

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang masalah memuat penjelasan mengenai alasan-alasan masalah yang dikemukakan dalam penelitian yang dianggap menarik, penting dan perlu diti. Kedudukan masalah yang diteliti diuraikan juga dalam lingkup masalah yang lebih luas. Keaslian penelitian dikemukakan dengan menunjukkan secara tepat bahwa masalah yang dihadapi belum pernah dipecahkan oleh peneliti terdahulu, atau dinyatakan dengan tegas perbedaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan pada aktivitas belajar dengan keinginan pada diri (Li & Belajar, 2011).

Guru yang professional harus tau apa saja yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Meskipun membangkitkan minat belajar siswa sulit, seorang guru harus mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan aktif.

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa mejadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, peningkatan kemampuan pemahaman terhadap materi ajar yang semakin baik hingga keterampilan menggunakan

media, khususnya berbasis teknologi yang secara otomatis ikut meningkat juga. Dalam pembelajaran komponen terpenting adalah pendidik dan peserta didik yang selalu berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Dari komponen tersebut meliputi tingkat perkembangan, tingkat kesiapannya, minatnya, aspirasi, dan sebagainya. Sedangkan dari komponen mengajar dapat meliputi tingkat kemampuan, minat, waktu, wibawa, status dan sebagainya. (Nurfadhillah et al., 2021)

Penerapan media pembelajaran animasi pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tingkat SMK khususnya SMK Negeri 3 Takengon dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan observasi dan pengalaman penulis ketika melaksanakan kegiatan program pengalaman lapangan (PPL) di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam 08 Agustus 2023, diperoleh informasi bahwa salah satu fenomena yang terjadi di sekolah ini menunjukkan bahwa masih minim dan terbatasnya media yang disajikan oleh guru PKn di sekolah tersebut. Adapun media yang digunakan selama ini belum bervariasi, dan siswa lebih banyak mencatat materi dari buku dari pada mendengarkan langsung penjelasan dari guru, sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.

Semestinya guru disekolah tersebut haruslah kreatif dalam menggunakan media yang ada disekolah tersebut. Dengan begitu siswa tidak akan bosan untuk

mengikuti pelajaran yang disajikan oleh sang guru. Jika guru menggunakan media setiap mengajar, maka siswa akan lebih fokus dalam belajar dan meminati pelajaran tersebut.

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya materi tentang Norma dan macam-macam norma dan siswa cenderung pasif serta aktivitas terhadap proses belajar kurang dalam menanggapi materi yang sedang diajarkan oleh guru tersebut. Menurut siswa materi norma dan macam-macam norma tidak dapat dimengerti secara cepat oleh siswa.

Permasalahan tersebut perlu dicari solusi untuk mengetahui rendahnya minat belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi PPKn yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Upaya untuk memudahkan siswa untuk dapat memahami materi norma dan macammacam norma dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut.

Adapun perintah Allah yang berikaitan dengan Pendidikan bahwa kita sebagai manusia wajib untuk menuntut Ilmu yang telah dijelaskan di dalam Al-Qur'an Surah Al-Jumua' ayat 2:

زَكَّيْهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمَمِينَ رَسُولًا مِنْهُمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُ

ضَلَّلَ مُبِينًا

Artinya: “Dialah yang mengutus seorang Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (Sunnah), meskipun sebelumnya, mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata”.

Selanjutnya perintah dalam islam untuk menempuh pendidikan terdapat pada Al-Qur'an Surah Ar-Rum ayat ke 145

يَعْلَمُونَ ظَاهِرًا مِّنَ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَهُمْ عَنِ الْآخِرَةِ هُمْ غٰفِلُونَ

“Mereka mengetahui yang lahir (tampak) dari kehidupan dunia; sedangkan terhadap (kehidupan) akhirat mereka lalai.”

Kemudian dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 yang bunyinya :

رَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ أَذْهَبَ الْعِلْمَ أَوْ نُنزِلُكَ فَتَلْمِزُنَا وَتَقُولُ سَفِهَاءٌ لَّا يَعْلَمُونَ مَالِكٌ يَوْمَئِذٍ أَشْهَدٌ أَلَمْ نَجْعَلِ لَكَ آيَاتٍ لَّا تَرَى إِلَّا غَافِلًا أَلَمْ نَجْعَلِ لَكَ آيَاتٍ لَّا تَرَى إِلَّا غَافِلًا أَلَمْ نَجْعَلِ لَكَ آيَاتٍ لَّا تَرَى إِلَّا غَافِلًا

Artinya: “Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan”.

Dari ayat di atas dimaknai bahwa Allah SWT memerintahkan kita sebagai manusia sudah seharusnya untuk mempelajari ilmu-ilmu Pendidikan guna untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dari yang tidak kita ketahui menjadi tahu.

Pada hakikatnya pendidikan merupakan hasil interaksi antara berbagai komponen yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sebenarnya. Keseimbangan antar unsur pendidikan menentukan keberhasilan tahap operasional pendidikan. Keberhasilan pendidikan ditopang oleh berbagai faktor seperti berkembangnya sistem pendidikan yang merupakan proses peningkatan mutu pelayanan pendidikan, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang efektif. Pengembangan sistem

pendidikan mencakup berbagai aspek seperti kurikulum, metode pembelajaran, strategi dan media pembelajaran, serta peningkatan taraf profesional pendidik (Nurfadhillah et al., 2021)

Oleh karena itu penerapan media pembelajaran animasi pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tingkat SMK khususnya SMK Negeri 3 Takengon dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Semestinya guru disekolah tersebut haruslah kreatif dalam menggunakan media yang ada disekolah tersebut. Dengan begitu siswa tidak akan bosan untuk mengikuti pelajaran yang disajikan oleh sang guru. Jika guru menggunakan media setiap mengajar, maka siswa akan lebih focus dalam belajar dan meminati pelajaran tersebut.

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya materi tentang Norma dan macam-macam norma dan siswa cenderung pasif serta aktivitas terhadap proses belajar kurang dalam menanggapi materi yang sedang diajarkan oleh guru tersebut. Menurut siswa materi norma dan macam-macam norma tidak dapat dimengerti secara cepat oleh siswa.

Permasalahan tersebut perlu dicari solusi untuk mengetahui rendahnya minat belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi PPKn yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Upaya untuk memudahkan siswa untuk dapat memahami materi norma dan macammacam norma dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut.

Media animasi merupakan salah satu media dari beberapa media yang dianggap dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa. Karena media animasi selama ini jarang digunakan di sekolah sehingga siswa dalam belajar nantinya tidak menghayal dan mengambang tentang materi yang diajarkan, dan dengan kehadiran media tersebut dapat menjadikan siswa lebih aktif dan mendapat hasil nilai tuntas dan lebih baik dalam belajar.

Kehadiran media nantinya akan membantu guru untuk menjelaskan materi, karena dengan adanya sebuah media yang sesuai dengan materi pembelajaran, maka guru dapat mengajar secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melibatkan media dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi-materi PKn dibandingkan tanpa menggunakan media, khususnya pada materi norma dan macam-macam norma penggunaan media dapat membuat siswa aktif dan tentunya juga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Media animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga siswa merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Media animasi yang dimaksud disini untuk melihat tayangan tentang materi norma dan macam-macam norma agar anak didik lebih mudah memahaminya, jadi dengan menggunakan media animasi akan memudahkan proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk memilih judul: **“Penerapan Media Pembelajaran Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKn Di SMK Negeri 3 Takengon Tahun Pembelajaran 2023/2024.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat masalah- masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di kelas XI SMK Negeri 3 Takengon.
- 2) Terbatasnya media pembelajaran yang disajikan oleh guru.
- 3) Kurang bervariasi media yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diuraikan, agar tujuan penelitian menjadi jelas, perlu dilakukan penegasan dan pembatasan masalah yang akan diteliti. Adapun masalah dalam penelitian ini difokuskan pada “Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas XI pada mata pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 takengon tahun pembelajaran tahun 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah :Apakah penerapan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi norma dan macam-macam norma di kelas XI SMK Negeri 3 Takengon

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menyebutkan secara spesifik tujuan yang ingin dicapai sesuai rumusan masalah yang ditetapkan. Tujuan penelitian ditulis dalam kalimat pernyataan.

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi norma dan macam-macam norma di Kelas XI SMK Negeri 3 Takengon
2. Mengetahui apakah dengan menggunakan video animasi ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran PPKn di kelas XI SMK Negeri 3 Takengon.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk belajar PPKn karena adanya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran yang lebih variatif pada materi norma dan macam-macam norma di SMK Negeri 3 Takengon dengan penggunaan media animasi.

2) Secara Praktis

- a) Bagi Guru, diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kinerja keguruan terutama dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.

- b). Bagi Siswa, Bagi Siswa, Pembelajaran PPKn dengan menggunakan video animasi dapat membantu peserta didik lebih memahami materi dan meningkatkan ketertarikan mereka dalam mempelajari materi norma dan macam macam norma.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian teoritis

Kerangka teoritis merupakan pendukung dalam suatu penelitian. Teori-teori tersebut disajikan sebagai landasan pemikiran serta titik acuan untuk memperoleh kebenaran. Kerangka teoritis juga berisikan pengetahuan yang diperoleh dari tulisan-tulisan dan dokumen yang ada hubungannya dengan pengalaman dan merupakan landasan dan pemikiran beberapa ahli yang kompeten.

Untuk membantu penulis menentukan arah dalam penelitian ini maka penulisan harus mengemukakan pendapat dan berbagai ahli. Dengan begitu penulis terlibat dalam penelitian agar memperoleh pengetahuan. Kerangka teoritis adalah berupa rancangan rancangan teori yang berhubungan dengan hakikat untuk menjelaskan pengertian variable yang akan diteliti.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang mengandung arti perantara atau pesan. Media dapat di artikan sebagai perantara atau mengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara umum, media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi juga dapat berupa orang dan peristiwa pembelajaran (Ramli AR, 2019). Association for education and communication technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran pesan. National Education

Association (NEA) mendefinisikan media sebagai barang yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dipelajari atau didiskusikan dan digunakan dengan baik.

Pada pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khusus lagi pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat gambar, fotografi, atau digital untuk memotret, mengolah, dan menata ulang informasi visual atau verbal.

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem media pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo, yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima.

Media berperan sebagai medium untuk mengantarkan pesan dari sumber ke penerima. dapat juga dikatakan bahwa media digunakan untuk mengomunikasikan pesan kepada si penerima pesan. media adalah sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. media mempunyai fungsi untuk melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran, hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama.

Berarti kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media. aneka macam bentuk dan jenis media Pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi

sumber ilmu pengetahuan yang digunakan oleh siswa.penggunakan media yang tepat dalam pembelajaran PPKn merupakan salah satu Solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian siswa pada topik yang akan di pelajari,dengan bantuan media,minat dan motivasi siswa dapat di tingkatkan.siswa akan lebih konsentrasi dan di harapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya presentasi belajar siswa dapat ditingkatkan.oleh karna itu penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran harus dipilih yang sesuai dan benar benar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang di sampaikan.

Dengan demikian diharapkan mampu memacu kepada pengembangan aspek kognitif,afektif dan psikomotori siswa.secara umum media memiliki kegunaan yaitu;memperjelas peran agar tidak terlalu verbalistis,mengatasi keterbatasan ruang,waktu,tenaga,dan daya indra,menimbulkan gairah belajar,memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual,auditori,dan kinestetiknya,memberi rangsangan yang sama,mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk memotivasi siswa,yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Pada saat proses mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara untuk mempermudah belajar peserta didik. Guru juga perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam

menyampaikan informasi. Sebaliknya, peserta didik yang akan memperoleh kemudahan dalam menerima informasi dalam proses belajar mengajar serta lebih bergairah dan termotivasi. Dalam upaya membantu peserta didik untuk memperoleh kemudahan belajarnya, kita memiliki unsur-unsur yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, Walaupun, semua unsur telah dipilih akan tetapi tujuan akhirnya yang akan menentukan. Dan menjadi tumpuan akhir aktivitas pembelajaran.

Sebagaimana dipaparkan di atas bahwa banyak unsur yang berpengaruh agar mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau informasi. Salah satu unsur itu adalah media pembelajaran. Perlu kita ketahui bahwasanya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat penting dan bergantung pada tujuan dan isi pembelajaran itu sendiri. Media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang kita terhadap sistem pembelajaran.

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran (proses belajar dan mengajar). Sejauh ini, pembelajaran mungkin lebih banyak bergantung pada keberadaan guru. Dalam kondisi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Atau, jika digunakanpun media hanya sebatas sebagai "alat bantu" pembelajaran. Pandangan tersebut mengisyaratkan bahwa tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran (proses belajar dan mengajar). Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, instructorindependent instrumen, atau disebut juga sebagai "self-instruction,"

bahkan seringkali diarahkan kepada siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada guru, instructor-based instruction, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran bergantung pada guru itu sendiri.

Berikut kami sampaikan mengenai tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Tujuan media dalam proses mengajar:

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan dan pengajaran, karena mampu memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran, dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran harus diadakan di sekolah dan dimanfaatkan dengan baik sehingga :

- 1 Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu melalui penggunaan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
- 2 Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih dari minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- 3 Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, agar peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- 4 Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik.
- 5 Memperjelas informasi atau pesan dalam pembelajaran.
- 6 Meningkatkan kualitas belajar ir gajar di sekolah.

Apabila kita melihat pembelajaran sebagai sebuah sistem, maka unsur-unsur atau komponen-komponen yang terlibat dalam sistem itu tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya, dengan demikian unsur akan sangat berpengaruh terhadap jalannya sistem secara keseluruhan. Kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah bagian integral dalam pembelajaran. Pandangan selanjutnya akan mengarah pada cara pandang kita mengenai media tersebut. Media harus senantiasa hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di dalam kelas. Kita harus memiliki komitmen terhadap keberadaan media pembelajaran, di mana pembelajaran harus disusun sedemikian rupa dan didasarkan pada apa yang ingin dilakukan oleh peserta didik, atau apa yang ingin dihasilkan oleh peserta didik. Jika media digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran (proses belajar dan mengajar), maka media

itu harus dipilih dan digunakan karena media ini memiliki potensi untuk mempermudah belajar.

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi, tujuan media pembelajaran juga mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan menarik. media pembelajaran membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih jelas, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.

Tujuan media pembelajaran diantaranya :

- Menyampaikan pesan dan menerima pesan.
- Untuk memotivasi siswa dalam belajar Menyamakan persepsi (Nurrita, 2018)
- Meningkatkan pemahaman, media pembelajaran dapat menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks dengan lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan animasi. (Hasan et al., 2021)
- Menghemat waktu, media pembelajaran dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan metode konvensional.
- Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, media yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
- Memfasilitasi pembelajaran aktif, media pembelajaran memungkinkan interaksi dan partisipasi aktif siswa, misalnya melalui simulasi atau permainan edukatif.

- Mendukung berbagai gaya belajar, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik.
- Mempermudah akses materi, dengan media digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan Dimana saja.

c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar. Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Mudhoffir menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian, sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada diluar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan terjadinya proses belajar).

Menurut Ahmad Rohan, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan peran, antara lain :

- Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik
- Media pembelajaran mengatasi batas-batas ruang kelas
- Mengamati benda yang terlalu kecil
- Mengamati benda yang bergerak terlalu cepat atau lambat
- Mengamati suara yang halus untuk didengar
- Mengamati peristiwa-peristiwa alam
- Berperan membangkitkan minat belajar yang baru (Hasan et al., 2021)

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran
 Pengelompokkan berbagai jenis media dilihat dari perkembangan teknologi oleh Seels & Glasglow dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pemilihan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan Media Tradisional

- Visual diam yang diproyeksi
 - Proyeksi opaque (tak tembus pandang)
 - Proyeksi overhead
 - Slides
 - Filmstrip
- Visual yang tak diproyeksi
 - Gambar , poster
 - Foto
 - Charts, grafik, diagram
 - Pameran, papan info, papan-bulu
- Audio
 - Rekaman piringan
 - Pita kaset, reel, cartridge
- Penyajian Multimedia
 - Slide plus suara (tape)
 - Multi- image
- Visual dinamis yang diproyeksikan
 - Film
 - Televisi

- Video
 - Cetak
- Buku teks
- Modul, teks terprogram
- Workbook
- Majalah ilmiah, berkala
- Lembaran lepas (hand-out)

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- Media berbasis telekomunikasi
 - Telekonferen
 - Kuliah jarak jauh
- Media berbasis mikroprosesor
 - Computer- assisted instruction
 - Permainan computer
 - Sistem tutor intelijen
 - Interaktif
 - Hypermedia
 - Compact (video) disc

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran

Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah mengemukakan bahwa faktor faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran yaitu:

- Segi Kepraktisan

Segi kepraktisan dari penggunaan media pembelajaran mencakupi : media akan efektif dalam mencapai TIK bila tersedia (ada) pada saat dibutuhkan; biaya, besarnya dana, usaha, dan waktu serta semua faktor yang dipertimbangkan adalah warna, bentuk, ukuran, bunyinya jelas, bentuk tulisan dan lainnya akan efektif untuk belajar siswa; desainnya sederhana atau tidak, aspek yang diperhatikan adalah mudah dan praktis dipergunakan; dapat digunakan oleh siswa atau tidak; dampak emosional, apakah media tersebut cukup mengandung nilai estetika dan dapat menyentuh emosi anak didik.

- Segi Anak Didik

Dari segi anak didik yang dipertimbangkan dalam pemanfaatan media adalah pertama karakteristik siswa, yaitu sikap pribadi dan kematangan anak didik dan usia perlu diperhatikan dalam memilih media yang sesuai, media tersebut dapat juga untuk belajar individual; kedua keterlibatan siswa, apakah media yang dipilih mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar lebih efektif; ketiga relevansinya, apakah media yang dipilih ada kepentingan kesesuaian dengan kehidupan siswa.

- Segi Isi

Faktor yang mempengaruhi segi isi media pembelajaran meliputi kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan, ketepatan dan kebenaran isinya, dan layak tidaknya untuk ditampilkan

- Segi Guru

Faktor yang mempengaruhi dari segi guru meliputi utilisasi oleh guru, apakah media itu dapat didayagunakan oleh guru, mulai mengoperasikan alat sampai memanfaatkan isinya.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Mempercepat hubungan Antara pendidik/guru/dosen dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif. Hal tersebut adalah salah satu manfaat media pembelajaran secara umum. Selain itu media belajar dimanfaatkan sebagai alat bantu paar pendidik/guru/dosen dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran (belajarmengajar) dapat menghidupkan kemauan yang baru, minat, menghidupkan dan menumbuhkan motivasi dan merangsang aktivitas pembelajaran, dan juga memberikan efek psikologis pada peserta didik. Menurut Sudjana bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam proses pembelajaran

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

- Proses pembelajaran lebih atraktif dan membangkitkan minat dan motivasi peserta didik
- Materi dapat dibuat jelas dan spesifik lebih nyata dan jelas maknanya sehingga makna materi maknanya akan lebih mudah diketahui dan dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik.
- Cara dan metode sangat beragam, pesan yang disampaikan bukan hanya komunikasi verbal oleh pendidik/tutor/guru/dosen.
- Siswa dapat melakukan lebih banyak aktivitas pembelajaran. Karena tak terbatas dalam mendengarkan penjelasan dari pendidik/tutor/guru/dosen, akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas lain seperti memantau, menampilkan, mengamati, serta mendemonstrasikan, dan lain-lain. Berdasarkan dari Encyclopedia of Educational Research bahwa manfaat media pembelajaran yakni:

- Menaikkan pusat perhatian dan minat siswa/mahasiswa.
- Meletakkan dasar pemikiran yang nyata dalam menurunkan verbalisme.
- Meletakkan dasar bagi pentingnya peningkatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih stabil dan tegas.
- Memberikan aktivitas yang lebih nyata sehingga peserta didik bisa melakukan sendiri.
- Memberikan ide yang berkala, sistematis dan berkesinambungan, terutama melalui symbol atau gambar.
- Mendukung peningkatan pemahaman dalam membantu perkembangan keterampilan.
- Sulitnya memperoleh pengalaman dengan cara lain sehingga media membantu lebih banyak keberagaman dan efisiensi dalam proses belajar. Selain manfaat praktis diatas, adapun manfaat media belajar pada proses belajar mengajar yakni :
- Media bisa menumbuhkan dan membangkitkan pusat perhatian/konsentrasi peserta didik dalam memunculkan hubungan langsung baik Antara peserta didik, motivasi belajar, dan antara siswa dengan lingkungannya.
- Media bisa mempertajam penyajian informasi dan pesan sehingga bisa mempercepat dan menumbuhkan proses dan hasil pembelajaran.
- Media bisa menangani keterbatasan indera, waktu dan ruang.
- Media bermanfaat menyampaikan pengalaman yang sama kepada peserta didik mengenai segala yang terjadi dilingkungan mereka, yang memungkinkan adanya hubungan mandiri dan hubungan langsung antara masyarakat dengan pendidik/guru, dan lingkungan misalnya dengan melalui karyawan wisata.

2. Media pembelajaran Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime didalam kamus bahasa Indonesia inggris berarti menghidupkan. Sebuah benda mati diberi dorongan, semangat dan emosi untuk kembali hidup. Animasi juga dapat diartikan sebagai suatu gambar yang menggabungkan objek-objek yang tampak seperti hidup, yang disebabkan oleh sekumpulan secara bergantian. Objek dalam gambar dapat berupa teks, bentuk, pewarnaan atau grafik computer. Animasi dapat memikat mata peserta didik jika digunakan sebagaimana mestinya.

Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang diatur secara khusus untuk bergerak pada lintasan yang telah ditentukan pada waktu tertentu. (Jubilee Enterprise,2020).

Animasi telah digunakan secara luas untuk industry hiburan, permainan, maupun pendidikan. Salah satu pemain besar di industry animasi adalah Disney. Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah Gerakan. media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah ke mampunya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang di proyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup. animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis computer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat media animasi berfungsi sebagai;

- a) memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal
- b) meningkatkan motivasi, efektifitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- c) Menambah variasi penyajian materi.
- d) Dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
- e) Memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dan dilupakan siswa.
- f) Memberikan pengalaman yang lebih kongret bagi hal yang mungkin abstrak.
- g) Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Penggunaan animasi tidak terlepas pada peran alat bantu computer. penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat mendapatkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata kata saja.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui bahwa media animasi adalah suatu media yang di dalamnya terdapat gambar yang menarik dan disertai

oleh Gerakan. Adapun Langkah Langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi adalah sebagai berikut;

1) Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu;

- a) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
- b) mempelajari buku pwtunjuk penggunaan media
- c) mempersiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

2) Pelaksanaan/penyajian

Saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi.guru perlu mempertimbangan seperti;

- a) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- b) menjelaskan tujuan yang akan dicapai
- c) menjelaskan materi Pelajaran kepada siswa slama proses pembelajaran berlangsung.
- d) menghindari kejadian kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

3) Tindak lanjut

Tindak lanjut ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual,disamping itu tindak lanjut ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan kegiatan yang bisa dilakukan diantaranya diskusi,observasi,eksperimen,Latihan dan tes.

Media pembelajaran animasi adalah alat atau sarana Pendidikan yang menggunakan gambar-gambar bergerak untuk menyampaikan informasi,konsep,atau keterampilan pada siswa.media ini menghubungkan

elemen visual, teks dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Berikut beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli;

1. Dr. Ardhi Wijayanto

Dr. Ardhi Wijayanto mengemukakan bahwa video animasi merupakan teknik pembuatan film atau produksi video yang menggunakan gambar-gambar bergerak untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan cerita, edukasi, atau hiburan (Wijayanto, A. (2023))

2. Prof. Dr. Slamet Raharjo

Prof. Dr. Slamet Raharjo menjelaskan bahwa video animasi adalah teknik visual yang menggunakan gerakan gambar atau objek untuk menghasilkan efek visual dinamis dalam film atau produksi video. Animasi ini dapat meningkatkan daya tarik visual dan mengkomunikasikan ide dengan cara yang lebih menarik (Raharjo, S. (2022)).

3. Dr. Hadi Susanto

Dr. Hadi Susanto mendefinisikan video animasi sebagai teknik pembuatan film atau produksi video yang menggunakan gerakan gambar atau objek untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi ini sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk edukasi, promosi, dan hiburan (Susanto, H. (2021)).

4. Dr. Widi Astuti

Dr. Widi Astuti menjelaskan bahwa video animasi adalah teknik visual yang memanfaatkan gerakan gambar atau objek untuk menciptakan efek visual dinamis dalam produksi video atau film. Animasi ini dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Astuti, W. (2024).)

1. kelebihan media animasi

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interatif.

2. kelemahan media animasi

Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan softwer khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilikator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakan dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna oleh siswa.

b. Macam-macam media animasi

Animasi dalam media pembelajaran mencakup berbagai jenis yang digunakan untuk membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif berikut ini beberapa jenis animasi yang sering digunakan dalam pembelajaran

- Animasi Tradisional

Disebut juga sebagai animasi cel, animasi tradisional dapat dikatakan sebagai bentuk awal dari animasi, dimulai pada awal abad ke-20. Para animator harus menggambar setiap tubuh untuk menghasilkan urutan.

- Animasi 2D

Soeyonto menjelaskan animasi 2D merupakan bentuk dari animasi dua dimensi. Animasi 2D kebanyakan adalah sebuah animasi kartun, yaitu dasar utama sebuah animasi sebelum berkonversi ke animasi 3D.

- Animasi 3D

Animasi 3D biasa disebut juga animasi tiga dimensi. Dalam praktik atau penerapannya animasi 3D memerlukan program seperti maya untuk animasi dengan kedalaman lebih dari 2D.

- Motion Graphin

Motion graphin banyak digunakan untuk memberikan penjelasan tentang hal-hal yang kompleks agar mudah dipahami, graphin juga sering digunakan untuk menyampaikan kata-kata dan lambing periklanan

Motion graphin banyak digunakn untuk memberikan penjelasan tentang hal-hal yang kompleks agar mudah dipahami graphin juga sering digunakan untuk menyampaikan kata-kata dan lambing untuk fungsi periklanan.

c. Manfaat Pembelajaran Media Animasi

Saat ini animasi adalah media yang sangat populer di bidang multimedia. Seiring dengan perkembangan teknologi seorang animator menjadi lebih mudah untuk menerapkan prinsip animasi pada sebuah produk animasi. Dan pengaruh prinsip animasi terhadap metode penyampaian informasi pada khalayak umum.

Adapun manfaat yang diperoleh dengan menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- Menunjukkan objek yang ideal
- Menjelaskan konsep yang sulit
- Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit

- Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedur
- Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dengan suara yang jelas
- Memperindah tampilan presentasi
- Mempermudah penggambaran dari suatu materi

3. Minat belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slametode, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat di atas apabila siswa berminat terhadap sesuatu, maka siswa tersebut cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang.

Menurut Hardjana, minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu. Minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang atau suatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu.

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Erlando Doni, 2016). Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai. Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa minat belajar adalah suatu perasaan dimana seseorang (siswa) mempunyai keinginan terhadap suatu objek (Pelajaran) tertentu.

Dalam situasi ini, pemanfaatan media pembelajaran juga memainkan faktor yang signifikan ketika siswa merasa nyaman menggunakan media pembelajaran, maka akan lebih mudah bagi mereka untuk memahami pelajaran. Tujuannya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media yang relevan dengan kehidupan siswa seperti media animasi sebagai media pembelajaran. Diharapkan minat belajar siswa akan meningkat karena adanya media pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan atau perhatian yang tinggi dari siswa terhadap suatu kegiatan atau subjek tertentu yang membuat mereka terlibat secara aktif dan konsisten dalam proses belajar. Minat belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan bertahan dalam menghadapi tantangan belajar. Beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Berikut adalah pembahasan mengenai kedua faktor tersebut:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor ini mencakup aspek-aspek seperti motivasi, bakat, sikap, dan kondisi fisik maupun psikologis siswa.

a. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang ada di dalam diri siswa untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajar. Motivasi yang kuat dapat meningkatkan minat belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi pelajaran. Menurut Hamalik (2018), "motivasi yang kuat dalam diri siswa dapat mendorong siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan minat belajar" (Hamalik, 2018). Ada dua jenis motivasi yang mempengaruhi minat belajar siswa:

- a) Motivasi Intrinsik, yaitu dorongan yang muncul dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, keinginan untuk memahami materi, atau keinginan untuk meraih prestasi.
- b) Motivasi Ekstrinsik, yaitu dorongan yang datang dari luar diri siswa, seperti pujian dari guru, hadiah, atau tuntutan dari orang tua.

b. Minat Pribadi terhadap Mata Pelajaran

Minat pribadi siswa terhadap suatu mata pelajaran sangat memengaruhi antusiasme mereka dalam belajar. Menurut Sardiman (2020), "minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan membuat siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mereka lebih fokus dan tekun dalam belajar" (Sardiman, 2020). Jika siswa menyukai materi atau metode pengajaran, mereka akan lebih tertarik untuk belajar lebih lanjut.

c. Kondisi Emosional dan Psikologis

Kondisi emosional dan psikologis juga berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Siswa yang merasa stres, cemas, atau memiliki masalah emosional cenderung memiliki minat belajar yang rendah. Sebaliknya, suasana hati yang positif dapat meningkatkan fokus dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan (Nursalam, 2019). Dukungan emosional dari lingkungan, termasuk guru dan teman sebaya, dapat membantu meningkatkan kondisi psikologis siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar mereka.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat memengaruhi minat belajarnya. Faktor ini mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, peran guru, dan metode pembelajaran yang digunakan.

a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Menurut Raharjo (2019), "keluarga yang memberikan dukungan positif, seperti memberikan waktu belajar yang teratur dan menyediakan fasilitas belajar yang memadai, dapat meningkatkan minat belajar siswa" (Raharjo, 2019). Orang tua yang aktif dalam memberikan motivasi dan perhatian terhadap proses belajar anaknya akan membantu menciptakan suasana yang kondusif bagi anak untuk belajar. Faktor-faktor lingkungan keluarga yang memengaruhi minat belajar siswa antara lain:

- 1) Perhatian Orang Tua: Perhatian orang tua dalam memantau perkembangan belajar anak dapat meningkatkan semangat belajar.
- 2) Fasilitas Belajar di Rumah: Ketersediaan ruang belajar yang nyaman dan alat bantu belajar seperti buku, komputer, dan akses internet dapat memudahkan siswa dalam belajar.
- 3) Harapan Orang Tua: Ekspektasi yang realistis dari orang tua mengenai prestasi anak dapat mendorong anak untuk belajar lebih giat tanpa merasa terbebani.

b. Lingkungan Sekolah

Sekolah sebagai tempat belajar juga berperan penting dalam memengaruhi minat belajar siswa. Menurut Syah (2020), "suasana kelas yang kondusif, lingkungan sekolah yang aman, dan fasilitas belajar yang memadai dapat menciptakan iklim belajar yang positif bagi siswa" (Syah, 2020). Beberapa elemen dari lingkungan sekolah yang memengaruhi minat belajar meliputi:

- 1) Fasilitas Belajar: Ketersediaan laboratorium, perpustakaan, dan ruang kelas yang nyaman dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Kualitas Guru: Guru yang mampu menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat belajar siswa. Guru yang penuh semangat dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.
- 3) Hubungan dengan Teman Sebaya: Interaksi dengan teman sebaya juga dapat memengaruhi minat belajar. Kelompok belajar atau diskusi bersama

teman dapat mendorong semangat belajar dan saling mendukung dalam memahami materi.

c. Metode Pembelajaran yang Digunakan

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi minat belajar siswa. Pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan interaksi aktif cenderung membuat siswa bosan dan kehilangan minat. Sebaliknya, metode pembelajaran yang interaktif seperti penggunaan media video animasi dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Menurut Suyanto (2021), "penggunaan media yang bervariasi, seperti video animasi, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa" (Suyanto, 2021). Beberapa metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa antara lain:

- 1) Pembelajaran Berbasis Proyek: Memberikan tugas yang berbasis proyek dapat membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Penggunaan Teknologi: Teknologi dalam bentuk aplikasi atau platform e-learning, video pembelajaran, dan presentasi multimedia dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik.
- 3) Diskusi dan Tanya Jawab: Interaksi langsung antara guru dan siswa melalui diskusi atau sesi tanya jawab dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menambah rasa ingin tahu mereka.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Lestari dan Yudhanegara beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa

definisi yang dikemukakan mengenai indicator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indicator minat yaitu :

- Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

- Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

- Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

- Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu bagian penting dari kurikulum pendidikan di Indonesia. PPKn bertujuan untuk membentuk generasi yang memiliki karakter kebangsaan dan rasa cinta tanah air, serta memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

(2020), "tujuan utama dari mata pelajaran PPKn adalah untuk menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab siswa sebagai warga negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dan hak-hak asasi manusia" (Kemendikbud, 2020).

Adapun tujuan dari mata pelajaran PPKn meliputi:

1) Membentuk Karakter Kebangsaan

PPKn bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar memiliki rasa cinta tanah air, kesetiaan kepada negara, dan semangat kebangsaan. Ini termasuk pengembangan sikap toleransi, gotong royong, dan menghargai perbedaan.

2) Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila

Melalui PPKn, siswa diajarkan untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Ini termasuk nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan.

3) Meningkatkan Kesadaran Berkonstitusi

PPKn juga mengajarkan siswa tentang pentingnya memahami konstitusi negara, yaitu Undang-Undang Dasar 1945, dan bagaimana hukum serta aturan dalam negara dijalankan.

4) Meningkatkan Partisipasi dalam Kehidupan Bernegara

PPKn bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa akan peran dan partisipasi mereka dalam kehidupan masyarakat, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Ruang lingkup mata pelajaran PPKn mencakup beberapa aspek, yaitu:

1) Pemahaman terhadap Pancasila

Meliputi pengertian, nilai-nilai, dan penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2) Sistem Hukum dan Peraturan Perundang-undangan

Melibatkan pengetahuan tentang sistem hukum yang berlaku di Indonesia, termasuk hak dan kewajiban warga negara.

3) Kewarganegaraan dan Demokrasi

Meliputi pemahaman tentang demokrasi, partisipasi politik, serta hak dan tanggung jawab sebagai warga negara.

4) Kesadaran Sosial dan Kemanusiaan

PPKn juga mencakup pembahasan tentang berbagai isu sosial, hak asasi manusia, dan tanggung jawab sosial warga negara.

b. Tantangan dalam Proses Pembelajaran PPKn

Mengajarkan mata pelajaran PPKn di sekolah tidak terlepas dari berbagai tantangan. Tantangan ini seringkali berkaitan dengan metode pembelajaran, penerimaan siswa, serta bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat ditanamkan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Berikut beberapa tantangan yang umum dihadapi:

1) Kurangnya Minat Siswa terhadap Materi PPKn

Salah satu tantangan utama dalam mengajarkan PPKn adalah rendahnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Suyanto (2021), "PPKn seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena banyaknya materi teoritis yang harus dihafal oleh siswa" (Suyanto, 2021). Siswa cenderung merasa bahwa PPKn hanya sekadar teori dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajari nilai-nilai yang diajarkan dalam PPKn.

2) Metode Pembelajaran yang Monoton

Metode pembelajaran yang kurang interaktif dan inovatif menjadi faktor lain yang membuat PPKn sulit untuk diajarkan dengan efektif. Menurut Rahmawati (2020), "guru yang menggunakan metode ceramah secara dominan sering kali membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran PPKn" (Rahmawati, 2020). Pendekatan pengajaran yang hanya berpusat pada guru (teacher-centered) cenderung membuat siswa pasif dan tidak terlibat secara langsung dalam diskusi atau analisis materi.

3) Kesulitan dalam Mengaitkan Materi dengan Kehidupan Nyata

PPKn seharusnya mengajarkan nilai-nilai yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali terjadi kesenjangan antara teori yang diajarkan di kelas dengan praktik nyata yang dihadapi siswa. Misalnya, siswa belajar tentang nilai demokrasi, namun kurang melihat implementasi nyata dari demokrasi tersebut di lingkungan sekolah atau masyarakat. Hal ini membuat siswa kesulitan memahami relevansi dari materi PPKn.

4) Keterbatasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik juga menjadi hambatan dalam mengajarkan PPKn. Menurut Nurhadi (2021), "kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran PPKn mengakibatkan materi sulit dipahami oleh siswa" (Nurhadi, 2021). Penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber pembelajaran seringkali tidak cukup untuk menarik perhatian siswa. Keterbatasan ini dapat diatasi dengan penggunaan media yang lebih inovatif, seperti video animasi dan media interaktif lainnya.

c. Peran Video Animasi dalam Mengkomunikasikan Nilai-Nilai Pancasila Kepada Siswa

Seiring dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media digital dalam pendidikan semakin meluas, termasuk dalam mata pelajaran PPKn. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi memiliki potensi besar dalam mengkomunikasikan nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Berikut beberapa peran penting video animasi dalam pembelajaran PPKn:

1) Meningkatkan Daya Tarik

Pembelajaran Video animasi dapat membuat proses pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Animasi yang menggunakan visual yang menarik dan alur cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak. Menurut Yulianti (2022), "penggunaan video animasi dalam PPKn dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, karena visualisasi yang menarik dapat menggugah perhatian mereka" (Yulianti, 2022). Dengan video animasi, konsep-konsep seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan nilai-nilai Pancasila dapat dipresentasikan dengan cara yang lebih hidup dan interaktif.

2) Memudahkan Pemahaman Materi Abstrak

Materi PPKn sering kali berkaitan dengan konsep-konsep abstrak, seperti keadilan sosial, persatuan, atau prinsip demokrasi. Video animasi dapat membantu menggambarkan konsep-konsep ini dengan cara yang lebih konkrit. Misalnya, animasi dapat menggambarkan bagaimana prinsip gotong royong

diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pandangan Wibowo (2020), yang menyatakan bahwa "animasi dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam PPKn, sehingga mereka lebih mudah memahaminya" (Wibowo, 2020).

3) Mendorong Diskusi dan Refleksi di Kelas

Video animasi yang digunakan dalam PPKn dapat menjadi alat untuk memulai diskusi di kelas. Misalnya, setelah menonton video yang menggambarkan situasi demokrasi dalam pemilihan ketua kelas, guru dapat mengajak siswa untuk berdiskusi tentang prinsip-prinsip demokrasi dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Setiawan (2021), "video animasi dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk berdiskusi serta mengkritisi nilai-nilai yang disampaikan" (Setiawan, 2021). Ini membantu siswa untuk tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga merenungkan penerapannya dalam kehidupan mereka.

4) Mempermudah Akses Pembelajaran yang Fleksibel

Di era digital, video animasi dapat diakses oleh siswa di luar jam sekolah melalui platform e-learning atau media sosial. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, pembelajaran PPKn tidak terbatas pada jam pelajaran di kelas, tetapi dapat diperluas melalui akses ke materi animasi yang tersedia secara online. Menurut Hartono (2022), "media digital seperti video animasi memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, sehingga siswa dapat mengulangi materi yang sulit mereka pahami" (Hartono, 2022).

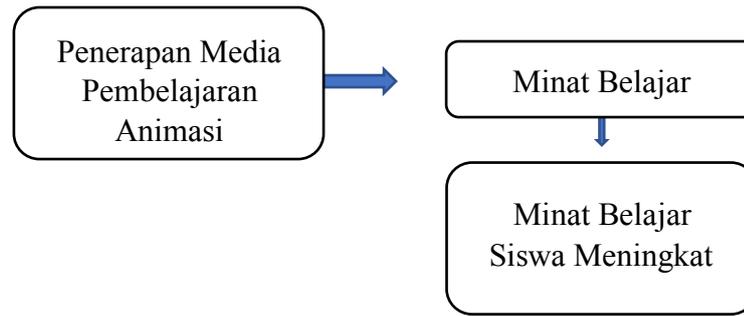
B. Kerangka Konseptual

Dalam kegiatan pembelajaran, tujuan dari pada kegiatan pembelajaran tersebut adalah proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran, guru memiliki pedoman . Karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru selama ini sebagian besar masih menggunakan metode konvensional dengan tidak adanya variasi dalam proses pembelajaran tersebut siswa merasa bosan dan jenuh. Untuk menghilangkan sifat kebosanan siswa serta kejenuhan siswa saya tertarik menerapkan sebuah media pembelajaran pada materi asam basa yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. selaras dengan judul penelitian penerapan media pembelajarn animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Takengon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

media pembelajaran merupakan perpaduan dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Dengan kata lain media adalah hardware yang telah diisi dengan perangkat lunak (software). (Wina Sanjaya,2012)

Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang diatur secara khusus untuk bergerak pada lintasan yang telah ditentukan pada waktu tertentu. (Jubilee Enterprise,2020).

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual



Kerangka Konseptual

C. Perumusan Hipotesis

Perumusan Hipotesis dari penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di SMK NEGERI 3 Takengon.

HA : Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan menggunakan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran PPKN di SMK NEGERI 3 Takengon.