

BAB II

LANDASAN TEORI

A. MEDIA ANIMASI

1. Media pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang mengandung arti perantara atau pesan. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar. Dalam cakupan yang lebih sempit media diartikan sebagai alat-alat untuk menyusun kembali informasi visual atau verbal yang disampaikan. Media berperan sebagai medium untuk mengantarkan pesan dari sumber ke penerima. Dapat juga dikatakan bahwa media digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada si penerima pesan.¹⁶

Media adalah sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Media mempunyai fungsi 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

¹⁶Herka maya jatmika, Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar, *jurnal pendidikan jasmani indonesia*, volo 3/no 1, (universitas negeri yogyakarta, 2015), hlm. 91-92

waktu yang cukup lama. Berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan yang digunakan oleh anak didik.¹⁷

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran biologi merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaa media yang tepat akan meningkatkan perhatian siswa pada topik yang akan dipelajari, dengan bantuan media minat dan motivasi siswa dapat ditingkatkan, siswa akan lebih konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Oleh karena itu penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran harus dipilih yang sesuai dan benar-benar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian diharapkan mampu memacu kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.¹⁸

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

¹⁷Sayful Bahri Jamarah Dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm.122-123.

¹⁸ Amna Emda, pemanfaatan media dalam pembelajaran biologi di sekolah, *jurnal ilmiah didaktika*, vo 12/no 1, (agustus, 2011), hlm.150-151.

¹⁹Terkadang, dalam materi yang disampaikan, guru membutuhkan objek real sebagai contoh untuk membantu pemahaman murid. Misal, dalam materi kebudayaan di Indonesia terdapat jenis-jenis pakaian adat, rumah adat, dan lain-lain yang harus disampaikan guru. Dalam materi tersebut, guru dapat membuat media pembelajaran yang efisien dengan menggunakan media gambar, tanpa harus mengajak murid ke tempat dimana pakaian dan rumah adat tersebut berada sesungguhnya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif. Misal, dalam proses pembelajaran, metode ceramah sangat membosankan bagi murid. Apalagi, metode ceramah tersebut tidak dibarengi dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, metode ceramah dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan dapat menarik perhatian murid, sehingga tujuan pembelajaranpun tercapai.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu dilihat dari sifatnya, dilihat dari kemampuan jangkauannya, dan dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya. Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran terbagi menjadi tiga, antara lain media auditif, media visual, dan media audiovisual. Media auditif merupakan media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsure suara. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Sedangkan media audiovisual

¹⁹ Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Press, 2009). hlm. 83

merupakan media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.²⁰

Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media pembelajaran terbagi menjadi dua, antara lain media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti televisi, dan media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti video. Berdasarkan teknik pemakaiannya, media pembelajaran terbagi menjadi dua, antara lain media yang diproyeksikan seperti slide, dan media yang tidak diproyeksikan seperti gambar.

Macam-macam media pembelajaran antara lain : (a) Media Audio, (b) Media Visual, dan (c) Media Audio Visual.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non projekted visual). Media visual adalah media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus

²⁰Sanjaya, Wina. *Stratgei Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010) hlm. 172

berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu gambar representasi, diagram, peta, grafik, overhead projektor (OHP), slide, dan filmstrip.²¹

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya. Media audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.²²

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsure gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.²³

²¹ Wayan Darsana, Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Audio visual, *Jurnal Mimbar PGSD*, Vol 2/No 1, (2014), hlm. .3

²² *Ibid.*, hlm. 4

²³ Ali Muhson, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol 8/No 2, (2010), hlm. 5

2. Media animasi

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri peserta didik.²⁴ Di dalam sebuah pembelajaran pasti tidak lepas dengan yang namanya media, yaitu yang biasanya digunakan oleh seorang pengajar dari tingkat pendidikan rendah hingga tinggi. Media merupakan alat bantu dalam penyampaian informasi, dengan harapan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Namun terkadang ketika dalam pembelajaran, pengajar membutuhkan beberapa media di kelasnya.

Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambah kesan realisme. Penggunaan animasi tidak terlepas pada peran alat bantu komputer. Animasi dapat diperoleh melalui grafiks tiga dimensi atau dua dimensi. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup.²⁵

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 kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam

²⁴Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 31

²⁵ Rusdianto. Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Model Pembelajaran Langsung terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MA Negeri Model Makassar pada Konsep Sistem Pencernaan Skripsi. Makassar: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. 2008, hlm.10

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.²⁶

Menurut Bahri dan Zain, Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.²⁷ Media pembelajaran sangat berperan penting dalam sebuah pembelajaran. Sangat sulit dipahami oleh peserta didik ketika pengajar tidak menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian sebuah informasi, minimal adanya papan tulis dikelas dan itu pun kurang maksimal dalam pemberian informasi.

Media yang digunakan dan dipahami, biasanya mengandung dua unsur yaitu audio dan visual. Dimana bagi peserta didik yang kurang dalam penglihatannya, masih bisa memaksimalkan dengan pendengarannya yang tajam. Sedangkan peserta didik yang lemah dalam pendengarannya, maka dia bisa memaksimalkan penglihatannya. Ketika mereka kurang di keduanya, biasanya pendidik memberikan kesempatan untuk bertanya. Dengan media audio visual, maka sangat mudah seorang pendidik dalam memberikan informasi yang saling melengkapi satu sama lain.

Animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lainnya, yang hanya berbeda sedikit

²⁶ Emy Siswanah, Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang, *Jurnal Phenomenon*, vol 3/no 2, (Oktober, 2003), hlm.8

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 129-130

sehingga ketika diputar akan bergerak.²⁸ Media animasi merupakan sebuah rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan, yang memiliki fungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien.²⁹

Pengertian animasi tersebut, senada dengan pengertian film (*Motion Picture*). Menurut Rudi dan Cepi, “Film disebut juga gambar hidup (*Motion Picture*) yaitu serangkaian gambar diam (*Still Picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.³⁰

Jadi pembelajaran dengan menggunakan media animasi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Semakin banyak indra yang berperan dalam pembelajaran, maka peserta didik semakin mudah mengingat dan memahami materi. Pendapat ini didukung oleh pendapat Arsyad yang menyatakan pembelajaran semakin bermakna jika dapat melibatkan banyak indera.³¹

3. Manfaat atau nilai-nilai penggunaan media animasi

Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar dalam jurnal P3LB adalah:

²⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 70

²⁹ Laila Munawaroh, “*Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia (Studi Eksperimen di SD Islam Al-Ikhlas Cipete Jakarta Selatan)*”, *Skripsi* (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2005), hlm. 8

³⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009), hlm. 20

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 3

- a. Media animasi dapat membantu peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut;
- b. Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas;
- c. Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan peserta didik sesuai keinginan masing-masing guru;
- d. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar peserta didiknya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya;
- e. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar peserta didik yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.³²

4. Langkah-langkah penggunaan media animasi

Ada beberapalangkah-langkah yang dilakukan Pembina dalam penggunaan media animasi, antara lain:

a. Menyampaikan tujuan

Pembina menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan pembelajaran yang akan dilakukan selama kegiatan berlangsung.

³² Nurul Jannah, “Efektifitas penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana(Studi Eksperimen di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara)”, skripsi (Semarang : UIN Walisongo, 2017), hlm. 17

b. Mendemonstrasikan

Pembina melakukan demonstrasi dengan memperlihatkan gambar dan video mengenai materi pramuka yang akan dipelajari untuk memudahkan peserta didik memahami materi tersebut.

c. Membimbing

Pembina membimbing dan mengarahkan peserta didik berdasarkan gambar dan video yang di tampilkan, serta menginformasikan pentingnya materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

d. Mengecek pemahaman

Pembina memberikan soal latihan dan mengecek sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

e. Menyimpulkan

Pembina bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari, dan apa saja manfaat bagi diri kita dalam kehidupan sehari-hari sebelum proses belajar mengajar berakhir.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi

Penggunaan media animasi disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa lebih antusias mempelajari materi yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media animasi sangat membantu siswa dalam memaknai konsep tertentu yang tidak atau yang kurang mampu untuk dijelaskan dengan bahasa. Ketidak mampuannya siswa dalam menjelaskan suatu bahan itulah dapat diwakili dengan peranan media animasi. Para Ahli telah sepakat bahwa media

pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajarannya dan dapat mempertinggi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

1) Kelebihan Media Animasi:

- a. Media animasi memudahkan guru menyampaikan suatu konsep atau informasi yang kompleks secara visual dan dinamik. Hal ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah dipetakan kedalam pikiran siswa dan yang lainnya serta membantu dalam proses pemahaman.
- b. Media animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibandingkan penggunaan media yang lain. Siswa mampu memahami dengan ingatan yang lebih lama terhadap proses penggunaan media yang bersifat dinamik dibandingkan media yang bersifat statik.
- c. Media animasi mampu menarik perhatian, peningkatan motivasi serta dapat merangsang pemikiran siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Penerapan media animasi secara visual dan dinamik mampu memudahkan pembelajaran dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi.

Sedangkan menurut Reiber menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang

pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.³³

2) Kekurangan Media Animasi:

- a. Materi dan bahan yang ada dalam media animasi sulit untuk dirubah jika sewaktu-waktu terdapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya sulit untuk ditambahkan.
- b. Media animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat. Tetapi sebaliknya media animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.
- c. Media animasi memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.³⁴
- d. Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelastanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian

³³ Wiwin Vidayanti, Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Media Animasi Interaktif Dan Power Point, *Jurnal Unnes*, vol 2/no 1, (2010), hlm. .2

³⁴ Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. (Jakarta: PT. Asli Mahasatya. 2005), hlm. 243

informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.³⁵

6. Pemenu Animasi³⁶

Sejak zaman dahulu manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua *Lascaux* Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus tahun lebih; Mereka mencoba menangkap gerak cepat lari binatang seperti celeng, bison, atau kuda, digambarkan dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk. (**Hallas dan Hanvell, 1973:23**)

Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar pada pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding. Dibuat sekitar tahun 2000 sebelum Masehi. (**Thomas, 1958:8**) Lukisan Jepang kuno memperlihatkan suatu alur cerita yang hidup dengan menggelarkan gulungan lukisan, dibuat pada Masa Hean (794 – 1192) (ensklopedi ‘**Americana**’ volume 19, 1979).

Kemudian muncul mainan yang disebut Thaumatrope sekitar abad ke-19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal, bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat seutas tali, bila dipilin dengan tangan akan memberikan santir gambar burung itu bergerak (**Laybourne, 1978:18**) Hingga ditahun 1880-an, Jean Marey

³⁵Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hlm. 4

³⁶ Yunita Syahfitri, *TEKNIK FILM ANIMASI DALAM DUNIA KOMPUTER*, (Jurnal SAINTIKOM Vol. 10 / No. 3 / September 2011) hlm. 213-214

menggunakan alat potret beruntun merekam secara terus menerus gerak terbang burung, berbagai kegiatan manusia dan binatang lainnya.

Sepuluh tahun kemudian setelah film hidup maju dengan pesatnya diakhir abad ke – 19. Di tahun 1908, Emile Cohl pemuda dari Prancis membuat film animasi sederhana berupa figure batang korek api. Sedangkan di Amerika Serikat Winsor McCay membuat film animasi “Gertie the Dinosaur” pada tahun 1909. Fitur gambar blabar hitam dengan latar belakang putih. McCay membuat rumusan film dengan perhitungan waktu, 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan. Fleischer dan Sullivan telah memanfaatkan teknik animasi sell, yaitu lembaran tembus pandang dari bahan seluloid yang disebut “cell”.

Di tahun 1935 Len Lye dari Kanada, memulai menggambar langsung pada film setelah memasuki pembaruan pada film berwarna melalui film “Color of Box”. Perkembangan film animasi yang terpenting adalah sekitar tahun 1930 – an. Dimana muncul film animasi bersuara yang dirintis oleh Walt Disney dari Amerika Serikat, melalui film “Mickey Mouse, Donald Duck dan Silly Symphony” yang dibuat selama tahun 1928 sampai 1940. Pada tahun 1931 Disney membuat film animasi warna pertama dalam filmnya “Flower and Trees”. Dan film animasi kartun panjang pertama dibuat Disney pada tahun 1938, yaitu film “Snow White and Seven Dwarfs”.

Sejak itu dimulainya animasi dijadikan sebagai media pembelajaran dan juga hiburan bagi anak-anak maupun dewasa di

masyarakat dalam memahami karakter, dan perilaku orang lain dalam bentuk animasi kartun. Di dalam sebuah film animasi tersirat pesan-pesan penting yang disampaikan oleh pengarang atau pembuat film, sehingga cerita lebih bermakna dan menarik bagi yang melihatnya.

7. Tujuan Media Animasi dalam pembelajaran

Kegunaan media secara umum, yaitu bertujuan untuk: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.³⁷

B. MINAT BELAJAR

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto, minat adalah “rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang mempengaruhi”.³⁸ Sedangkan minat belajar menurut Slameto yang dikutip oleh Nandya Noviantari dalam jurnal Roida Eva Flora Siagian mengatakan

³⁷ Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2008). Hlm. 148

³⁸Yeni Febriawati, Skripsi: “*Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa SDI Al-Badar Ketanon Kedungwaru Tulungagung*”(Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2019), hlm. 44

bahwa “minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”.³⁹

Crow dan crow juga mengatakan bahwa “minat berkaitan dengan gaya gerak yang memotivasi seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan manusia, peristiwa, benda, maupun pengalaman yang disebabkan oleh kegiatan itu sendiri. Jadi, perwujudan dari sebuah minat dapat dilihat melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal yang lain, dapat pula dilihat dari partisipasinya dalam suatu aktivitas.

Minat bukanlah pembawaan sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian”.⁴⁰ Minat sebenarnya adalah penerimaan akan sesuatu yang berhubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya.⁴¹

Pendapat lain dari Andi Mappiare yang berpendapat bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, prasangka, rasa takut, pendirian, atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.⁴²

Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat seorang siswa adalah proses mental yang dapat diekspresikan melalui rasa suka, rasa senang dan ketertarikan terhadap apa yang disajikan oleh seorang guru. Antusias

³⁹Nandya Noviantari, Skripsi: “*Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 09 Malang*” (Malang: UIN Malik Ibrahim, 2017), hlm. 15

⁴⁰Yeni Febriawati, Skripsi..., hlm. 45

⁴¹*Ibid.*, hlm. 45

⁴²Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), hlm.

seorang siswa dalam merespon dan menanggapi suatu materi pembelajaran juga merupakan minat siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan cenderung memiliki perhatian dan melakukan aktivitas yang terfokus pada apa yang diminati.

2. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Hurlock, terdapat beberapa ciri minat anak diantaranya:⁴³

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat bergantung pada kesiapan belajar
- c. Minat bergantung pada kesiapan belajar
- d. Perkembangan minat mungkin terbatas
- e. Minat dipengaruhi pengaruh budaya
- f. Minat berbobot emosional
- g. Minat itu egosentris

Sedangkan menurut Slameto yang dikutip oleh Ricky Darmawan berpendapat bahwa ciri minat siswa dalam membelajarkan adalah sebagai berikut:⁴⁴

- a. Memiliki kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.

⁴³E.B Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 2 (Terj.), (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1999), hlm. 115

⁴⁴Ricky Darmawan, Skripsi: "*Pengaruh Minat Belajar dan Perhatian Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015*" (Surakarta: UNMUH Surakarta, 2015), hlm. 10

- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai hal yang menjadi minatnya daripada hal yang lainnya.
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa ciri-ciri minat belajar pada siswa adalah adanya perhatian, rasa suka/senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam suatu pembelajaran.

3. Faktor Pendorong Minat Belajar

Menurut Eddy Suwardi Diantara faktor pendorong terjadinya minat individu adalah sebagai berikut:

- a) Dorongan untuk mempertahankan hidup (*Drive determinant*).
- b) Dorongan keadaan, yaitu keadaan yang ditimbulkan oleh dorongan untuk mempertahankan hidup.
- c) Kegiatan untuk mencapai tujuan di hidupnya.
- d) Adanya tujuan yang telah tercapai oleh individu.
- e) Mengendurnya dorongan karena tujuan telah berhasil dicapai.
- f) Dampak dari mengendurnya dorongan bermula karena munculnya dorongan lain yang baru, yang harus dikehendaki pemuasnya.⁴⁵

Didalam diri seorang anak atau siswa, setiap minat dapat memuaskan kebutuhannya. Walaupun kebutuhan tersebut mungkin tidak segera tampak lagi disaat dia dewasa. Semakin kuat kebutuhan ini, maka akan semakin kuat minat anak pada sesuatu tersebut. Selanjutnya, semakin

⁴⁵Eddy Suewardi, *Pengukuran dan Hasil Evaluasi Belajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1987), hlm. 183

sering minat di ekspresikan dalam kegiatan maka akan semakin kuat rasa minat tumbuh dalam diri seseorang. Sebaliknya, minat akan padam apabila setiap minat yang ada tidak tersalurkan. Semisal apabila tempat atau lingkungan siswa terlalu membatasi siswa untuk menyalurkan minatnya.⁴⁶

Didalam pembelajaran didalam kelas, minat belajar seorang siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya:⁴⁷

1) Tujuan Pengajaran

Tujuan pengajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena tujuan dapat mengarah pada usaha-usaha guru untuk mengajar. Oleh karena itu, sebelum memulai pelajaran, seorang guru hendaknya memberitahukan tujuan pembelajaran atau berbagai aspek yang harus dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran.

2) Guru yang Mengajar

Minat siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh guru yang mengajar karena hal tersebut akan menambah atau bahkan mengurangi minat siswa untuk belajar, guru yang berpenampilan menarik akan turut membangkitkan rasa ketertarikan siswa untuk belajar. Guru yang senang berinteraksi dengan siswapun juga memegang peranan dalam membangkitkan minat belajar siswa. Seorang guru yang akrab dengan siswanya akan cenderung disukai oleh siswa.

⁴⁶Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Terj.), hlm. 114

⁴⁷Berdanus, Skripsi: "*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Kelas IX-B SMPS Dharma Nusa Flores Timur Tahun Ajaran 2016/2017*" (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2017), hlm. 42

3) Bahan Pelajaran

Minat belajar erat kaitannya dengan bahan pelajaran yang disajikan. Apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik tersendiri bagi siswa tersebut, sehingga siswa segan untuk belajar, dan tidak memperoleh kepuasan dari belajarnya tersebut. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat akan menambah kegiatan belajar.

4) Metode Pengajaran

Dalam menyampaikan materi atau bahan pelajaran, seorang guru hendaknya memilih dan mempergunakan metode mengajar yang sesuai dengan sifat bahan pelajaran, serta situasi dan kondisi kelas. Karena menggunakan metode mengajar ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Seorang guru yang hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajarannya, semakin lama akan menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Sebaliknya, apabila guru menggunakan metode yang bervariasi pada saat pembelajarannya, maka akan memicu minat anak untuk belajar aktif. Tetapi itu semua juga harus disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak supaya anak tidak mengalami kesukaran pada saat menerima pelajaran

5) Media Pengajaran

Media pengajaran yang digunakan guru sangatlah memiliki manfaat bagi siswa karena media pengajaran akan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Media juga bermanfaat untuk mencegah terjadinya verbalitas atau kesalah pahaman makna dalam materi tertentu.

Selain itu, penggunaan media pengajaran juga akan menambah rasa senang siswa dan menarik perhatian siswa sehingga memacu minat siswa untuk belajar.

6) Lingkungan

Lingkungan atau situasi yang mendukung akan semakin mendorong minat siswa pada suatu pembelajaran. Situasi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton maka akan semakin menumbuhkan minat belajar siswa. Akan tetapi seorang guru juga harus memperhatikan konsentrasi atau pikiran siswa. Jangan sampai apabila pembelajaran yang disampaikan guru terlampaui menyenangkan dikhawatirkan akan mengganggu konsentrasi siswa.

C. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk mencari informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah yang dipilih sebelum melaksanakan penelitian, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu:

1. Ayu Rismayanti Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dari Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam-Banda Aceh dengan judul penelitian: “ Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak Lurus Kelas X di Mas Babun Najah Banda Aceh”. Jenis penelitian yang dipakai adalah pendekatan kuantitatif, dengan rumusan masalah:

- 1) Bagaimakah pengaruh penggunaan media animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi gerak lurus di kelas X MAS Babun Najah Banda Aceh?
- 2) Bagaimanakah respon siswa terhadap pengaruh penggunaan media animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi gerak lurus di kelas X MAS Babun Najah Banda Aceh?

Data penelitian dikumpulkan melalui angket dan test. Perbedaan penelitiannya yaitu tempat penelitian, mata pelajaran yang diteliti, jenjang kelas yang diteliti, jenjang sekolah, pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan persamaannya yaitu membahas tentang media animasi.⁴⁸

2. Nunik Solichatun Mahasiswa Fakultas Teknik dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul penelitian: "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Audio Mixer Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video di SMK Piri 1 Yogyakarta" Jenis penelitian yang dipakai adalah pendekatan kuantitatif, dengan rumusan masalah:
 - 1) Apakah ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi *audio mixer*?
 - 2) Apakah dengan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

⁴⁸Ayu Rismayanti " *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak Lurus Kelas X di Mas Babun Najah Banda Aceh*" (Banda Aceh, Skripsi diterbitkan, 2017)

Perbedaan penelitiannya yaitu tempat penelitian, teknik pengumpulan data menggunakan tes, mata pelajaran yang diteliti, jenjang kelas yang diteliti, jenjang sekolah, pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, dan persamaannya yaitu membahas tentang media animasi.⁴⁹

3. Muhammad Nur Alim Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian: “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep”. Jenis penelitian yang dipakai adalah pendekatan kuantitatif, dengan rumusan masalah:

”Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep?”

Perbedaan terletak pada tempat penelitian, mata pelajaran yang diteliti, pengaruhnya terhadap hasil belajar. Sedangkan persamaannya yaitu dalam hal teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi, media animasi, jenjang sekolah, dan jenjang kelas yang diteliti.⁵⁰

4. Sulfiana Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:” Pengaruh

⁴⁹Nunik Solichatun” *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Audio Mixer Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video di SMK Piri I Yogyakarta*” (Yogyakarta, Skripsi diterbitkan, 2012)

⁵⁰Muhammad Nur Alim”*Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri 8 Paccelang KecamatanPangkajene Kabupaten Pangkep*” (Makassar, Skripsi diterbitkan, 2017)

Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”. Jenis penelitian yang dipakai adalah pendekatan kuantitatif, dengan rumusan masalah:

“Apakah ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”?

Perbedaan terletak pada tempat penelitian, mata pelajaran yang diteliti, dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. Sedangkan persamaannya yaitu dalam teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, jenjang kelas yang diteliti, jenjang sekolah, dan media animasi.⁵¹

5. Liza Yunita Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh dengan judul penelitian : “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam”. Jenis penelitian yang dipakai adalah pendekatan kuantitatif, dengan rumusan masalah:

- 1) Apakah penggunaan media animasi berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam?
- 2) Apakah penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam?

⁵¹Sulfiana” *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*” (Makassar, Skripsi diterbitkan, 2019)

Perbedaan terletak pada tempat penelitian, mata pelajaran yang diteliti, jenjang kelas yang diteliti, jenjang sekolah, dan pengaruhnya terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Sedangkan persamaannya yaitu dalam hal teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan media animasi.⁵²

Demikian penelitian-penelitian terdahulu yang menurut peneliti memiliki kajian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada batasan masalah, rumusan masalah, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, tempat penelitian, dan juga pada mata pelajaran yang diteliti. Sedangkan letak kesamaannya yaitu terletak pada pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan dalam penelitiannya menggunakan media animasi.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No.	Nama Peneliti dan Judul	Perbandingan	
		Persamaan	Perbedaan
1.	Ayu Rismayanti “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak Lurus Kelas X di Mas Babun Najah Banda Aceh”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Menggunakan teknik pengumpulan data angket 3. Media Animasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian 2. Mata pelajaran yang diteliti 3. Jenjang kelas yang diteliti 4. Jenjang sekolah 5. Terhadap peningkatan hasil belajar siswa

⁵²Liza Yunita “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam” (Banda Aceh, Skripsi diterbitkan, 2017)

2.	Nunik Solichatun: ” Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Audio Mixer Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video di SMK Piri 1 Yogyakarta”	1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Media Animasi	1. Tempat penelitian 2. Teknik pengumpulan data menggunakan tes 3. Matapelajaran yang diteliti 4. Jenjang kelas yang diteliti 5. Jenjang sekolah 6. Terhadap hasil belajar siswa
3.	Muhammad Nur Alim : “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri 8 Paccelang Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep”	1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi 3. Media Animasi 4. Jenjang sekolah 5. Jenjang kelas yang diteliti	1. Tempat penelitian 2. Matapelajaran yang diteliti 3. Terhadap hasil belajar
4.	Sulfiana : ” Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”	1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi 3. Jenjang kelas yang diteliti 4. Jenjang sekolah 5. Media Animasi	1. Tempat penelitian 2. Matapelajaran yang diteliti 3. Terhadap hasil belajar
5.	Liza Yunita : “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam”	1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Teknik pengumpulan data observasi 3. Media Animasi	1. Tempat penelitian 2. Matapelajaran yang diteliti 3. Jenjang kelas yang diteliti 4. Jenjang sekolah 5. Terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa

D. KERANGKA BERFIKIR

Selama ini pembelajaran didalam kelas terutama untuk kegiatan ekstrakurikuler pramuka seringkali mengalami tingkat kebosanan dalam diri peserta didik. Sehingga tidak jarang peserta didik memilih untuk bergurau dengan teman maupun mencari sesuatu yang lebih membuatnya tertarik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa disebabkan diantaranya kurangnya menarik media yang digunakan pembina dalam mengemas pembelajaran sehingga dari waktu ke waktu pembelajaran terkesan berjalan seperti itu-itu saja. Untuk itu perlu digunakannya media pembelajaran secara inovatif dan juga menarik.

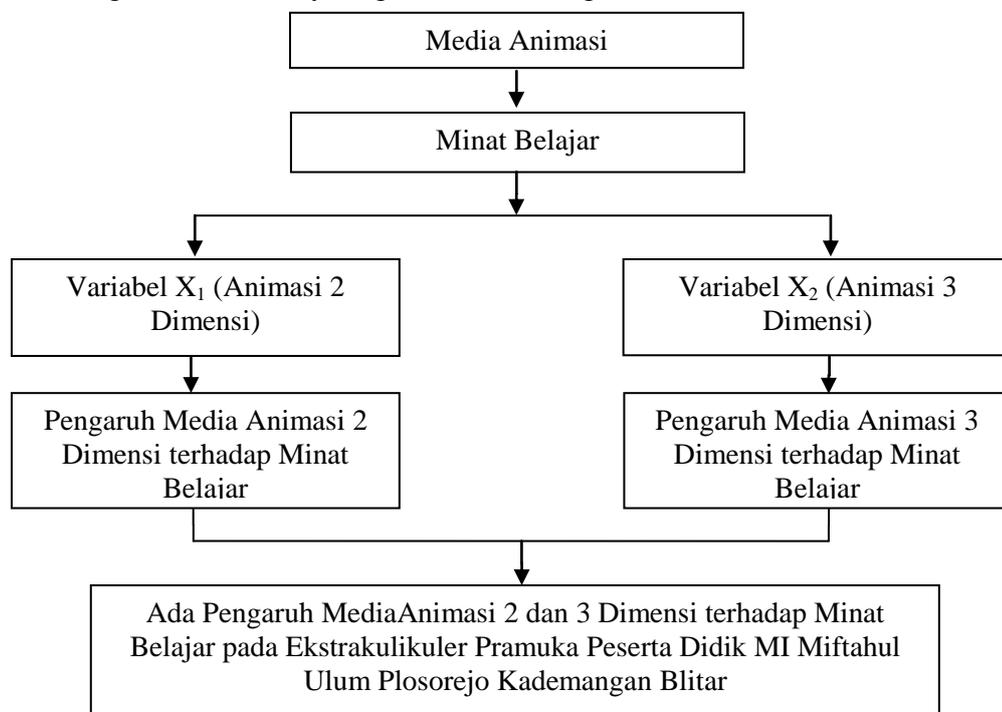
Peneliti beranggapan bahwa media yang sesuai dan menarik adalah penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Menariknya media pembelajaran diimbangi oleh semangatnya pembina dan kreatifnya pembina dalam penyampaian maka akan mendukung dan maksimalnya penggunaan media animasi tersebut. Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran dapat tersampaikan dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya hal itu akan semakin menambah minat peserta didik pada minat belajarnya.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media animasi memberikan hubungan minat belajar siswa . Beberapa penelitian lain membuktikan bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa jika dibandingkan dengan media gambar, karena

kedua media tersebut memberikan minat yang sama besar, artinya tidak terdapat perbedaan antara media gambar dengan media animasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut.

Semoga saja dalam penelitian ini dapat membuahkan hasil yang maksimal dan dapat dijadikan sebuah pedoman bagi yang ingin membaca dan mengembangkannya.

Untuk maksud dan arah penelitian yang lebih jelas, dikemukakan kerangka berfikirnya digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir