



Pengaruh Media Animasi Oleh Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024

Rahmat Simbolon¹, Tiurma Barasa², Tianggur Medi Napitupulu³

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

rahmatsimbolon769@gmail.com

Abstract: *The aim of this research is to determine the positive and significant influence of the Influence of Animation Media on the Learning Interest of Class VIII Students of SMP Negeri 2 Sipoholon, North Tapanuli Regency for the 2023/2024 Academic Year. The method used is an inferential descriptive quantitative research method, with a population of 123 students and a sample taken of 50% so that the sample for this research is 62 students using Random Sampling techniques. The instrument used in this research used a closed questionnaire of 36 questions, of which 15 questionnaire items were for variable X and 21 items were for variable Y which had been tested on 30 students outside the research sample. The results of the research show that there is a positive and significant influence between the Influence of Animation Media on the Learning Interest of Class VIII Students of SMP Negeri 2 Sipoholon, North Tapanuli Regency for the 2023/2024 Academic Year. 1) Test the relationship between $r_{count} > r_{table}$, namely $0.557 > 0.254$, meaning there is a positive relationship between the influence of animation media on students' learning interest; 2) The significant test $t_{count} > t_{table}$ is $5.194 > 2.000$, meaning there is a significant relationship between the influence of animation media on students' learning interest; 3) The determination test is 31.02%, meaning that 31.02% of interest in learning is influenced by animation media; 4) The regression equation is obtained from $\hat{Y} = 16,66 + 1,03X$ the more Animation Media increases, the more Student Learning Interest increases; 5) Test the hypothesis using a test F is obtained $F_{count} > F_{table} = (α = 0,05, dk \text{ numerator } k = 9, dk \text{ denominator } = n - 2 = 62 - 2 = 60)$ that is $26,884 > 2,04$. Thus, H_a , namely that there is a positive and significant influence between the Influence of Animation Media on the Learning Interest of Class VIII Students of SMP Negeri 2 Sipoholon, North Tapanuli Regency, for the 2023/2024 Academic Year is accepted and H_0 is rejected.*

Keywords: Animation Media, Interest in learning

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan antara Pengaruh Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif inferensial, dengan populasi 123 siswa dan sampel yang diambil 50% sehingga sampel penelitian ini sebanyak 62 siswa dengan menggunakan teknik *Random Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup sebanyak 36 item soal pertanyaan yang dimana 15 item angket untuk variabel X dan 21 item untuk variabel Y yang telah di uji cobakan kepada 30 siswa diluar sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. 1) Uji hubungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,557 > 0,254$ artinya terdapat hubungan yang positif antara Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa; 2) Uji signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,194 > 2,000$ artinya terdapat hubungan yang signifikan antara Pengaruh Media Animasi Terhadap Mina Belajar Siswa; 3) Uji determinasi yaitu 31,02% artinya sebanyak 31,02% Minat Belajar dipengaruhi oleh Media Animasi; 4) Persamaan regresi diperoleh dari $\hat{Y} = 16,66 + 1,03X$ semakin meningkat Media Animasi semakin meningkat Minat Belajar Siswa; 5) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel} = (α = 0,05, dk \text{ pembilang } k = 9, dk \text{ penyebut } = n - 2 = 62 - 2 = 60)$ yaitu $26,884 > 2,04$. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Media Animasi, Minat belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan

dalam kehidupan manusia menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi. menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan adalah tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak agar mereka sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.¹

Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. Bahkan belajar dapat terjadi dimanapun dan kapanpun, tanpa belajar seseorang tidak mungkin dapat mengembangkan potensi yang dibawa sejak lahir. kebutuhan manusia akan belajar tidak akan pernah berhenti selama manusia ada di bumi ini. pada dasarnya belajar merupakan kegiatan seseorang agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik dari sebelumnya.²

Kebutuhan manusia akan belajar tidak akan pernah berhenti selama manusia ada di bumi ini pada dasarnya. Belajar merupakan kegiatan seseorang agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik dari sebelumnya.³

Oleh karena itu didalam dunia pendidikan seseorang guru harus mampu menarik minat siswa untuk belajar, karena minat belajar peserta didik timbul apabila adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan hal-hal yang membuat peserta didik memiliki dan merasakan rasa ingin tahu yang tinggi serta didorong oleh rasa ingin membuktikannya lebih lanjut. Minat belajar peserta didik dapat dikenali guru dengan cara mengamati peserta didik seperti misalnya peserta didik memiliki rasa senang, memiliki antusiasme yang tinggi, dan peserta didik juga menunjukkan tidak ada rasa malas ketika hendak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Pentingnya peranan media dalam pembelajaran tentunya mengharuskan para guru untuk berpikir lebih kreatif, inovatif, dalam memilih dan membuat media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk peserta didik, dan faktor keturunan dan faktor eksternal atau lingkungan.

Pada pembelajaran sekarang ini masih banyaknya guru yang masih menggunakan beberapa komponen-komponen yang umum digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung, seperti papan tulis, gambar-gambar, dan lain sebagainya yang kenyataannya hal tersebut belum sepenuhnya memberikan dampak yang lebih baik bagi peserta didik.

¹ hal 14.

² Anurahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012). hal.6.

³ Rudi Hartono, *Ragam Model Belajar Yang Mudah Diterima Murid*, (Jogyakarta: Dive Press, 2013). hal 34

Dampak yang lebih baik yang dimaksudkan disini misalnya, ketika guru hanya menggunakan komponen papan tulis untuk mencatat setiap materi yang dijelaskan kepada peserta didik, tentunya cara itu tidak semuanya mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru tersebut. Karena ada siswa yang mudah menerima pelajaran dengan pendengaran (audiotori), ada yang mudah memahami pelajaran dengan melihat (visual), dan ada pula siswa yang lebih mudah dengan langsung mempraktikkan apa yang didengar atau dilihat. Dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dikelas, selain itu dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memvisualisasikan konsep pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif inferensial. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Adapun alasan memilih lokasi penelitian tersebut karena penulis melihat adanya masalah mengenai kurangnya minat belajar siswa disekolah tersebut yang masih perlu diperhatikan. Penulis melaksanakan pada bulan Februari sampai dengan April 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon dengan jumlah 123 orang beragama Kristen Protestan yang terdiri dari 4 kelas. Sampel diambil 50% dari 123 orang adalah 62 orang. Pada penelitian ini digunakan dengan kuesioner tertutup. dengan menggunakan skala likert yang dikemukakan oleh sugiyono yaitu; a,b,c,d dengan bobot yang diberi pada masing-masing option sebagai berikut jawaban a diberi bobot 4, jawaban b diberi bobot 3, jawaban c diberi bobot 2, jawaban d diberi bobot 1. ⁴

Uji Validitas instrument dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrument yang digunakan. Untuk mengetahui kevaliditasan instrumen maka penulis melakukan uji koefisien korelasi dengan rumus *product Momen Person* yaitu:

⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm 147

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Uji reliabilitas angket perlu dilakukan mencari terlebih dahulu varians setiap butir itemnya dengan menggunakan rumus Arikunto yaitu⁶:

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Untuk menguji reliabilitas instrument, penulis menggunakan rumus Alpa-Cronbach yang dikemukakan oleh Arikunto⁷:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Melakukan uji koefisien determinasi dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono diketahui dengan mengalihkan nilai r^2 dengan 100% ($r^2 \times 100\%$).⁸

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Melakukan Uji Signifikan hubungan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan Variabel Y digunakan rumus (t) yang dikemukakan oleh Sugiyono dan mengkonsultasikan dengan (t) tabel yaitu⁹:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(r)^2}}$$

Uji Hipotesa yang menjadi rumusan hipotesis Hasil bagi $F = S_{reg}^2 / S_{res}^2$ ternyata berdistribusi F dengan dk pembilang satu dan dk penyebut (n-2).¹⁰

⁵ 4 hlm 98

⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian SPP*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2017), Hal. 227

⁷ 5 hlm 239

⁸ Ibid, Hal. 185

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021). hlm 248

¹⁰ Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 266

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Media Animasi diketahui bahwa Minat Belajar Siswa Kelas Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024, semakin meningkat. Adapun komponen Media Animasi tersebut terdiri dari indikator, berikut ini: 1) Menyediakan rencana pembelajaran dengan membuat rencana kegiatan untuk memudahkan guru dalam mengajar; 2) Memilih media animasi yang tepat sesuai dengan materi yang akan dipelajari melalui internet; 3) Merangkum dan merancang materi dengan baik agar materi yang diajarkan dikuasai dengan baik dan dapat membangkitkan keinginan siswa dalam belajar sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan; 4) Menerapkan media animasi yang sesuai dengan materi tersebut; 4) Menggunakan media animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar meningkat; 5) Menjelaskan kembali materi yang ditanyakan melalui media animasi agar siswa lebih paham.

Dengan Media Animasi tersebut di Kelas Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka Minat Belajar Siswa akan meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan: 1). Keinginan; 2). Rasa senang; 3). Perhatian; 4). Perasaan tertarik; 5). Giat belajar; 6). Mengerjakan tugas; 7) Menaati peraturan. Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,557$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 62$ yaitu 0,254. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,557 > 0,254$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 5,194$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\square\square\square$ dan $n-2 = 60$ yaitu 2,000. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,194 > 2,000$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 16,66 + 1,03X$ persamaan

regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 16,66 maka untuk setiap penambahan Media Animasi maka Minat Belajar Siswa akan meningkat sebesar 1,03 dari Media Animasi. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,3102$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh antara Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 31,02%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} =$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k=9$ dan dk penyebut $= n-2 = 62-2 = 60$ yaitu 2,04. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $26,884 > 2,04$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $26,884 > 2,04$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 31,02%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. "Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Menvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Mechanical: Bandung*, 2014), n.d.
- Aliv Kashea. "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Bahasa Indonesia Di SMP Wijaya Putra," 2022.
- Amin Kueneifi Elfacmi. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta, 2016.
- Anurahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Asrul Huda. *Media Animasi Digital Berbasis Host*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: (PT Rajagrafindo Persada, 2007.
- Dame Taruli, Rida Gultom. *Pendidikan Agama Kristen Kepada Remaja Dan Pemuda*. 1st ed. Medan: CV. Mintra Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), n.d.
- Emilda Sulasmi. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu,

- 2021.
- Epi Supriyani Siregar. *Pembelajaran Inkuiri Berbasis Multimedia*. Medan: UMSU Press, 2023.
- Farid Ahmadi & Hamidulloh ibda. "Media Literasi Sekolah," n.d.
- H.Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Halimatus Sakdiah. *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual Dimasa Covid 19*. Tangerang: Media Sains Indonesia, 2022.
- Hasudungan Simatupang, Ronny Simatupang, Tianggur Medi Napitupulu. *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Edited by M.Pd. Dr. Hasudungan Simatupang. 1st ed. Yogyakarta: PBMR ANDI (Penerbit Buku Majalah Rohani), 2020.
- Herman Dwi Surjono. *Multimedia Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Imelda Rahmi, Nurmalina, Fauziddin. "Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" 2 (n.d.).
- John M. Nainggolan. *Pendidikan Berbasis Nilai-Nilai Kristiani*. Bandung: Bina Media Informasi, 2011.
- Muhammad Nazmi. "Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung." *Jurnal Pendidikan Geografi* 17 (2017).
- Mulyanningtyas, Kartika, Leny. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Pelajaran Matematika Di Kelas VIII C MTS Negeri Tulungagung Tahun Ajar 2015/2016." 2016.
- Noper Ardi. *Teknik Multimedia Dan Animasi*. Padang: UNP Press, 2021.
- Nur Afifah. "Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Di Sekolah Dasar." (*Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2022), n.d.
- Peri Ramdani. *Media Pembelajaran Animasi*. Bandung: farhaz pustaka, n.d.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: ALFABETA CV, 2020.
- Risnanosanti. *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2008.
- Risnanosanti dkk. *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*, n.d.
- Rudi Hartono. *Ragam Model Belajar Yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: (Dive Press), 2013.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Sri Kinanti. "Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 14 Aceh Tengah" 2 (2021): x,230. <https://ejurnal.politeknikpratama.zc.id/index.php/jcsr/article/view/2707>.
- Sudianto. "'Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP 3 Galing," 2013, 10.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2021.
- . *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

———. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.

Susilana Rudi dan Cepi. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima, 2007.

Taufani. *Menginstal Minat Baca Siswa*. Bandung: PT. Globalindo Universal Multikreasi, 2008.

Yan Djoko Pietno. *Anakku Bisa Brilliant*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

Yudhi Munani. *Media Pembelajaran*. Gaung Persada GP Press: 2008).

Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2011.