentifikasi jati dirinya dan minat itu pula lah yang mendasari motivasi dan mendorongnya melakukan sesuatu perbuatan yang diinginkan manakala ia diberi kebebasan untuk melakukan sesuatu.²⁹

Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh dalam belajar.

Sedangkan minat belajar menurut ricardo dan meilani dalam jurnal yang ditulis oleh ria dan umi hanifah adalah suatu rasa untuk atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh belajar. Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar.³⁰ Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

Jadi minat belajar adalah ketertarikan siswa untuk belajar, ketertarikan untuk mengetahui sesuatu dan dengan adanya ketertarikan dalam belajar dapat membuat siswa menjadi mudah mengerti materi pembelajaran yang dipelajari sehingga akan

²⁸ Trygu, *Mengagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (tt.p: Guepedia, 2021), h. 15-16.

²⁹ Muchlas Suseno, *Mengukur Minat Terhadap Profesi Guru*, (Jakarta: Unj Press, 2020), h. 7.

³⁰ Ria yunitasari dan umi hanifah, "pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid-19" *jurnal ilmu pendidikan* 2, no 3 (2020): h.236.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.

berdampak pada suasana kelas yang menjadi lebih menyenangkan dan hasil yang diperoleh pun akan maksimal.

b. Macam-macam minat

Minat dibagi kedalam dua kategori yaitu :

1) Minat Personal/ minat bawaan

Minat personal atau minat bawaan ialah minat seseorang dimana tidak didorong atau dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Tetapi minat bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir namun pada dasarnya seseorang memiliki kemampuan tertentu yang dibawa sejak lahir yang disebut dengan bakat. Bakat tersebut ialah minat yang mana bakat bisa menjadikan seseorang memiliki minat.

2) Minat situasional/ minat yang dipengaruhi oleh lingkungan

Minat situasional ialah minat yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi atau minat yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Misalnya turun hujan yang deras sekali, maka akan tumbuh minat seseorang untuk mempunyai mantel atau payung.

Minat memiliki dua dimensi yaitu :

1) Dimensi kognitif

Dalam dimensi kognitif minat seseorang berkembang berdasarkan konsep berfikir yang dimiliki orang tersebut. Minat dalam dimensi kognitif terkait erat dengan pengalaman anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Pengalaman yang menguntungkan dan membuat senang inilah yang akan melandasi tumbuhkembangnya minat.

2) Dimensi afektif

Dimensi afektif dari minat adalah bobot atau besar kecilnya pemahaman anak tentang keberminatannya yang diminati. Minat dalam dimensi afektif berfungsi sebagai landasan tumbuhkembangnya sikap yang pada gilirannya akan menumbuhkan motivasi. Minat dalam dimensi afektif tumbuh dari pengalaman belajar anak tentang bagaimana orang tua atau orang lain mengekspresikan sikapnya terhadap suatu kegiatan.

Minat merupakan sifat yang tumbuh relatif menetap pada diri siswa. Minat memiliki pengaruh yang besar dalam setiap kegiatan siswa. Dengan minat siswa hanya akan melakukan kegiatan yang hanya disukai dan menarik untuk dilakukan. Ada

tujuh teknik yang dapat dipakai untuk mengenali minat anak yaitu :

- 1) Melalui observasi aktivitasnya
- 2) Melalui jenis atau macam pertanyaan yang selalu dimunculkan atau ditanyakan
- 3) Melalui topik percakapan sehari-hari
- 4) Melalui bacaan yang dipilihnya bila ia diberi kebebasan untuk memilih
- 5) Melalui gambar spontanitas yang dibuat
- 6) Melalui harapan atau keinginannya
- 7) Melalui pertanyaan langsung tentang minatnya.

c. Indikator Minat Belajar

Indikator dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan. sedangkan dalam minat belajar indikator berfungsi sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk kearah minat belajar.

Indikator minat belajar menurut Sukartini terdiri dari :

- 1) Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu
- 2) Objek-objek atau kegiatan yang disenangi
- 3) Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi
- 4) Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau keinginan tertentu.³¹

Menurut Slameto indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan serta keterlibatan peserta didik. dari pengertian tersebut, indikator minat belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah :

- 1) Perasaan senang
Jika siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran maka peserta didik tersebut tidak akan merasa bosan mengikuti pembelajaran dan menjadi bersemangat. Perasaan senang ini merupakan hal yang paling pokok dalam pembelajaran
Contoh : siswa antusias ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung
- 2) Perhatian peserta didik
Perhatian siswa adalah pemfokusan peserta didik pada proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik akan fokus

³¹ Moh. Toharudin, *Buku Ajar Manajemen Kelas*, (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020), h. 173.

mengikuti pembelajaran dan akan lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut

Contoh : siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, tidak bermain-main pada saat pembelajaran berlangsung.

3) Ketertarikan

Ketertarikan merupakan Rasa tertarik peserta didik atau kecenderungan suka terhadap sesuatu, ketertarikan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal mendasar yang harus dimiliki peserta didik agar peserta didik tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Contoh : siswa tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru

4) Keterlibatan peserta didik

Kegiatan dimana seseorang memiliki ketertarikan terhadap suatu objek yang mengakibatkan orang itu senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Keterlibatan siswa berhubungan dengan sikap siswa dalam proses pembelajaran, seberapa aktif siswa tersebut mengikuti pembelajaran, seberapa banyak terlibatnya siswa tersebut pada pembelajaran atau diskusi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.³²

Contoh : Siswa terlibat secara aktif dalam diskusi atau kerjasama kelompok.

Indikator diatas dapat digunakan guru sebagai acuan untuk mengetahui minat belajar siswa, pendidik dapat mengambil berbagai kegiatan sebagai alternatif kegiatan yang berlangsung untuk menilai indikator tersebut untuk mengetahui Sejauh mana minat para peserta didik pada pembelajaran.

d. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Ketercapaian belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor tersebut banyak jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan yaitu Faktor yang mempengaruhi minat dapat bersifat internal dan eksternal.

1) Faktor internal

adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari dalam diri

³² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.180.

a) Faktor biologis

(1) Faktor kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar.

(2) Cacat tubuh

Cacat tubuh bisa mempengaruhi belajar karena siswa tersebut akan sulit mengikuti kelas seperti siswa yang sehat.

b) Faktor psikologis

(1) Perhatian

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain daripada itu.

(2) Kesiapan

Kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi. Kesiapan ini berasal dari dalam diri dan berhubungan juga dengan kematangan.

(3) Bakat atau intelegensi

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakat maka siswa akan berminat terhadap pelajaran tersebut.

2) Faktor Eksternal

Sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari luar

1) Faktor keluarga

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi minat belajar siswa mencakup metode/ media pembelajaran, kurikulum dan pekerjaan rumah (PR)

3) Faktor masyarakat

Masyarakat juga berperan penting terhadap minat belajar siswa, seperti teman bergaul dan kegiatan dalam masyarakat.³³

³³ Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahlimedia Press, 2021), h. 12-21.

Siswa yang memiliki minat belajar dapat dicirikan melalui hal berikut :

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen atau yang disebut juga dengan variabel bebas dan variabel terikat. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan mengapa variabel itu ikut dilibatkan dalam penelitian. Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih.³⁴ Kerangka berfikir ini perlu dikemukakan agar memudahkan peneliti maupun pembaca memahami secara singkat materi tentang penelitian yang dilakukan.

Setiap siswa memiliki minat atau keinginan untuk belajar, tetapi banyaknya faktor yang mempengaruhi membuat minat belajar siswa menjadi rendah. Hal ini terlihat ketika pra penelitian yang dilakukan di SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan, proses belajar mengajar yang berlangsung kurang hidup atau dapat dikatakan murid kurang antusias mengikuti pembelajaran. Padahal pada saat pembelajaran guru sudah menggunakan berbagai media dalam pembelajaran akan tetapi antusias belajar siswa masih rendah. Adapun minat belajar siswa dilihat dari indikator minat belajar yang berupa perasaan senang ketika mengikuti pembelajaran, Perhatian siswa terhadap pembelajaran, ketertarikan siswa serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar secara tepat dapat membuat siswa menjadi lebih fokus dan lebih mudah memahami materi yang

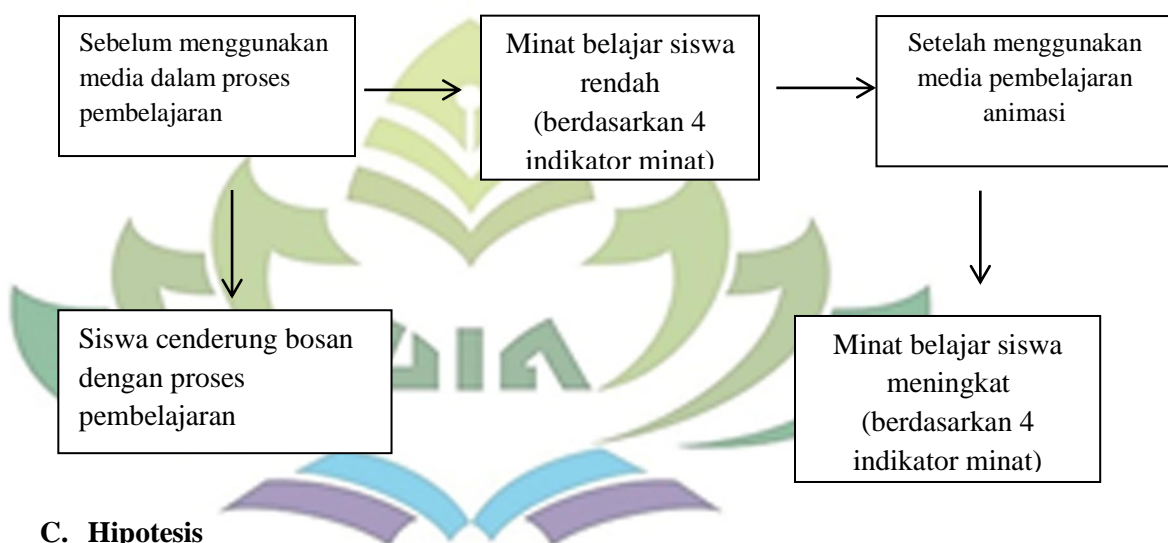
³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 95.

disampaikan guru, jika murid merasa mudah memahami materi yang disampaikan maka minat siswa untuk belajar pun menjadi tinggi. Karena minat belajar siswa adalah hal utama yang harus dimiliki siswa agar proses belajar mengajar dapat tercapai secara optimal.

Selain itu penggunaan media pembelajaran juga akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga menjadi lebih terarah.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang ada saat ini adalah media pembelajaran animasi, dengan adanya gambar yang bergerak, bersuara dan memiliki warna yang beragam akan membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk melihatnya. Sehingga minat belajar siswa menjadi lebih tinggi.

Berdasarkan paparan diatas maka kerangka alur pikir dalam penelitian kuantitatif ini digambarkan sebagai berikut :



C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang dibuat peneliti menjadi pegangan sebagai arah penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.³⁵

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini adalah :

H_a : Media pembelajaran animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan

H_0 : Media pembelajaran Animasi tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018), h. 96.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew fernando pakpahan dkk, 2020. pengembangan media pembelajaran, (tt.p: yayasan kita menulis)
- Asrul huda dkk, 2020. *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thingking Skill)*, (padang: UNP Press).
- Bintang Rosada, 2022. *Media Pembelajaran Bahasa*, (Tasikmalaya: Rumah Cemerlang Indonesia)
- Cecep kustandi dan daddy darmawan, 2020. *pengembangan media pembelajaran*, (jakarta: kencana).
- Daniel febian sungkey dkk, 2019. “penilaian mahasiswa terhadap jenis media pembelajaran dalam penerapan flipped classroom” jurnal teknik elektro dan komputer 8, no. 2 <https://doi.org/10.35793/JTEK.8.2.2019.25029>
- Dedi riyan rizaldi, A. Wahab jufri dan jamal, 2020 “simulasi interaktif dalam pembelajaran fisika”, *jurnal ilmiah profesi pendidikan* 5, no.1, <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.103>
- Eliya Hakiki Nur Sugini dan Abdul Basit, 2020 “pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas VII SMP islam alimuddin kabupaten probolinggo,” *jurnal ilmiah mimbar demokrasi*, volume 19, no. 2, <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14616>.
- Endang widi winarni, 2018. *teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R &D*, (jakarta: bumi aksara)
- Hamdan Husein Batubara, 2021. *media pembelajaran digital*, (bandung: PT remaja Rosdakarya offset).
- Hamdan husein batubara, 2020. *media pembelajaran efektif*, (semarang: fatawa publishing).
- Janner simarmata, dkk, 2019. *pengembangan media animasi berbasis hybrid learning*, (Jakarta: Yayasan Kita menulis).
- Jubilee enterprise, 2020. *dasar-dasar animasi komputer*, (jakarta: PT Elex media komputindo).

- Mayang Ayu Sunami dan Aslam, 2021 “pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *zoom meeting* terhadap minat dan Hasil belajar IPA siswa sekolah dasar,” *jurnal basicedu*, volume 5 no. 4, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Moh. Toharudin, 2020. *Buku Ajar Manajemen Kelas*, (Klaten: Penerbit Lakeisha).
- Muhammad Hasan Dkk, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (t.t: Tahta Media Grup)
- Muhammad yaumi, 2018. *media dan teknologi pembelajaran*, (jakarta: prenadamedia group).
- Muchlas suseno, 2020. *mengukur minat terhadap profesi guru*, (jakarta: UNJ Press).
- Mustofa Abi Hamid dkk, 2020. *media pembelajaran*, (medan: yayasan kita menulis).
- Nurul hidayah, rizka wahyuni, anton tri hasnanto, 2020. “pengembangan media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi bahasa indonesia”, *terampil : jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar* 7, no. 1, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Nur qomariah panjaitan, elindra yetti dan yuliani nurani, 2020 “pengaruh media pembelajaran digital animasi dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar pendidikan agama islam anak” *jurnal obsesi* 4, no. 2, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Peri Ramdani, 2021. *Media Pembelajaran Animasi*, (sukabumi: Farha Pustaka).
- Rinja Efendi & Delita Gustriani, 2019. “Pengaruh Manajemen Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 002 Kecamatan Rambah Samo,” *Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT* 3, No. 2.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, 2018. *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Pustaka Abadi)
- Satrianawati, 2018. *media dan sumber belajar*, (yogyakarta : penerbit deepublish).
- Sinta dameria simanjuntak dan imelda, 2018. “respon siswa terhadap pembelajaran matematika realistik dengan konteks budaya batak toba”, *MES (Mathematics education and science)* 4, no.1. <https://doi.org/10.30743/mes.v4i1.874>

- Sinta kartika, husni dan saepul millah, 2019. “pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam” *jurnal penelitian pendidikan islam* 7, no. 1, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Sri Huning Anwariningsih dan Ahmad Khairul Anwar, 2022. *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video Makerfx Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring*, (t.t: CV. Catur Berlian Media Tama).
- Subana dkk, 2019. *statistik pendidikan*, (bandung: pustaka setia).
- Sugiyono, 2018. *metode penelitian pendidikan*, (bandung: penerbit alfabeta)
- Sugiyono, 2018. *metode penelitian kuantitatif*, (bandung: alfabeta)
- Surya dewi fatmawati, 2020. *pembuatan brosur berbahasa inggris menggunakan media video animasi*, (malang: ahlimedia press).
- Sutrisno, 2021. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, (malang: ahlimedia press).
- Sutrisno hariadi, 2018. *Media presentasi pembelajaran dari teori ke praktik*, (probolinggo: dinas pendidik, pemuda dan olahraga bidang ketenagaan).
- Syariful fahmi, 2021. *multimedia pembelajaran matematika*, (yogyakarta: UAD PRESS).
- Syofnidah Ifrianti, Ayu Reza Ningrum. (2020). *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, Volume 6 No. 2, Desember 2020 Available Online at <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/>. *IP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6(2).
- Tonni Limbong dan Janner Simarmata, 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis).
- Trygu, 2021. *menggagas konsep minat belajar matematika*, (tt.p: Guepedia).
- wahida bisri, 2019. “pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa pemanasan global kelas VII SMPN 5 tinabung kab.polman” (skripsi :universitas muhamadiyah makasar).