

# Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Panampu II Kota Makassar

## *The Influence of Animation Media on the Interests and Learning Outcomes of Class IV UPT SPF SD Inpres Panampu II Makassar City*

Andi St. Hartina Said<sup>1\*</sup>, Asdar<sup>2</sup>, Mas'ud Muhammadih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Dasar Inpres Pannampu II Makassar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

\*E-mail: bpkbasra@gmail.com

Diterima: 27 Februari 2023/Disetujui 30 Juni 2023

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Inpres Pannampu II yang jumlah siswa 40 orang yang terdiri dari 23 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik angket untuk mengetahui minat belajar siswa berupa 15 pernyataan dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa soal essay 10 item. Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif menunjukkan bahwa (1) Rata-rata nilai angket minat belajar kelas kontrol sebelum perlakuan adalah 48 dan nilai angket kelas kontrol setelah perlakuan adalah 73. Sedangkan nilai angket kelas eksperimen sebelum menggunakan media animasi adalah 40 sedangkan nilai angket setelah menggunakan media animasi adalah 83. Artinya media animasi lebih baik digunakan dibandingkan tanpa menggunakan media animasi, (2) Rata-rata hasil pretest hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan adalah 24 dan nilai post-test kelas kontrol setelah perlakuan adalah 73 sedangkan nilai pretest kelas eksperimen sebelum menerapkan media animasi adalah 38 dan nilai post-test kelas eksperimen setelah menerapkan media animasi adalah 87. Artinya media animasi lebih baik digunakan dibandingkan tanpa menggunakan media animasi. Sedangkan hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa media animasi berpengaruh lebih signifikan dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II. Hal ini berdasarkan tabel multivariate test dalam uji manova diperoleh nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ . Kata kunci : Media animasi, minat belajar, hasil belajar.

**Kata Kunci:** Media Animasi, Minat Belajar, Hasil Belajar

**Abstract.** This study aims to determine the Effect of Using Animation Media on Learning Interest and Student Learning Outcomes. This type of research is quasi-experimental research. The research subjects were fourth-grade students at SD Inpres Pannampu II, with 40 students consisting of 23 boys and 17 girls. The data collection technique in this study used a questionnaire to determine student learning interest in 15 connectors and a test to determine student learning outcomes using 10-item essay questions. The research results based on descriptive analysis show that (1) the average value of the control class's interest questionnaire before treatment was 48, and the control class's questionnaire value after treatment was 73. 83. This means that animated media is better used than without using animated media, (2) The average pretest results for control class students before treatment is 24. The post-test score for the control class after treatment is 73, while the pretest score for the experimental class before applying the media animation is 38. The post-test value of the experimental class after applying animation media is 87. This means that animation media is better to use than without using animation media. At the same time, the results of the inferential analysis show that animation media has a more significant effect than without using learning media on the interest and learning outcomes of class IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II. This is based on the multivariate test table in the Manova test, the value of Sig.  $0.000 < 0.05$ .

**Keywords:** Animation Media, Interest In Learning, Learning Outcomes



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan dasar yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa, karena dengan pendidikan sebuah bangsa akan mencapai kemajuan, baik dalam pengembangan sumber daya manusia maupun pada pengelolaan sumber daya alam. Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya komponen pertama yaitu input, yang terdiri dari peserta didik dan guru sebagai pendidik, komponen kedua yaitu proses yang dipengaruhi oleh lingkungan dan instrumen pengajaran, komponen ketiga yaitu dampak dari interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan didukung oleh proses.

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar.

Seorang belajar pada dasarnya didorong oleh keinginannya untuk mengembangkan perilakunya yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan. Dengan demikian seseorang atau peserta didik belajar karena adanya bermacam-macam rangsangan dari lingkungan sekitarnya sehingga terjadi interaksi dengan lingkungan. Dorongan ini merupakan masukan bagi peserta didik, sedangkan perubahan perilaku peserta didik merupakan keluarannya. Hal ini berarti dengan belajar seseorang dapat mengubah perilakunya dan dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dengan belajar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap tertentu. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar hanya dapat dinyatakan sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari belajar. Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar.

Minat adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas, dan kecenderungan-kecenderungan lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Menurut Ahmadi (2009) minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Menurut Slameto (2003) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Sedangkan menurut Djaali (2008) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Getzel dalam Kunandar (2014) minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Menurut Ismet (2016) berdasarkan teori konseptual minat adalah keinginan yang terbentuk melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, konsep, dan keterampilan, untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penugasan. Sedangkan definisi operasional minat adalah keingintahuan seseorang tentang keadaan suatu objek.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat ialah suatu kondisi kejiwaan seseorang untuk dapat menerima atau melakukan sesuatu objek atau kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Sumadi Suryabrata dalam Syahputra (2020), faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Menurut Majid (2008) Faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa khususnya di sekolah dasar harus segera diatasi. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran inovatif. Salah satu media pembelajaran inovatif adalah media animasi. Media animasi merupakan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 Pembelajaran dengan media animasi membangkitkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Harun dan Zaidatun (2004) animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Kelebihan dari video animasi adalah penyampaian materi dapat terlihat lebih nyata, menarik perhatian siswa, penyampaian pesan lebih baik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dapat merangsang, motivasi dan minat belajar bagi siswa..

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental design. Desain penelitian yang digunakan adalah jenis Pretest-Posttest Control Group Design. Desain penelitian ini digunakan untuk menggambarkan ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media terhadap minat dan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta adakah perbedaan minat dan hasil belajar siswa ketika sebelum menggunakan media animasi dengan sesudah menggunakan media animasi di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar. Sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres pannampu II Kecamatan Tallo, Kota Makassar tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 40 orang yang terdiri dari 23 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

Teknik pengumpulan yang digunakan adalah angket, tes, dan dokumentasi untuk mengetahui tingkat minat belajar dan hasil belajar siswa dan mendapatkan data tentang kondisi umum siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif untuk mendapatkan gambaran umum mengenai distribusi dan perilaku data sampel penelitian dengan melihat nilai minimum, maximum, rata-rata, dan standar deviasi dari masing-masing variabel dependen dan independen. Kemudian dilakukan analisis statistika Inferensial untuk menguji hipotesis penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media animasi sebelum dan sesudah

perlakuan, maka diperlukan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Minat Belajar

Media animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar. Dari hasil analisis deskriptif bahwa hasil analisis statistik minat belajar *pretest* kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 58 dan skor minimum 38 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 48. Hasil analisis statistik minat belajar kelas kontrol setelah menerapkan media konvensional di atas diperoleh skor maksimum sebesar 82 dan skor minimum 65 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 73. Hasil analisis statistik minat belajar *pretest* kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 58 dan skor minimum 38 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 48. Hasil analisis statistik minat belajar kelas kontrol setelah menerapkan media konvensional di atas diperoleh skor maksimum sebesar 82 dan skor minimum 65 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 73.

Hasil analisis statistik minat belajar *pretest* kelas eksperimen di atas diperoleh skor maksimum sebesar 50 dan skor minimum 32 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 40. Hasil analisis statistik minat belajar kelas eksperimen setelah menerapkan media animasi di atas diperoleh skor maksimum sebesar 90 dan skor minimum 80 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 83. Hasil belajar *pretest* kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 45 dan skor minimum 10 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 24. Analisis statistik *Post-test* hasil belajar kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 80 dan skor minimum 60 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 73.

### 2. Hasil Belajar

Media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II. Hasil belajar *pretest* kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 45 dan skor minimum 10 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 24. Analisis statistik *Post-test* hasil belajar kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 80 dan skor minimum 60 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 73. Hasil belajar *pretest* kelas eksperimen di atas diperoleh skor maksimum sebesar 60 dan skor minimum 25 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 38. Hasil analisis statistik hasil belajar kelas eksperimen setelah menggunakan media animasi diperoleh skor maksimum sebesar 97 dan skor minimum 77 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 87.

**Tabel 1 Uji Manova**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	,998	9147,165 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000
	Wilks' Lambda	,002	9147,165 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000
	Hotelling's Trace	494,441	9147,165 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000
	Roy's Largest Root	494,441	9147,165 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000
Kelas	Pillai's Trace	,708	44,775 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000
	Wilks' Lambda	,292	44,775 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000
	Hotelling's Trace	2,420	44,775 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000
	Roy's Largest Root	2,420	44,775 <sup>b</sup>	2,000	37,000	,000

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

c. Computed using alpha = ,05

Berdasarkan Tabel 1. di atas, menunjukkan hasil uji signifikansi Multivariate. menunjukkan bahwa harga F kelas untuk *Pillai's Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* memiliki nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillai's Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* semuanya signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel media animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

**Tabel 2 Tests of Between Subjects Effects**

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Minat Belajar	960,400 <sup>a</sup>	1	960,400	68,510	,000
	Hasil Belajar	2059,225 <sup>b</sup>	1	2059,225	64,048	,000
Intercept	Minat Belajar	247432,900	1	247432,900	17650,554	,000
	Hasil Belajar	254562,025	1	254562,025	7917,624	,000
Kelas	Minat Belajar	960,400	1	960,400	68,510	,000
	Hasil Belajar	2059,225	1	2059,225	64,048	,000
Error	Minat Belajar	532,700	38	14,018		
	Hasil Belajar	1221,750	38	32,151		
Total	Minat Belajar	248926,000	40			
	Hasil Belajar	257843,000	40			
Corrected Total	Minat Belajar	1493,100	39			
	Hasil Belajar	3280,975	39			

- a. R Squared = ,643 (Adjusted R Squared = ,634)  
b. R Squared = ,628 (Adjusted R Squared = ,618)  
c. Computed using alpha = ,05

Berdasarkan Tabel 2. di atas menunjukkan bahwa hasil uji perbedaan minat belajar dan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara media animasi dengan minat belajar yang ditunjukkan dengan nilai sig. Sebesar  $0,000 < 0,05$  pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu juga terdapat hubungan antara media animasi dengan hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai sig. sebesar  $0,000 < 0,05$  pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **3. Pengaruh Media Aniasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar**

Media animasi memberikan dampak positif kepada siswa adanya perbedaan hasil minat belajar siswa dari kedua kelas tersebut yaitu kelas yang menggunakan media konvensional dan kelas yang menggunakan media animasi. Minat belajar yang diperoleh sesuai dengan pendapat Aritonang (2008) yaitu minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang menerapkan media animasi tersebut berbeda dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Hal tersebut bisa dilihat dari nilai hasil akhir tes hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar. Hal ini berdasarkan hasil angket penelitian dengan meningkatnya nilai rata-rata pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Pembelajaran dengan media animasi membangkitkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kepada para guru sebagai seorang pendidik yang merupakan pemimpin dalam pembelajaran maka seorang guru hendaknya harus lebih kreatif dalam memilih media dan variasi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif tentunya persiapan yang matang, mulai dari perencanaan dan pelaksanaan sintaks media animasi.

## **Daftar Pustaka**

- Ahmadi, Abu. 2009. Psikologi Umum. Jakarta: Rieka Cipta.  
Djaali. 2008. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.  
Hakim, Thursan. (2000). Belajar Secara Efektif. Jakarta: Puspa Swara.  
Hamalik, Oemar. (2004). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.  
Kunandar. 2014. Guru Profesional. Jakarta: Rajawali Pers.  
Mujib, Abdul dan Jusuf Mudzakkir. (2017). Ilmu pendidikan Islam. Jakarta: Kencana  
Mulyai Sumantri dan Johar Pramana. (2001). Strategi Belajar mengajar. Bandung: CV. Maulana.  
Nurkencana, Wayan P.P.N. Sumartana. (1986) Evaluasi Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional.  
Prayitno, UT. (2000). Lingkungan Keluarga. Jakarta: Rineka cipta.  
Riduwan. (2010). Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.  
Santoso, 2(009). Panduan Lengkap Menguasai Statistik dengan SPSS 17. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.  
Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.  
Hadi, Sutrisno. (1989). Metode Research. Yogyakarta: Andi Offset.  
Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.  
Sri Rumini, D. (2006). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.  
Sudjana, Nana, (1989). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Jakarta: Alfabeta.  
Suyanto. (2009). Urgensi Pendidikan Karakter. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.  
Syaiful, Bahri, Djamarah. (2002). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.  
Tampubolon. (1991). Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca Pada Anak. Bandung: Angkasa.  
Tim Penyusun Universitas Bosowa. (2019). Pedoman Penulisan Tesis. Makassar: Panrita Press Universitas Bosowa.  
Wijaya, Juhana. (1988). Psikologi Bimbingan. Bandung: Eresco  
Winataputra, Udin S. dkk. (2008). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.  
Winkel, W.S. (1996). Psikologi pengajaran. Jakarta: Grasindo.  
Zubaedi. (2011). Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya Dalam. Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.