ABSTRAK

Mohammad Sholikhin Alwi. 17205163316 2021. Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Ekstrakurikuler Pramuka di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Pembimbing Nuryani, S.Ag., M.Pd.I.

Kata Kunci: Animasi, Media Pembelajaran, dan Minat Belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk (menghitung) mengetahui pengaruh antara media animasi 2 dan 3 dimensi terhadap minat belajar peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah pra eksperimen dengan rancangan *probability sampling*, teknik pengambilan sampel dengan *random sampling*. Sampel terdiri dari 19 subjek dari kelas eksperimen dan 22 subjek dari kelas kontrol.

`Landasan teori utama (*Grand Theory*) dalam penelitian ini adalah teori Animasi (Rusdianto, 2008). Untuk mendukung teori utama (*Middle theory)* penulis menggunakan teori Media Pembelajaran (Sadiman, 2009), dan untuk *applied theory* yang digunakan adalah teori Minat Belajar (Nandya, 2017).

Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara: 1) media animasi 2 dimensi terhadap minat belajar peserta didik dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,004. Nilai sig. (2-tailed) 0,004 <0,05; 2) media animasi 3 dimensi terhadap minat belajar peserta didik dengan Sig. (2-tailed) dari 0,018 dan 0,019. Nilai sig. (2-tailed) 0,018 dan 0,019 <0,05; dan 3) media animasi (2 dan 3 dimensi) terhadap minat belajar peserta didik dengan Sig. dari 0,000 dan 0,006. Nilai sig. 0,000 dan 0,006 <0,05.

ABSTRACT

Mohammad Sholikhin Alwi. 17205163316 2021. Effect of Animated Media on Students' Learning Interest in Scout Extracurricular at MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Advisor Nuryani, S.Ag., M.Pd.I.

Keywords: Animation, Learning Media, and Interest in Learning.

This study aims to (calculate) determine the effect of 2 and 3 dimensional animation media on students' learning interest in scout extracurricular activities at MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.

This study uses a quantitative approach. The type of research used is a pre-experimental designprobability sampling, sampling technique with random sampling. The sample consisted of 19 subjects from the experimental class and 22 subjects from the control class.

The main theoretical basis (Grand Theory) in this study is the theory of animation (Rusdianto, 2008). In support of the main theory (middle theory) the author uses the theory of Learning Media (Sadiman, 2009), and to applied theory used is the theory of Interest in Learning (Nandya, 2017).

The results of this study are that there is a positive and significant influence between: 1) 2-dimensional animation media on students' learning interest with Sig. (2-tailed) of 0.004. sig value. (2-tailed) 0.004 < 0.05; 2) 3D animation media on students' interest in learning with Sig. (2-tailed) of 0.018 and 0.019. sig value. (2-tailed) 0.018 and 0.019 < 0.05; and 3) animation media (2 and 3 dimensions) on students' interest in learning with Sig. from 0.000 and 0.006. sig value. 0.000 and 0.006 <0.05.

نبذة مختصرة

محمد صالحين علوي. ١٧٢٠٥١٦٣٣١٦ ٢٠٢١. تأثير الوسائط المتحركة علىرغبة الطلاب في تعلم الكشافة في المدرسة الابتدائية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديمانجان بليتار.المشرفنورياني،بكالوريوس في الدين ، ماجستير في التربية الإسلامية

الكلمات الرئيسية: الرسوم المتحركة والوسائط التعليمية والاهتمام بالتعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى (حساب) تحديد تأثير الوسائط المتحركة ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد على الاهتمام بالتعلم**المتعلمين** على الأنشطة الكشفية اللامنهجية في المدرسة الابتدائية مفتاح العلوم بلوسوريجو كاديمانجان بليتار.

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا. نوع البحث المستخدم قبل التجربة مع تصميم أخذ العينات الاحتمالية ، وتقنية أخذ العينات مع أخذ العينات العشوائية. تكونت العينة من ١٩ موضوعا من الصف التجريبي و ٢٢ موضوعا من فئة الضبط.

الأساس النظري الرئيسي (النظرية الكبرى) في هذه الدراسة هو نظرية الرسوم المتحركة (روسديانتو ، ٢٠٠٨). لدعم النظرية الرئيسية (النظرية الوسطى) يستخدم المؤلف نظرية وسائط التعلم (ساديما، **٢٠٠٩) ، وبالنسبة للنظرية التطبيقية المستخدمة هي نظرية التعلم (**ناندي ، **٢٠١٧).**

وقد أظهرت نتائج هذه الدراسة أن هناك تأثيراً إيجابياً ومعنوياً بين: ١) وسائط الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد على اهتمامات التعلم**المتعلمين**مع سيج. (٢-الذيل) من ٠.٠٠٤. قيمة سيج. (ثنائي الذيل) ٠.٠٠٤ <٠.٠٥ ؛ ٢) وسائط الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد للاهتمام بالتعلم **المتعلمين**مع سيج. (٢-الذيل) من ٠.٠١٨ و ٠.٠١٩. قيمة سيج. (ثنائي الذيل) ٠.٠١٨ و ٠.٠١٩ <٠.٠٥ ؛ و ٣) وسائط الرسوم المتحركة (٢ و ٣ أبعاد) على الاهتمام بالتعلم**المتعلمين**مع سيج. من ٠.٠٠٠ و ٠.٠٠٦. قيمة سيج. ٠.٠٠٠ و ٠.٠٠٦ <٠.٠٥.