

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII SMPN 4 BONTOCANI

A. Nurfatimah<sup>1</sup>, Kasmawati<sup>2</sup>, A. Suharman<sup>3</sup>

[andinurfatimah041202@gmail.com](mailto:andinurfatimah041202@gmail.com)<sup>1</sup>, [awatikasma@gmail.com](mailto:awatikasma@gmail.com)<sup>2</sup>, [andisuharman67@gmail.com](mailto:andisuharman67@gmail.com)<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Bone

### ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui gambaran minat belajar informatika siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Animasi. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMPN 4 Bontocani yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling sedangkan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa 10 soal pilihan ganda terkait materi sistem komputer untuk mengetahui minat belajar informatika siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Animasi, Lembar observasi untuk mengetahui tanggapan observer terhadap siswa pada saat proses pembelajaran dengan media pembelajaran Animasi dalam pembelajaran informatika. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh rata-rata pre-test 41,50 dan post-test 84,00, keterlaksanaan pembelajaran diperoleh persentase 87,27%. Sedangkan hasil analisis statistik menggunakan IBM SPSS versi 25 dengan uji One-Samples Kolmogorov-Smirnow menunjukkan bahwa data pretest dan post-test berdistribusi normal. Uji Levene Statistic menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test homogen. Sedangkan untuk uji One Samples Test menunjukkan bahwa nilai sig  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan Minat belajar informatika siswa sebelum dan sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Animasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Animasi efektif digunakan untuk meningkatkan Minat belajar Informatika siswa kelas VII SMPN 4 Bontocani.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Animasi, Minat Belajar, Informatika.

### PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan hak setiap generasi anak di seluruh tanah air. Pendidikan memiliki peran krusial dalam setiap negara, yakni dalam membentuk etika, pemahaman, dan cara berpikir individu guna menciptakan generasi muda yang mampu memahami dan mengembangkan potensinya sesuai dengan norma-norma sosial. Menurut Sudirman (2020), pendidikan merupakan elemen penting yang diperlukan masyarakat untuk mencapai kebenaran serta dapat mengasah kemampuan berpikir logis. Mutu pendidikan efektif untuk meningkatkan sumber daya manusia, sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Pemerintah Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan Nomer 57 tahun 2021, ayat 1 pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memungkinkan peserta didik mengembangkan pemikiran spiritual keagamaan, pengendalian diri, kemanusiaan, pengetahuan, etika dan keterampilan yang tinggi dalam proses pembelajaran. Hal ini merupakan indikasi yang jelas tentang komitmen pemerintah terhadap pendidikan di Indonesia.

Alpian (2019) mengemukakan bahwa pentingnya pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa sehingga pemerintah perlu memberikan

perhatian yang sungguh dalam mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari dasar sampai tinggi. Dengan metode ini, lembaga pendidikan membekali siswa dengan berbagai jenis pengetahuan di bidang teknologi, bahasa, dan ilmu pengetahuan. Masing-masing dari mereka memiliki guru terkhusus dalam bidang informatika.

Mata Pelajaran Informatika kini kembali diajarkan di tingkat SMP setelah sebelumnya dikenal sebagai mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Berbeda dengan TIK, Informatika memberikan ruang dan target yang lebih luas dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini ditegaskan dalam Permendikbud No. 36/2018, khususnya pada Pasal 10A, yang menyatakan bahwa pelaksanaan mata pelajaran Informatika sebagai mata pelajaran pilihan dimulai pada tahun ajaran 2019/2020, bergantung pada kesiapan sekolah. Pengembalian mata pelajaran TIK sebagai Informatika merupakan langkah strategis Kemendikbud dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0.

SMPN 4 Bontocani merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang telah mempelajari informatika, Dalam mempelajari informatika, siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan dasar dalam mengoperasikan komputer, seperti menyalakan dan mematikan komputer, serta menggunakan sistem operasi untuk pengelolaan kata dan angka. Tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai melalui penerapan pendekatan-pendekatan tertentu yang sesuai.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan di SMPN 4 Bontocani, sekolah ini memiliki fasilitas Lab Komputer, yang menunjukkan kesiapan dengan sarana pendukung selain buku paket pelajaran informatika. Namun, tenaga pengajar mata pelajaran informatika di sekolah ini hanya satu orang, dan jadwal pengajarannya sangat padat. Hal ini menyebabkan guru kesulitan untuk menyusun media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif, yang diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Saat ini, siswa di sekolah tersebut cenderung memiliki motivasi belajar yang sedang dalam mata pelajaran informatika.

Ketersediaan media pembelajaran sangat penting karena guru bukan satu-satunya sumber belajar dan juga bukan satu-satunya media penyampaian materi. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif. Salah satu solusi yang tepat adalah merancang dan menciptakan media pembelajaran interaktif, seperti media animasi, yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa. Animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan alur cerita menggunakan langkah animasi atau sering pula disebut dengan kartun. penggunaan animasi dalam pembelajaran terpadu merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru untuk mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya. Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti, kartun, lukisan, tulisan dan lain- lain.

Media animasi merupakan salah satu jenis media yang dianggap mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa. Mengingat bahwa media animasi belum pernah digunakan di sekolah, diharapkan siswa tidak hanya berimajinasi atau memiliki pemahaman yang kabur mengenai materi yang diajarkan. Kehadiran media ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar dan mencapai hasil yang memuaskan. Keberhasilan media pembelajaran sangat bergantung pada perencanaan dan perancangan yang matang, sehingga dapat meningkatkan penguasaan keterampilan siswa. Dengan penerapan media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat memperluas wawasan mereka dan mencapai sasaran pembelajaran yang lebih baik.

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian besar terhadap suatu hal, disertai perasaan senang saat melakukannya. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan dapat mengarahkan diri mereka untuk berpartisipasi dengan baik. Perasaan senang ini membuat siswa lebih menyukai setiap aktivitas yang dilakukan selama belajar. Namun, kenyataannya, minat belajar setiap siswa bervariasi. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi merasa bahagia

dan mampu mengatur perilakunya agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung tidak merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar yang disampaikan oleh guru.

Minat merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu, disertai dengan perasaan senang saat melakukannya. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi biasanya merasa senang mengikuti

proses pembelajaran dan dapat mengarahkan diri mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Rasa senang ini membuat siswa lebih menyukai setiap aktivitas dalam proses belajar. Namun, pada kenyataannya, minat belajar setiap siswa tidaklah sama. Siswa dengan minat belajar tinggi merasa bahagia dan mampu mengatur perilakunya untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Di sisi lain, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung tidak menikmati kegiatan belajar yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 4 Bontocani di kelas VII ditemukan beberapa permasalahan berkaitan dengan minat belajar siswa yaitu, terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam belajar dikelas, tidak mengajukan pertanyaan apabila ada materi yang kurang dipahami, siswa kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pelajaran, siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta tingkah laku yang ditampilkan siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dalam kelas yang cenderung kurang variatif dan membosankan, sehingga siswa belajar hanya melalui kegiatan merangkum materi dari buku teks pelajaran. Berdasarkan dari persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas VII tahun ajaran 2023/2024 Masih belum mencapai kategori memuaskan dengan persentase 49% lulus KKM dan 51 % masih berada dibawah KKM.

Penelitian yang relevan Berkenaan dengan media, Roestiyah (2008: 67) mengatakan bahwa media pendidikan adalah sarana yang sangat penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Animasi adalah gerakan teks yang

diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan lebih menarik dan kelihatan lebih hidup. Kemudian Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan manfaat penggunaan animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Yulinsah,2018), Animasi memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Serta penelitian Rahayu Arumsari dkk (2021), dengan judul “ Media Gambar Animasi Pada Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar” yang mengatakan bahwa siswa lebih menyukai pemaparan materi bahasa indonesia dengan menggunakan gambar animasi serta pembuatan game edukasi yang menarik agar para siswa lebih semangat untuk belajar.

Maka dari itu, Penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk materi yang disampaikan dalam pelatihan pengembangan diri siswa agar mereka dapat belajar secara mandiri. Selain itu, media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 4 Bontocani”..

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena pendekatan ini cocok digunakan untuk pembuktian ataupun konfirmasi. Metode ini memiliki dasar filosofi positivisme dan digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara kuantitatif atau statistik pada populasi atau sampel tertentu. Tujuannya adalah untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan, seperti yang dijelaskan (Sugiyono,2021).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian experiment dengan menggunakan pre- experiment . Menurut Sugiyono (2021) dikatakan Pre- Experimental hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMPN 4 Bontocani. jumlah responden 20 orang siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes minat belajar berupa pre- test dan post-test yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran minat belajar informatika siswa melalui pre-test dan post-test, gambaran respon siswa terhadap penggunaan Media Animasi, dan keterlaksanaan Media Animasi. Adapun datanya dapat dilihat sebagai berikut :

#### a. Deskripsi nilai pretest siswa

Pre-test dilakukan pada hari Kamis, 16 Mei 2024 dengan jumlah subjek penelitian 20 siswa. Sesudah data pre-test diperoleh, kemudian diolah menggunakan program SPSS Statistic 25 .

**Table 1 analisis statistic deskriptif nilai pretest minat belajar siswa**

No.	Statistik	Nilai statistic
1.	N	20
2.	Range	50
3.	Minimum	20
4.	Maximum	70
5.	Sum	830
6.	Mean	41.50
7.	Std.Devition	13.870
8.	Variance	192.368

*Sumber: IBM SPSS Statistic 25*

**Table 2 distribusi frekuensi dan presentase nilai pre-test siswa**

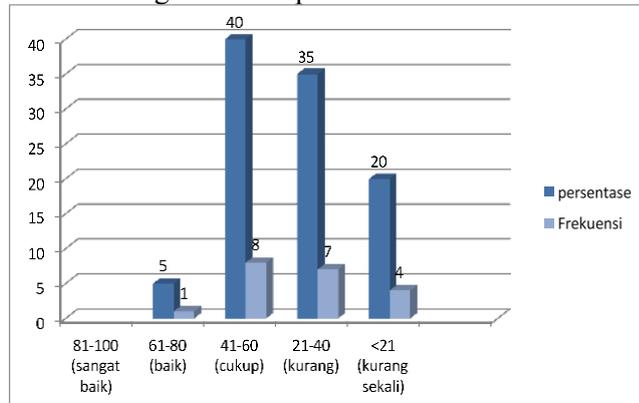
No	Tingkat penguasaan	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	81% – 100%	Baik Sekali (BS)	-	-
2	61% – 80%	Baik (B)	1	5.0
3	41%– 60%	Cukup (C)	8	40.0
4	21% – 40%	Kurang (K)	7	35.0
5	< 21%	KuranSekali (KS)	4	20.0
Jumlah			20	100

*Sumber: IBM SPSS Statistic 25*

Berdasarkan tabel analisis statistic deskriptif dari nilai Pre-test di atas, terlihat bahwa rata-rata skor pre-test adalah 41,50 dengan skor maksimum 70 dan skor minimum 20 ,dengan nilai range 50, jumlah data sebanyak 830, standar devisiasi 13.870, serta nilai variance 192.368. Sedangkan pada table distribusi frekuensi dan persentase nilai pretest siswa , tidak terdapat siswa yang berada pada kategori baik sekali, terdapat 1 orang siswa

dengan persentase 5% (baik) ,8 orang siswa dengan persentase 40% (cukup),7 orang siswa dengan persentase 35% (kurang ),serta 4 orang siswa dengan persentase 20% (kurang sekali ).Selanjutnya, untuk memperjelas data minat belajar siswa maka akan disajikan dalam bentuk diagram balok, sebagai berikut:

Gambar 1 Diagram balok pretest kriteria standar ketuntasan belajar



### b. Deskripsi nilai Posttest siswa

Post-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa kelas VII SMPN 4 Bontocani terkait materi sistem komputer dengan menggunakan media animasi atau dengan kata lain untuk mengukur kemampuan akhir yang dimiliki siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Post-test dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Mei 2024 dengan jumlah subjek penelitian 20 orang siswa. Berikut disajikan tabel analisis statistik deskriptif skor posttest minat belajar siswa serta tabel distribusi frekuensi dan persentase nilai posttest siswa dengan perhitungan menggunakan program SPSS 25 .

Tabel 3 analisis statistik deskriptif nilai posttest minat belajar siswa

No.	Statistik	Nilai statistik
1.	N	20
2.	Range	30
3.	Minimum	70
4.	Maximum	100
5.	Sum	1680
6.	Mean	84.00
8.	Std.Devition	10.463
9.	Variance	109.474

Sumber: IBM SPSS Statistic 25

Table 4 distribusi frekuensi dan persentase nilai post- tes siswa

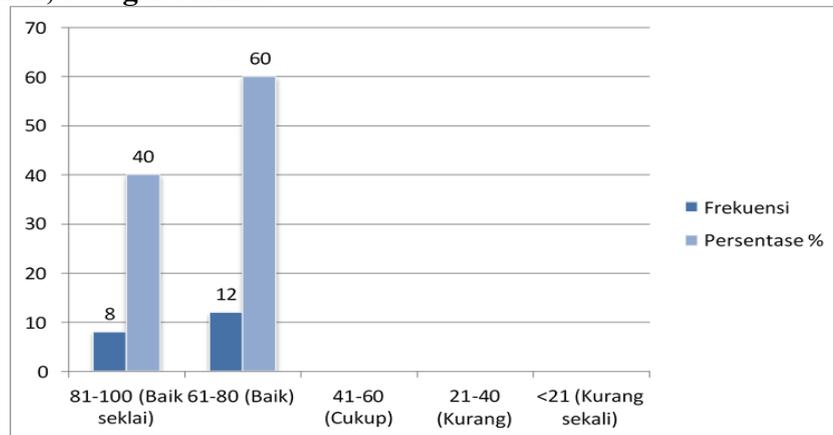
No	Tingkat penguasaan	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	81% – 100%	Baik Sekali (BS)	8	40.0
2	61% – 80%	Baik (B)	12	60.0
3	41%– 60%	Cukup (C)	-	-
4	21% – 40%	Kurang (K)	-	-
5	< 21%	KuranSekali (KS)	-	-
Jumlah			20	100

Sumber: IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan tabel analisis statistik deskriptif dari nilai Post-test di atas, terlihat bahwa rata-rata skor post-test adalah 84.00 dengan skor maksimum 100 dan skor minimum 20 ,dengan nilai range 30, jumlah data sebanyak 1680, standar deviasi 10.463 serta nilai variance 109.474.

Sedangkan pada table distribusi frekuensi dan persentase nilai posttest siswa terdapat 8 orang siswa (40%) yang berada pada kategori baik sekali ,12 orang siswa ( 60%) berada pada kategori baik,serta tidak ada siswa yang berada pada kategori cukup,kurang dan kurang sekali.Selanjutnya, untuk memperjelas data minat belajar siswa maka akan disajikan dalam bentuk

**diagram balok, sebagai berikut:**



Gambar 2 Diagram balok posttest kriteria standar ketuntasan belajar

### c. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran yang diobservasi adalah keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan langkah-langkah Penggunaan Media Animasi. Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran mengacu pada kategori penilaian skor 1,2,3,4,5,Rekapitulasi skor keterlaksanaan pembelajaran dan rata-rata skor, berdasarkan pengamatan observer terhadap keterlaksanaan aktivitas siswa pada kegiatan belajar mengajar menggunakan Media Pembelajaran Animasi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5 Keterlaksanaan pembelajaran.

Kelas	Indikator	Nilai	Kategori
VII	Perhatian	85	Terlaksana
	Keterlibatan atau Partisipasi	80	Terlaksana
	Perasaan senang	100	Sangat terlaksana

Tabel diatas menunjukkan tingkat keterlaksanaan pembelajaran siswa pada indikator perhatian (85) terlaksana, pada indicator keterlibatan atau partisipasi (80) terlaksana serta pada indicator perasaan senang ( 100) sangat terlaksana .hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dikelas sangat efektif.

### d. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yaitu sebagai berikut :

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas ini menggunakan program IBM SPSS Statistic 25.Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan One-Sample

Kolmogorov-Smirnov Test. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>					
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	.207	20	.025	.899	20	.039
	Eksperimen						
	Posttest	.249	20	.002	.869	20	.011
	Eksperimen						

**a. Lilliefors Significance Correction**

Hasil pengujian normalitas pada table diatas menunjukkan nilai Sig pre-test adalah 0,039 Berarti, nilai Sig 0,039 > nilai  $\alpha$  0,05. maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data pre-test berdistribusi normal. Sedangkan nilai Sig untuk post-test adalah 0,011 berarti, nilai Sig 0,011 > nilai  $\alpha$  0,05. maka dapat disimpulkan bahwa data post-test berdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS Statistic 25. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Levene Test. Data dapat dikatakan homogen apabila taraf signifikansi lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05).

**Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Data Pre-test dan Post-test**

Levene Statistic	df1	df2	Sig
581	1	38	451

Sumber: IBM SPSS Statistic 25

Pengujian homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data minat belajar Informatikasi siswa berasal dari populasi yang homogen. Hasil pengujian homogenitas pada table diatas menunjukkan nilai Sig = 0,451 dengan taraf signifikan  $\alpha$  = 0,05, yang berarti nilai sig ( 0,451 > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan berasal dari populasi yang homogen.

**c. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yaitu terdapat perbedaan signifikan minat belajar siswa setelah Men ggunakan Media Animasi Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan One Sampel Test program IBM SPSS Statistic 25 dengan nilai probabilitas (Sig. < 0,05). Data hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis Data Pre-test dan Post-test**

Data	T	Df	Nilai Sig	Keterangan
Pretest				000 <0.05
Posttest	16.178	39	.000	Terdapat perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic 25

Dari hasil uji hipotesis data pre-test dan post-test diatas, dapat diperoleh nilai Sig yaitu 0,000 yang berarti < 0,05, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak serta terdapat perbedaan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VII dengan menggunakan Media Animasi .

**Tabel 4.9 Uji T.**

	Df	Taraf Signifikan	Thitung	Ttabel
Nilai	20-1=19	0,05	35.904	1.729

Pada tabel uji-t di atas, menunjukkan bahwa thitung = 35,904 yang dibandingkan dengan Df (20 – 1 = 19) pada taraf signifikan 0,05 (5%) baik penggunaan nilai tabel. Dengan demikian, dilihat dari nilai thitung dan ttabel yaitu  $35,904 > 1,729$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Media animasi memiliki berbagai kelebihan dan daya tarik yang signifikan saat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu kelebihan utamanya adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Dengan animasi, materi pembelajaran dapat disajikan dalam format yang menarik dan interaktif, membantu siswa untuk lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, animasi juga dapat memberikan representasi visual yang jelas, memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan menarik perhatian.

Daya tarik media animasi juga sangat tinggi dalam konteks pembelajaran. Animasi mampu menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan memikat, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan tampilan visual yang atraktif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk memperhatikan materi pembelajaran dan terlibat aktif

dalam proses belajar. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, retensi informasi, dan mempercepat proses pembelajaran karena siswa lebih terlibat dan fokus. Selain itu, media animasi juga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Animasi memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih dinamis, memperkuat daya ingat, dan mempermudah pemahaman konsep. Dengan kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual dan menarik, media animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menghadirkan materi pembelajaran yang kompleks secara lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, kelebihan dan daya tarik media animasi dalam pembelajaran tidak hanya mencakup kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep-konsep dengan jelas, tetapi juga dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi siswa dalam proses belajar. Penggunaan media animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi para siswa, menjadikannya salah satu alat pembelajaran yang sangat berharga dan efektif dalam konteks pendidikan modern.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen, adapun desain penelitian yang digunakan yaitu one group pretest-posttest. Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 20 orang siswa, peneliti memberikan pre-test Minat Belajar Informatika serta memberikan materi mengenai sistem komputer dengan menggunakan Media Animasi lalu

diberi post-test. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah Media Animasi efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kemudian dianalisis menggunakan perhitungan IBM SPSS Statistic 25.

#### **1. Efektifitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 4 Bontocani.**

Jika minimal 3 dari 4 indikator terpenuhi maka media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Penggunaan media pembelajaran animasi efektif karena memenuhi indikator efektivitas sebagai berikut:

- a. Skor rata-rata minat belajar siswa kelas VII SMPN 4 Bontocani dengan menggunakan media animasi yaitu 84,00 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata tanpa menggunakan media animasi 41,50. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMPN 4 Bontocani.
- b. Penggunaan media animasi memberikan respon positif terhadap siswa dengan persentase skor rata-rata  $> 75\%$  Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif respon siswa yang diperoleh adalah 84 %. jadi dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media animasi berkontribusi positif .
- c. Keterlaksanaan Media Animasi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh persentase 87,27. Hal tersebut membuktikan bahwa Penggunaan Media Animasi Terlaksana.
- d. Terdapat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test dari hasil
- e. analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi data pre-test dan post-test  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan minat belajar siswa menggunakan Media Animasi. berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan Media Animasi dikatakan efektif karena telah memenuhi 4 indikator keefektifan

## **2. Media Animasi Memberika Perbedaan Signifikan Terhadap Minat Belajar Siswa.**

Menurut perolehan uraian data inferensial ditemukan adanya perbedaan minat siswa yang signifikan dengan menggunakan Media Animasi di kelas VII SMPN 4 Bontocani. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji One Samples Test yang memperoleh signifikansi sebesar 0,000, dimana  $0,000 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siwi, Rahmat, dan Yusuf (2019) yang mengemukakan bahwa desain yang digunakan yaitu one group pre-test dan post-test design adapun hasil penelitiannya yaitu minat belajar nilai rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) 41.50 dan nilai rata-rata siswa sesudah diberikan perlakuan (post- test)

84.00 terbukti mengalami peningkatan. Selain itu dengan menggunakan media animasi siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, serta siswa memperhastikan materi yang diajarkan oleh guru sehingga pembelajaran dikelas menjadi efektif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berupa animasi efektif digunakan pada pembelajaran informatika siswa kelas VII SMPN 4 Bontocani hal ini dapat dilihat dari nilai hasil penelitian selama pembelajaran yang mana terdapat peningkatan yakni nilai rata-rata siswa menjadi 87,27% Jadi dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Skor rata-rata posttest minat belajar siswa kelas VII SMPN 4 Bontocani
2. 84.00 lebih tinggi dari pada pretest 41.50. Jadi dapat dikatakan bahwa Media Aniamsi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMPN 4 Botocani.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran-saran peneliti sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan media animasi secara kontinu agar siswa lebih mudah memahami materi khususnya pada mata pelajaran informatika.
2. Penelitian lebih lanjut, sebaiknya melakukan pengembangan sejenis tetapi dengan pokok yang berbeda disesuaikan dengan karakteristik siswa .
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data penelitian lanjutan berkaitan dengan

pengembang pelengkap pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALPHABET.
2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : ALFABETA.
2021. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Alpian, dkk. 2019. Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. Jurnal Buana pengabdian, 1 (1), 35-43
- Arikunto, S. & Jabar, C.S.A. (2018). Evaluasi Program Pendidikan: pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, M. (2015). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar, dan Dukungan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas IX IPS di MAN Bangkalan. Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan,
- Huvat. (2015). Efektivitas Kerja Fasilitator Kecamatan Bagian Program PNPM Dilahan. Jurnal Pemerintah Integratif, Volume 3 (1), 86.
- Ilham & Yunita, D. (2022). Efektivitas Kebijakan Belajar Daring. Banyumas:
- Jamaluddin. (2020). Melatih Berpikir Tingkat Tinggi dengan Model Pembelajaran Go.Car. sukabumi : jejak
- Rahayu Arumsari dkk 2021. Media Gambar Animasi Pada Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar. Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer, Volume 05 (02).
- Roestiyah. 2008. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman. 2020. Filsafat Pendidikan teoritis-Praktis. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Sugiyono. 2007. Statistika Untuk Penelitian. Bandung : ALFABETA
- Wawasan Ilmu.
- Yuliansah. 2018. Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. Jurnal Efisiensi Kajian Ilmu Administras, 15 (2), 24.
- Yusuf, dkk. 2019. Model-model pembelajaran dan pemerolehan bahasa asing. International journal of innovation, creativity and change, 5(3), 1-26. Pustaka Madani.
- Yusuf, Muri. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf. 2017. Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Kencana