

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Animasi merupakan media hiburan yang banyak digemari oleh anak remaja saat ini yang biasanya digunakan untuk dunia perfilman, game, maupun pendidikan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Menurut Agus Suheri, animasi merupakan kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Sedangkan menurut Ibiz Fernandes, animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Namun saat ini animasi jarang sekali digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat dasar. Hanya ada beberapa sekolah maju yang sudah menggunakan animasi dalam pembelajarannya. Disebabkan karena banyak sekolah yang belum mampu untuk melengkapinya karena keterbatasan biaya. Adanya dampak globalisasi yang terjadi saat ini telah membawa masyarakat Indonesia melupakan kebudayaannya. Disebabkan kecanggihan teknologi yang tidak terkontrol dalam pemakaiannya, sebab terjadinya kecanduan untuk bermain Hp android yang di dalamnya terdapat animasi yang dapat menghibur pemakainya.

Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat di mana-mana; di sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya.

Sumber-sumber belajar salah satunya yaitu manusia, buku, perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Karena itu, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang.<sup>2</sup> Adapun ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan media belajar adalah Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89.

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ  
لِّلْمُسْلِمِينَ

Artinya: “dan kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri”.<sup>3</sup>

Maksud ayat di atas secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.<sup>4</sup> Sebagaimana keterangan di atas, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari.

<sup>2</sup>Syaiful bahri, *strategi belajar mengajar*, (jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm.5

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, , Al-Qur'an Terjemah *AL-JUMANATUL ALI*, (Bandung: J-ART, 2004), hlm. 277

<sup>4</sup>Qurraish Shahab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta : Lentera Hati, 2002), hlm.77

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung.<sup>5</sup> Padahal, bangsa Indonesia memiliki budaya sebagai media yang sangat bagus dalam membangun bangsanya. Terutama harus menanamkan pendidikan karakter yang merupakan suatu pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan kepada anak-anak sejak dini, supaya bisa membawa mereka menjadi manusia dewasa yang berkarakter dan bermanfaat bagi sekitarnya. Masalah-masalah yang disebabkan oleh animasi yang terjadi sekarang ini, jauh lebih banyak dan lebih kompleks dibandingkan dengan masalah-masalah yang terjadi pada masa-masa sebelumnya.

Dalam menanggulangi permasalahan tersebut maka dikolaborasikan dengan pendidikan agar peserta didik semangat dan menyukai pembelajaran tersebut. Karena kepramukaan pada saat ini sangat diwajibkan untuk kegiatan ekstrakurikuler di setiap sekolah-sekolah dalam menanamkan kemandirian karakter yang baik, kreatif, dan tahan akan permasalahan di saat perkembangan zaman yang semakin maju dan dapat bersaing dengan dunia luar.

Persoalan penanaman karakter menjadi bahan pemikiran sekaligus keprihatinan bersama karena negara ini bisa dianggap sedang menderita krisis karakter.<sup>6</sup> Misalnya budaya gotong royong, nilai ini sudah mulai luntur atau

---

<sup>5</sup> Sukriantana, *Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Di SMP Waru Sudiarjo, Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 2/No 1, (2014), hlm.5

<sup>6</sup>Masnur Muslih, *Pendidikan karakter "Menjawab Tantangan Krisis Multi dimensional"*,(Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 1

bahkan mungkin tergeser dengan nilai-nilai individualisme yang lebih mementingkan dirinya sendiri tanpa harus memperhatikan orang di sekitarnya. Dengan berkembangnya nilai-nilai yang tidak sesuai dengan karakter bangsa para generasi muda seakan kehilangan jati dirinya dan lebih menyukai hal-hal yang dapat merusak dirinya dan jika itu dibiarkan, maka akan mengakibatkan masalah yang besar di kemudian hari.

Seorang remaja tumbuh dan berkembang dari seorang anak, seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila mereka dididik dengan baik pula, begitu pula sebaliknya. Maka untuk membangun remaja yang baik harus dimulai dengan mendidik anak-anak dari usia dini dengan baik, karena tanpa disadari saat ini anak-anak penerus tongkat estafet negeri ini sudah mulai terkena budaya-budaya dan nilai yang tidak sejalan dengan nilai-nilai masyarakat bangsa Indonesia. Anak-anak sekarang jarang yang mengenal nama-nama pahlawan nasional, mereka lebih mengenal nama-nama artis, penyanyi, komedian, yang sebenarnya itu tidak memberi manfaat pada diri mereka, apalagi bagi kebesaran bangsa Indonesia.

Kemudian lagu-lagu kebangsaan yang menunjukkan jati diri bangsa Indonesia, anak-anak sekarang justru lebih hafal dan faham dengan lagu-lagu orang dewasa, yang bertemakan dengan percintaan, hal seperti ini akan mengakibatkan anak dewasa sebelum masanya. Lagu untuk anak-anak sekarang sudah tidak lagi ada karena anak-anak sekarang lebih menyukai lagu-lagu orang dewasa yang sebenarnya tidak boleh untuk mereka. Hal itu semakin diperparah dengan adanya tindak kekerasan yang dilakukan oleh

anak-anak, misalnya berita yang belum lama ini kita dengar dari media elektronik maupun cetak yang mengekspose tentang tindak penganiayaan pengeroyokan yang dilakukan oleh anak SD kepada temannya sampai meninggal dunia.

Berbagai hal di atas, merupakan tindakan-tindakan yang sangat memprihatinkan, jika gejala-gejala tersebut tetap dibiarkan akan menjadi masalah yang besar di masa yang akan datang. Oleh sebab itu, perlu adanya pembentukan watak, karakter dan akhlak manusia melalui pendidikan secara terus-menerus. Pendidikan yang dilakukan manusia untuk dapat menjadi manusia yang berkarakter kuat dapat dilakukan dengan pendidikan formal dan pendidikan non formal.

Salah satu jenis pendidikan non formal yang penting untuk membentuk karakter manusia di Indonesia adalah Gerakan Pramuka. Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik membutuhkan kegiatan yang kreatif dan juga menarik untuk peserta didik. Dalam sejarahnya, pramuka menjadi salah satu ajang dan kekuatan non formal yang mampu bertahan secara politik dan ekonomi sehingga keberadaannya harus diperhitungkan sebagai institusi strategis yang dimiliki bangsa Indonesia. Institusi strategis adalah sebagai salah satu benteng penting dalam menjaga nilai-nilai kepribadian bangsa.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup>Alfitra Salamm, APU, *Makalah Simposium Satu Pramuka Untuk Satu Merah Putih*, disampaikan dalam seminar sosialisasi UU Gerakan Pramuka dan Perkemahan Jum'at-Sabtu-Minggu tanggal 25-27 Maret 2011 di Universitas Negeri Semarang. hlm. 29

Pendidikan Kepramukaan sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.<sup>8</sup> Secara konstitusional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab<sup>9</sup>. Dalam kegiatan kepramukaan, dapat mencapai tujuan yang diharapkan pemerintah yaitu di peraturan tentang sistem pendidikan nasional sesuai Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.

Kegiatan kepramukaan adalah kegiatan kepanduan yang berlandaskan atas kode kehormatan Pramuka yang terdiri atas janji yang disebut Satya dan ketentuan moral di sebut Darma, kode kehormatan Pramuka yang berbentuk ketentuan moral disebut Darma Pramuka. Darma adalah ketentuan moral. Karena itu, Darma memuat pokok-pokok moral yang harus ditanamkan kepada anggota pramuka agar mereka dapat berkembang menjadi manusia berwatak, warga Negara Republik Indonesia yang setia, dan sekaligus mampu menghargai dan mencintai sesama manusia dan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Kurikulum 2013 mewajibkan Pramuka sebagai ekstrakurikuler

---

<sup>8</sup>Saipul Ambri Damanik, *Pramuka Ekstrakurikuler Wajib Di Sekolah, Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 13 (2) Juli – Desember 2014: 16 -21*

<sup>9</sup>Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

wajib yang harus ada pada setiap jenjang pendidikan formal di Indonesia, yang fungsinya sebagai wadah untuk membentuk karakter peserta didik.

Memahami tentang pramuka Pendidikan pramuka adalah proses pendidikan luhur yang melengkapai pendidikan di lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan prinsip dasar pendidikan kepramukaan dan metode pendidikan kepramukaan, dengan sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur, (kwartir nasional, tahun 2012 no.17). Gerakan Pramuka secara resmi diperkenalkan kepada seluruh rakyat Indonesia pada tanggal 14 Agustus 1961 bukan saja di Ibu kota Jakarta, tapi juga di tempat yang penting di Indonesia. Di Jakarta sekitar 10.000 anggota Gerakan Pramuka mengadakan Apel Besar yang diikuti dengan pawai pembangunan dan defile di depan Presiden dan berkeliling Jakarta.

Sebelum kegiatan pawai/*defile*, Presiden melantik anggota Mabinas, Kwarnas dan Kwarnari, di Istana negara, dan menyampaikan anugerah tanda penghargaan. Kehormatan berupa Panji Gerakan Kepanduan Nasional Indonesia (Keppres No.448 Tahun 1961) yang diterimakan kepada Ketua Kwartir Nasional, Sri Sultan Hamengku Buwono IX sesaat sebelum pawai/*defile* dimulai. Peristiwa perkenalan tanggal 14 Agustus 1961 ini kemudian dilakukan sebagai “Hari Pramuka” yang setiap tahun diperingati oleh seluruh jajaran dan anggota Gerakan Pramuka.

Gerakan Pramuka yang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang tersebar luas keseluruh bumi nusantara yang indah ini harus dapat melahirkan tunas-tunas bangsa yang berbudi luhur dan berahlak mulia serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menjadi pemersatu bangsa. Oleh karenanya Gerakan Pramuka harus tanggap dan berperan aktif dalam usaha-usaha mempersatukan rakyat Indonesia kembali, terutama kegiatan-kegiatan yang bermakna serta berorientasi positif dalam kemajuan bangsa. Di sisi lain Gerakan Pramuka adalah gerakan atau lembaga pendidikan yang komplementer (mengkomplitkan) pendidikan yang didapat untuk remaja dirumah (keluarganya) dan disekolahnya. Pada segmen yang belum ditangani oleh lembaga pendidikan yang lain.

Gerakan pramuka sebagai organisasi informasi turut berperan dalam pendidikan baik dari tingkat anak-anak sampai pada kaum muda Indonesia, yang aktif, tanggap dan cerdas serta dalam praktik kehidupan selain bermanfaat untuk individu juga sangat bermanfaat bagi orang atau lingkungannya. Dasar minimal usaha mempertahankan hidup manusia terletak pada tiga orientasi hubungan manusia, yaitu: hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Pencipta sekalian alam, hubungan dengan sesama manusia dan hubungan dengan alam sekitar, terdiri atas berbagai unsur kehidupan, seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, dan kekuatan alamiah yang ada. Dari prinsip hubungan inilah, kemudian manusia mengembangkan proses pertumbuhan kebudayaan. Proses inilah yang mendorong manusia ke arah kemajuan hidup sejalan dengan tuntutan zaman. Untuk kepada kebutuhan

tersebut diperlukan satu pendidikan yang dapat mengembangkan kehidupan manusia dalam dimensi daya cipta, rasa, dan karsa masyarakat beserta anggota-anggotanya.<sup>10</sup>

Pendidikan Islam berusaha merealisasikan Misi Agama Islam dalam tiap pribadi manusia, yaitu “ menjadikan manusia sejahtera dan bahagia dalam cita Islam”. Cita-cita Islam mencerminkan nilai-nilai normatif dari Tuhan yang bersifat abadi dan absolute, dalam pengalamannya tidak mengikuti selera nafsu dan budaya manusia yang berubah- ubah menurut tempat dan waktu. Nilai-nilai Islam Demikianlah yang seharusnya ditumbuh kembangkan dalam diri manusia melalui transformasi kependidikan. Suatu proses yang bias mengarahkan seseorang yang selalu berorientasi kekuasaan Allah dan Iradat – Nya dalam menentukan keberhasilannya.

Tujuan dan fungsi pendidikan Nasional mengandung makna secara substansi bahwa pendidikan diarahkan kepada pendidikan berbasis pembangunan karakter. oleh karena itu pendidikan di sekolah harus diselenggarakan dengan sistematis sehingga bias melahirkan siswa yang kompetitif, beretika, bermoral, sopan santun dan interaktif dengan masyarakat. Pendidikan tidak hanya difokuskan pada aspek kognitif yang bersifat teknis, tetapi harus mampu menyentuh soft skill seperti aspek spiritual, emosional, sosial, fisik, dan seni. Yang lebih utama adalah membantu anak-anak berkembang dan menguasai ilmu pengetahuan yang diberikanya.

---

<sup>10</sup>*Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi, dan Pemikiran Hukum Islam Vol 7 No 1: 69-79, (September 2015), ISSN: 1978-4767-71*

Oleh sebab itu perlunya motivasi belajar, semangat belajar dalam kegiatan kepramukaan yang dapat memberikan pengalaman, pendidikan karakter, kemandirian, dan bekal dalam menghadapi persaingan dunia. Peserta didik tingkat dasar merupakan fondasi bangsa Indonesia untuk meneruskan perjuangan bangsa. Maka para pendidik jangan sampai asal-asalan dalam mendidik anak didiknya dan harus menciptakan sumber daya manusia yang baik dan memiliki wawasan yang luas.

Hubungan antara media animasi dengan edukasi dan pembelajaran peserta didik pada program ekstrakurikuler yaitu suatu proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan dikarenakan banyak faktor yang berpengaruh, salah satunya adalah dipengaruhi oleh media Sementara, Wang Qiyun & Cheung Wing Sum (2003, p.217) mengatakan bahwa "...media is that they are the means or equipment that transmit information from the sender to the receiver. In the context of education, media is usually defined as instructional facilities that carry messages to learners". Dapat diartikan bahwa media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada siswa. Lebih lanjut disampaikan bahwa media dalam bentuk presentasi, meliputi: tulisan, gambar, suara, animasi dan video. Dengan demikian, penggunaan media tentu berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran khususnya hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Kadek Sukiyasa, Sukoco, "Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif", Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 1, Februari 2013

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut apakah ada pengaruh antara penggunaan media animasi dalam pembelajaran kepramukaan terhadap minat belajar peserta didik di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Ekstrakurikuler Pramuka di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar”.

## **B. IDENTIFIKASI DAN BATASAN MASALAH**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap kepramukaan.
- b. Kreativitas Pembina dalam pembelajaran dirasa masih kurang.
- c. Kurangnya semangat dan minat peserta didik ketika mengikuti pembelajaran.
- d. Kurangnya penggunaan metode yang menarik dan menyenangkan dari pembina dalam pembelajaran.
- e. Peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dan maksimal dalam pembelajaran.

## 2. Batasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang dibahas tidak meluas dan fokus masalah menjadi semakin jelas, maka peneliti hanya membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Media animasi yang dimaksud yaitu berupa media gambar bergerak 2 dan 3 dimensi yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.
- b. Minat belajar peserta didik yang dimaksud adalah perasaan, perhatian, ketertarikan, kepuasan serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler kepramukaan.
- c. Fokus variabel yang diteliti adalah minat belajar peserta didik.
- d. Subyek yang diteliti adalah peserta didik pramuka tingkat penggalang.
- e. Lokasi penelitian ini di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.

## C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh media animasi 2 dimensi terhadap minat belajar peserta didik MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar pada ekstrakurikuler kepramukaan?

2. Adakah pengaruh media animasi 3 dimensi terhadap minat belajar peserta didik MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar pada ekstrakurikuler kepramukaan?
3. Adakah pengaruh media animasi 2 dan 3 dimensi terhadap minat belajar peserta didik MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar pada ekstrakurikuler kepramukaan?

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh media animasi 2 dimensi terhadap minat belajar peserta didik MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar pada ekstrakurikuler kepramukaan.
- b. Untuk mengetahui pengaruh media animasi 3 dimensi terhadap minat belajar peserta didik MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar pada ekstrakurikuler kepramukaan.
- c. Untuk mengetahui pengaruh media animasi 2 dan 3 dimensi terhadap minat belajar peserta didik MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar pada ekstrakurikuler kepramukaan.

#### **E. KEGUNAAN PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

## **1. Secara Teoritis**

- a. Mengembangkan wawasan ilmu dan mendukung teori-teori yang sudah berkaitan dengan bidang kependidikan, terutama pengembangan media animasi pada ekstrakurikuler kepramukaan.
- b. Bahan pertimbangan bagi pengembangan peneliti selanjutnya dengan variabel lebih banyak.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

- 1) Memberikan masukan bagi siswa tentang pentingnya mengikuti ekstrakurikuler kepramukaan untuk menanamkan karakter yang baik setiap individu serta menambah wawasan.
- 2) Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media animasi melalui kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan disekolah, yaitu pramuka.

### **b. Bagi Guru**

- 1) Mengetahui sejauh mana perkembangan peserta didik dalam mengikuti ekstrakurikuler kepramukaan.
- 2) Memberikan pemahaman terhadap pembinaan pentingnya ekstrakurikuler kepramukaan dalam menumbuhkan minat belajar.

### **c. Bagi Sekolah**

Bermanfaat untuk memberikan sumbangan atau motivasi kepada pembina pramuka untuk meningkatkan kualitas ekstrakurikuler kepramukaan di sekolah agar menjadi lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan masukan dan menambah pengetahuan serta wawasan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler kepramukaan.

## **F. HIPOTESIS PENELITIAN**

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>12</sup> Adapun hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

“Adanya pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.”

## **G. PENEGASAN ISTILAH**

Penegasan istilah ini diberikan guna untuk menghindari pembahasan yang meluas serta memahami istilah yang dipakai dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Ekstrakurikuler Pramuka Di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar” agar lebih jelas untuk dipahaminya. Sehingga dalam penelitian ini terfokuskan kepada yang akan dibahas dalam sebuah penelitian ini.

Di bawah ini ada beberapa penjelasan tentang media animasi, minat belajar, serta ekstrakurikuler pramuka secara konseptual dan operasional.

---

<sup>12</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 64

## 1. Secara Konseptual

### a. Media Animasi

Media animasi dalam Jurnal Prisma Sains adalah alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi. Melalui penerapan media animasi proses pembelajaran akan lebih interaktif karena media menampilkan gambar yang dapat bergerak dan menimbulkan suara.<sup>13</sup>

### b. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan peserta didik terhadap bidang-bidang yang dia sukai dan ditekuni, tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berfikir, komunikasi, dan kreatifitas.<sup>14</sup>

### c. Ekstrakurikuler Pramuka

Kwartir Nasional Gerakan Pramuka tahun 2011 no.17 menjelaskan bahwa kepramukaan adalah proses pendidikan yang melengkapi pendidikan dilingkungan sekolah dan lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, dan praktis dilakukan di alam terbuka dengan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan, yang bertujuan untuk pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur.

---

<sup>13</sup> Dewi Oktarini, dkk. "Efektifitas media animasi terhadap hasil belajar biologi siswa SMPN2Kediri", <http://ejournal.pkpsmikimataram.org/indek.php/prisma/article/download/61/41> diakses tanggal 07 Maret 2017

<sup>14</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta:RinekaCipta, 1995)hlm.20

## 2. Secara Operasional

### a. Media Animasi

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga anak didik merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan.<sup>15</sup> Kegiatan yang dilakukan berbasis animasi untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada peserta didik sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Media animasi dalam penelitian ini adalah kemampuan media animasi dalam menarik simpati, perhatian, dan hati peserta didik yang dilakukan oleh Pembina. Penggunaan media animasi dapat dijadikan salah satu jalan pancingan atau menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Media animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bantu yang memperlihatkan keanekaragaman agama, perilaku dengan orang yang berbeda agama, dan ciri-ciri perbedaan antara agama yang satu dengan yang lain.

### b. Minat Belajar

Minat belajar dalam penelitian ini adalah kemauan atau dorongan dalam diri peserta didik untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan dalam suatu pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa senang dan tertarik pada apa yang sedang dipelajari. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran

---

<sup>15</sup>Bany Purnama, *Penggunaan Media Animasi Dan Media Realia Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Belajar IPA*, *Jurnal Pedagogik*, vol 2/no 2, (FKIP Universitas Sebelas Maret, 2014), hlm. 2

berhubungan dengan upaya guru dalam mengemas pembelajaran sekreatif mungkin.

c. Ekstrakurikuler Pramuka

Kegiatan pendidikan kepramukaan dilaksanakan melalui Gugus depan Gerakan Pramuka yang berpangkalan di sekolah dengan upaya pembinaan melalui proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Melalui pendidikan kepramukaan dapat dilakukan pembinaan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kehidupan berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila, pendidikan pendahuluan bela negara, kepribadian dan budi pekerti luhur, berorganisasi, pendidikan kewiraswastaan, kesegaran jasmani, daya kreasi, persepsi, apresiasi dan kreasi seni, tenggang rasa serta kerjasama.

## H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Adapun sistematika penyusunan laporan penelitian dibagi menjadi beberapa bab dan sub-sub sebagai berikut:

1. **Bagian awal**, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.
2. **Bagian utama / inti**, terdiri dari:
  - a. BAB I adalah pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan

- penelitian, (e)kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.
- b. BAB II Landasan teori, terdiri dari: (a) hakikat mediaanimasi, (b) minat belajar, (c) kajian penelitian terdahulu, (d) kerangka berfikir.
  - c. BAB III Metode penelitian, terdiri dari: (a) rancangan penelitian (pendekatan penelitian dan jenis penelitian), (b) variabel penelitian, (c) populasi dan sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik analisis data.
  - d. BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi data, (b) pengujian hipotesis.
  - e. BAB V Pembahasan, terdiri dari: (a) pengaruh media animasi 2 dimensi terhadap minat belajar, (b) pengaruh media animasi 3 dimensi terhadap minat belajar, (c) pengaruh media animasi 2 dan 3 dimensi terhadap minat belajar.
  - f. BAB VI Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran
- 3. Bagian akhir**, terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) daftar riwayat hidup.