

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pengaruh Media Animasi 2 Dimensi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Ekstrakurikuler Pramuka di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.**

Penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen adalah 81,58, sedangkan kelas kontrol adalah 65,91. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asym. Sig.* jika *Asym. Sig.*  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogrov-smirnov*. Hasil pengujian normalitas data nilai angket kelas eksperimen sebesar 1,279 dan pada kelas kontrol sebesar 1,525. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp. Sig.* kelas eksperimen 0,076 dan pada kelas kontrol sebesar 0,069. Karena nilai *Asymp Sig.* kedua kelas  $> 0,05$ , maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selain data yang dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,068. Nilai *Sig.*  $0,068 > 0,05$  sehingga dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat dan homogenitas serta telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai *Sig. (2-tailed)* 0,004. Nilai  $0,004 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran penggunaan media animasi 2 dimensi terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dengan materi Macam-macam agama yang ada di Indonesia.

Media animasi adalah media pembelajaran yang dilakukan menggunakan media gambar yang bergerak, sehingga menjadi sebuah video animasi. Pada pembelajaran ini, peserta didik dibentuk dalam 4 kelompok. Anggota kelompok dipilih secara acak, dan setiap kelompok akan memiliki anggota kelompok yang bervariasi. Anggota kelompok yang bervariasi sangat penting agar saat berdiskusi peserta didik yang kemampuannya tinggi dapat membantu peserta didik yang kurang dalam kemampuan berfikirnya. Sehingga dalam satu kelompok, diskusi dapat berjalan dengan lancar karena kemampuan anggota kelompok yang saling melengkapi.

Materi pelajaran yang disampaikan oleh perwakilan anggota kelompok yakni mengenai materi SKU yaitu macam-macam agama yang ada di Indonesia. Perwakilan anggota kelompok ini yang ditunjuk sebagai ketua. Ketua kelompok menyampaikan materi macam-macam agama di Indonesia mengenai pengertian agama, nama tempat ibadah, kitab suci masing-masing agama, dan nama hari raya masing-masing agama. Dengan penyampaian

materi oleh peserta didik, maka pesan atau materi tersebut dapat dengan mudah tersampaikan ke peserta didik. Tersampaikan dengan mudah karena, dengan satu setara usia atau usia sepadan bahasa yang digunakan akan lebih mudah dicerna dan dapat lebih dipahami.

Pembelajaran menggunakan media animasi,2 dimensi peserta didik sangat mudah dalam memahami materi juga dapat saling bekerjasama dalam kelompok. Pada saat penyampaian materi oleh ketua kelompok, anggota lain dapat bekerjasama atau berdiskusi mengenai materi yang kurang dipahaminya dengan bertanya kepada ketua kelompok atau anggota lain yang memahaminya. Disini semua anggota kelompok dapat saling membantu, saat ada anggota kelompok yang kesulitan.

Pembelajaran menggunakan media animasi 2dimensi dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok, mempermudah peserta didik dalam merumuskan atau menyelesaikan masalahnya. Masalah yang dihadapi peserta didik dapat cepat terselesaikan, karena dibantu atau saling berdiskusi antar anggota kelompok

Berdiskusi atau kerjasama yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran ini dapat mempercepat pekerjaan setiap anggota kelompok. Tugas dapat cepat terselesaikan, karena terdapat kumpulan dari banyak pemikiran di dalam kelompok sehingga bisa saling bertukar pikiran dan dapat cepat menyelesaikan tugas atau pertanyaan. Hal ini terbukti ketika di lapangan, setiap anggota kelompok saat membuat atau menjawab soal, dapat

saling bekerjasama dan lebih mempercepat waktu pengerjaan soal tersebut karena saling membantu setiap anggota kelompok.

Pembelajaran menggunakan media animasi 2dimensi merupakan pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat peserta didik. Pembelajaran ini dapat dikatakan menyenangkan dan dapat meningkatkan minat karena media pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat peserta didik. Sifat menyenangkan pembelajaran ini terlihat dari ekspresi wajah peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sangat gembira. Ekspresi wajah peserta didik yang senang sangat terlihat dan tidak dapat disembunyikan. Hal ini sesuai di lapangan, ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi, raut wajah senang sangat terlihat dari peserta didik, dan terbukti dengan hasil nilai angket yang bagus dari hasil nilai angket kelas kontrol. Peserta didik kelas tingkat sekolah dasar masih sangat polos dan ekspresi wajah senang atau tidak akan terlihat langsung.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 2dimensi bersifat menyenangkan, akan meningkatkan keaktifan peserta didik pula. Keaktifan peserta didik dapat meningkat karena, sifat pembelajaran dengan menggunakan media animasi ini yang menyenangkan. Jika peserta didik aktif dalam pembelajaran, hal tersebut dapat menggambarkan apabila peserta didik tertarik terhadap pembelajaran, sehingga peserta didik akan berusaha untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif bertanya maupun memperhatikan. Di lapangan, peserta didik terlihat lebih antusias dan mengikuti pembelajaran

dengan baik. Seperti saat ketua kelompok menyampaikan materi, anggota kelompok lain memperhatikan, dan dapat bertanya apa yang tidak dipahaminya.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 2dimensi dibungkus dalam pembelajaran yang menarik. Disini dapat dikatakan menarik karena dalam pembelajaran ini, peserta didik dapat bermain sambil belajar. Ketertarikan peserta didik terhadap permainan masih sangat tinggi. Hal ini terlihat di lapangan, saat pembelajaran dengan menggunakan media animasi berlangsung, peserta didik sangat semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media animasi yang menarik, akan meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran pula.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 2dimensi yakni pembelajaran yang sifatnya sederhana. Pembelajaran ini dapat mudah diterapkan pada peserta didik di setiap sekolah-sekolah. Dapat dikatakan sederhana, karena dalam pembelajaran menggunakan sebuah gambar animasi yang berisi materi dan semua peserta didik dapat memahaminya dengan mudah dan baik. Hal ini terlihat saat di lapangan, dimana semua peserta didik memahami dan menerapkan dengan baik instruksi dari guru pada setiap tahap-tahap pembelajaran. Kegiatan peserta didik tersebut menggambarkan bahwa meningkatnya minat peserta didik, karena terlihat saat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 2dimensi dapat melatih ketelitian peserta didik. Dapat dikatakan melatih ketelitian, karena

setiap peserta didik harus fokus dalam melihat sebuah video animasi, dan pesan apa yang terkandung di dalamnya. Selain itu, juga dapat melatih keberanian saat sebuah kelompok menjawab pertanyaan, kelompok yang lain dapat menyampaikan pendapatnya terhadap jawaban benar atau kurang benarnya dari kelompok lawan. Minat peserta didik meningkat, dapat terlihat dari peserta didik yang mau menyampaikan pendapatnya dan berani beragumen terhadap pendapat temannya. Jika minat peserta didik tidak ada, akan terlihat saat peserta didik belum membuat soal atau tidak mau menyampaikan hasil pendapatnya di depan kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 2dimensi dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada peserta didik. Dapat dikatakan menumbuhkan rasa tanggung jawab, karena saat ketua kelompok maju ke depan untuk penyampaian materi dari guru maka ketua tersebut harus dapat bertanggung jawab terhadap pesan yang disampaikan dari guru kepada teman satu kelompoknya. Minat peserta didik dapat terlihat meningkat, apabila rasa tanggung jawabnya tinggi karena memperhatikan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat minat peserta didik meningkat, saat diminta perwakilan ke depan oleh guru peserta didik berebut untuk maju menerima instruksi selanjutnya dan perwakilan kelompok dapat mempertanggung jawabkan tugasnya menyampaikan materi dengan baik.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 2dimensi dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik terhadap pelajaran. Pembelajaran ini dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik terlihat dari guru mengintruksi

sistem pembelajaran dan saat model pembelajaran ini berlangsung, peserta didik sangat memperhatikan dan bertanya apa yang akan dilakukan pada pembelajaran yang berlangsung. Saat berada di lapangan pun, peserta didik terlihat rasa ingin tahunya tinggi terhadap pembelajaran berlangsung dan sesekali bertanya kepada guru mengapa menggunakan media ini dan pertanyaan lainnya. Minat merupakan suatu keadaan yang memusatkan perhatian peserta didik. Terpusatnya perhatian peserta didik, bisa dikatakan minatnya meningkat. Jika peserta didik tidak minat terhadap pembelajaran, pastinya peserta didik tidak akan mau memperhatikan sama sekali pembelajaran.

Minat merupakan suatu keinginan seseorang terhadap sesuatu. Minat peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media animasi 2dimensi ini terlihat saat peserta didik ingin mengetahui lebih dalam tentang pembelajaran dengan media animasi ini. Keingin tahun peserta didik terlihat di lapangan saat penelitian yaitu dengan bertanya terus kepada guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan dan tahap-tahapnya. Jika minat peserta didik tidak ada, maka tidak akan ada pula peserta yang ingin tahu tentang pembelajaran ini.

Minat merupakan keadaan yang ingin mengetahui, mempelajari suatu hal. Peserta didik yang ingin mengetahui suatu hal, itu merupakan gambaran rasa minat yang tinggi. Dapat dikatakan meningkatkan minat karena peserta didik saat pembelajaran berlangsung mau dan ingin mengetahui lebih jauh tentang pembelajaran. Saat di lapangan pun, peserta didik ingin mengetahui ketika ketua kelompok disuruh ke depan oleh guru itu mengapa, dan ingin

mengetahui pesan yang akan disampaikan oleh ketua kelompok kepada kelompoknya masing-masing. Peserta didik mau mempelajari lebih lanjut pelajaran, itupun sudah menggambarkan rasa minat yang tinggi.

Minat muncul karena adanya perasaan senang terhadap sesuatu, memperhatikan, mengingat terus sesuatu. Hal ini dikarenakan perasaan senang peserta didik akan meningkatkan rasa keingin tahunya terhadap pelajaran dan hal tersebut membuat peserta didik untuk mudah menyerap materi. Peserta didik yang memperhatikan pelajaran saat di lapangan pun juga menggambarkan minat belajar peserta didik tinggi terhadap pelajaran yang menggunakan media animasi 2dimensi ini. Pembelajaran ini membuat peserta didik mengingat-mengingat pembelajaran karena disebabkan minat belajarnya yang tinggi. Minat belajar peserta didik yang tinggi akan membuat peserta didik terus mengingat dan memahami materi yang disampaikan.

Minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni segala sesuatu yang timbul dari diri seseorang. Adapun faktor diantaranya adalah fisik, motif, mempertahankan diri, rasa sakit, rasa ingin tahu. Keadaan fisik peserta didik dapat mempengaruhi minat belajarnya, karena jika keadaan fisik peserta didik lemah atau kurang sehat maka akan berpengaruh terhadap minat belajarnya. Hal ini terjadi karena, keadaan fisik yang lemah tidak menarik perhatian peserta didik tersebut. Peserta didik yang keadaan fisiknya lemah cenderung tidak akan konsentrasi memperhatikan pelajaran.

Faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar peserta didik, antara lain faktor sekolah, keluarga, masyarakat. Minat belajar dipengaruhi oleh sekolah, karena jika keadaan sekolah dari segi segi guru atau fasilitasnya kurang memadai, maka pembelajaran akan tidak maksimal dan minat belajar peserta didik pun akan menurun. Keluarga merupakan faktor utama minatnya peserta didik terhadap sesuatu, karena penurunan genetik yang diwariskan oleh orang tuanya sangat berpengaruh terhadap anaknya. Keadaan masyarakat yang tidak baik akan mempengaruhi minat belajar peserta didik pula, hal ini karena jika lingkungan teman-teman di rumah banyak yang putus sekolah karena hal negatif, maka bisa-bisa minat belajarnya kurang karena golongan yang seperti itu.

Minat dipengaruhi oleh dua aspek yakni kognitif dan afektif. Disini berkaitan dengan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, tanggapan terhadap hasil pekerjaan teman, mampu berfikir dengan baik tidak terpecah konsentrasinya, serta bersugesti positif terhadap pembelajaran. Aspek afektif dapat membangun aspek kognitif. Maksudnya, peserta didik akan merasa senang, tertarik, memperhatikan agar kemampuannya terasah dan hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

**B. Pengaruh Media Animasi 3 Dimensi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Ekstrakurikuler Pramuka di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.**

Penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen adalah 82,89, sedangkan pada kelas kontrol adalah 68,18. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis yaitu, uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp. Sig.*  $> 0,05$ , maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogrov-smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data kelas eksperimen sebesar 1,413 dan pada kelas kontrol sebesar 1,214. Untuk nilai dignifikasi atau *Asymp.Sig.* pada kelas eksperimen sebesar 0,077 dan pada kelas kontrol sebesar 0,105. Untuk nilai *Asymp. Sig.* kedua kelas  $> 0,05$ , maka data kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Setelah dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya adalah uji homogenitas angket. Hasil homogenitas diperoleh nilai *Sig.* 0,263. Nilai *Sig.*  $0,263 > 0,05$ , sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah diuji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample t-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai *posttest* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,018 dan 0,019. Nilai *Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran dalam penggunaan media animasi 3dimensi terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dengan materi Macam-macam agama yang ada di Indonesia.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penerapan pembelajaran dengan media animasi 3dimensi pada kelas eksperimen lebih aktif dan menambah semangat peserta didik untuk belajar, karena guru melibatkan langsung peserta didik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran animasi 3dimensi memiliki beberapa kelebihan, yakni: 1) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan; 2) melatih peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran; 3) dengan penjelasan melalui teman sebaya akan mempermudah peserta didik memahami materi karena menggunakan level bahasa yang setara; 4) meningkatkan kerjasama antar anggota kelompok serta meningkatkan rasa tanggung jawab pada setiap peserta didik.

Minat belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran dengan media animasi 3dimensi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi 3dimensi. Hal ini terjadi karena media pembelajaran ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk bagaimana belajar secara individu dan secara kelompok serta menyampaikan ide atau gagasan. Gagasan dari peserta didik yang baik secara lisan maupun tulisan dari suatu permasalahan yang dihadapi peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran ekstrakurikuler pramuka dengan menggunakan media animasi mampu menimbulkan kesan terhadap peserta didik yakni bahwa pembelajaran Pramuka yang menyenangkan. Hal ini disebabkan karena

pada peserta didik dapat belajar sambil bermain yang membuat peserta didik tidak mudah jenuh atau bosan terhadap materi yang dipelajari. Pada media pembelajaran ini menuntut peserta didik berperan aktif, meningkatkan interaksi dan bertukar pikiran sehingga berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar yang merupakan tujuan utama dari adanya suatu pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran animasi 3dimensi lebih baik dari pada menggunakan media buku. Media ini lebih baik karena, menuntut peserta didik untuk lebih berperan aktif tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru saja. Dengan menggunakan media buku, peserta didik cenderung mudah bosan dan mengantuk karena mendengarkan penjelasan dari pembina yang panjang lebar dari buku. Hal ini terlihat di lapangan, saat penerapan media pembelajaran animasi 3dimensi, peserta didik dapat belajar lebih aktif, dimana dengan mencari dan memahami suatu masalah yang diberikan oleh pembina. Dengan keikutsertaan langsung peserta didik dalam memecahkan masalah, maka peserta didik akan memahami dan dapat meningkat minat belajarnya.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi dapat membuat belajar peserta didik secara individu maupun berkelompok. Secara individu peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan kepada pembina secara mandiri. Belajar Kelompok yakni saat penyampaian materi oleh ketua kelompok, semua anggota kelompok dapat belajar bersama dan berdiskusi mengenai materi yang disampaikan. Dengan mengerjakan tugas secara individu dan kelompok, maka pengetahuan peserta didik akan

bertambah dan dapat meningkatkan minat belajarnya. Hal ini terbukti saat berada di lapangan peserta didik dapat mengerjakan tugas dengan baik dan meningkat minat belajarnya terlihat dari hasil posttes dan diskusi kelompok.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi menuntut peserta didik untuk belajar secara aktif dan dapat saling bertukar pikiran antar peserta didik. Belajar yang aktif dapat mempengaruhi hasil belajar, karena peserta didik dapat mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya. Dengan ini peserta didik akan lebih memahami materi yang disampaikan dan meningkat minat belajarnya.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dari segi perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan. Dari segi tingkah laku dapat mempengaruhi minat belajar, karena apabila dalam mengikuti pembelajaran tingkah laku peserta didik baik seperti memperhatikan pembelajaran maka dengan memperhatikan tersebut minat belajar peserta didik dapat meningkat pula. Perubahan tingkah laku dapat diketahui melalui pengamatan, dan dapat diukur.

Pembelajaran ekstrakurikuler pramuka dengan materi Macam-macam agama yang ada di Indonesia yang terdapat pada SKU Ramu, dapat mengukur pengetahuan peserta didik terhadap seberapa pemahamannya. Pengetahuan dalam hal ini, yakni saat peserta didik mendapat soal tentang materi, maka peserta didik tersebut dapat dengan cepat dan tepat dalam menjawabnya. Jika tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi baik, maka minat belajarnya

pun akan baik juga. Hal ini terlihat dari hasil belajarnya yang mendapat nilai bagus saat di lapangan pada kelas eksperimen.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi dapat mengasah keterampilan melalui proses belajar. Dalam belajar terdapat 4 keterampilan, yakni keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak. Pada pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi ini dapat mengasah keterampilan membaca peserta didik. Dalam kelas eksperimen di lapangan, setiap perwakilan kelompok membaca materi yang diberikan pembina dan menyampaikan materi tersebut kepada teman satu kelompoknya.

Keterampilan menulis juga akan didapat dalam pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi ini. Hal ini terlihat pada saat ketua kelompok menyampaikan materi pelajaran, anggota kelompok dapat menulis atau mencatat poin-poin penting mengenai materi tersebut. Dengan menulis poin penting, akan mempermudah peserta didik dalam mengingat dan dapat meningkatkan minat belajarnya nanti.

Keterampilan berbicara dapat didapat oleh peserta didik. Dimana pada saat peserta didik menyampaikan hasil pekerjaan di depan kelas. Dengan berani mengemukakan pendapatnya di depan teman-teman satu kelas, akan membuat peserta didik menjadi lebih percaya diri karena terbiasa dan akan melatih untuk terampil dalam berbicara. Hal ini terlihat pada saat di lapangan, peserta didik saat ditunjuk pembina untuk maju ke depan menyampaikan hasil

tugasnya, mereka langsung mau maju dan dapat menyampaikan jawaban mengenai materi dengan baik.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi ini dapat melatih keterampilan menyimak peserta didik. Keterampilan menyimak ini dapat terlatih pada saat ketua kelompok menyampaikan materi dari pembina, semua anggota kelompok menyimak setiap perkataan dari ketua kelompoknya. Dengan model pembelajaran tersebut, akan melatih segi menyimaknya agar selalu mengingat dan memahami materi yang disampaikan, sehingga akan berdampak baik kepada nilai hasil serta minat belajar yang meningkat.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi dapat diperoleh nilai kemajuan minat belajarnya. Minat belajar dapat mengalami kemajuan karena terdapat pembelajaran yang baru mereka kenal, dan pembelajaran tersebut bersifat menyenangkan. Kemajuan tersebut dapat terlihat dari hasil belajarnya saat menyampaikan tugas dan mengerjakan posttest, peserta didik menjawabnya dengan baik.

Minat belajar dapat diketahui dengan menilai aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Aktivitas dalam ranah ini yakni ketika pembina menyuruh peserta didik untuk berdiskusi kelompok, maka peserta didik mau mengikuti perintah tersebut dan akan benar-benar mau menyimak materi yang telah disampaikan temannya tersebut. Jika peserta didik tidak mau mengikuti aktivitas tersebut, maka mereka akan tidak paham sama sekali materi apa yang disampaikan. Pada saat di lapangan, pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi ini yang menuntut peserta didik berperan aktif pada

saat pembelajaran, peserta didik dapat mengikuti aktivitas belajar dengan baik. Seperti, mau diam dan menyimak ketua kelompoknya saat menyampaikan materi pelajaran, mau menyampaikan pendapatnya. Dengan mengikuti aktivitas belajar dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap minat belajar yang baik pula.

Minat belajar memiliki aspek-aspek dalam penerapannya, yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Ketiga aspek tersebut sangat penting guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada ranah kognitif yakni menyangkut dengan intelektual atau pengetahuan, pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik. Pada saat di lapangan peserta didik mendapat penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi yang menyenangkan, maka materi yang didapat akan diingat. Jika pemahaman materi sudah diperoleh maka pengetahuannya pun akan baik dan dapat meningkatkan minat belajarnya.

Ranah kognitif selain dari segi pengetahuan, terdapat juga mengenai pemahaman peserta didik. Dengan menggunakan media animasi 3dimensi ini, pemahaman peserta didik mengenai materi Pramuka dapat meningkat. Hal ini terlihat pada saat di lapangan, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan minat belajarnya meningkat, hal tersebut dapat terjadi karena tingkat pemahamannya yang baik pula.

Ranah afektif yakni berkenaan dengan sikap peserta didik. Pada ranah afektif ini peserta didik dituntut memiliki sikap atau tingkah laku yang baik dalam pembelajaran seperti, mau menerima, menjawab, menilai, dan

organisasi. Saat pembelajaran, peserta didik dapat menerima masukan atau pendapat di dalam diskusi kelompok itu merupakan gambaran yang ada pada ranah afektif.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi menuntut peserta didik untuk aktif dalam pelajaran, dimana peserta didik latihan membuat soal mengenai materi serta menjawab pertanyaan yang dibuat oleh teman dari kelompok lain. Dengan latihan membuat soal dan menjawab soal, dapat mengasah penguasaan materi peserta didik dan akan meningkatkan minat belajarnya. Hal ini terlihat pada saat di lapangan, dengan membuat dan menjawab pertanyaan tentang materi macam-macam agama di Indonesia, peserta didik lebih mampu mengingat lama materi yang diajarkan, dan meningkat minat belajarnya dapat dilihat saat evaluasi mereka dapat menjawab tentang materi apa saja yang disampaikan pada saat pertemuan hari itu.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi melatih peserta didik agar mampu menilai dan mau berorganisasi. Maksudnya menilai ini adalah saat pembelajaran berlangsung sistem pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensi yaitu belajar secara berkelompok. Dengan belajar secara kelompok, peserta didik dapat saling menilai tanggapan teman satu kelompok mengenai materi dan dapat saling bertukar pikiran. Dengan peserta didik menilai tanggapan temannya, maka teman anggota kelompok lain akan tahu tentang pembenahan dari penilaian temannya.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3dimensiyaitu pembelajaran secara kelompok dimana melibatkan peserta didik unuk berkumpul dalam satu kelompok atau berorganisasi dengan satu kelompok yang berbeda karakter. Dengan berorganisasi ini, peserta didik dapat saling membantu dan bekerja sama dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan dapat mempererat hubungan pertemanannya. Jika mau berorganissai, pengetahuannya peserta diidk akan bertambah karena bisa saling bertukar pikiran dari bebrapa isi kepala. Hal tersebut akan dapat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik yang meningkat, dimana terlihat di lapangan pada kelas eksperimen.

Ranah psikomotorik yakni berkenaan dengan motorik peserta didik. Peserta didik dapat menghubungkan materi yang diajarkan dengan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.seperti saling menghormati dengan teman yang berbeda agama dan tidak mengucilkannya. Dengan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, akan membuat peserta didik lebih memahami materi sehingga minat belajarnya akan meningkat.

### **C. Pengaruh Media Animasi 2 dan 3 Dimensi terhadap Minat Belajar**

#### **Peserta Didik pada Ekstrakulikuler Pramuka di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.**

Penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen adalah 94,21 sedangkan pada kelas kontrol adalah 68,41. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*)*posttest* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Kegiatan belajar mengajar, pembina diharapkan mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Hal ini diharapkan agar peserta didik dapat termotivasi untuk bersungguh-sungguh dalam belajar serta peserta didik lebih aktif dan memahami materi pelajaran yang diajarkan sehingga minat belajar peserta didik diharapkan dapat meningkat.

Pembina dapat menciptakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan bisa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran jenisnya bermacam-macam dari media pembelajaran dengan menggunakan tongkat maupun tali, tenda, dan sebagainya. Kurikulum yang berlaku pada saat ini, yakni kurikulum 2013, dimana peserta dituntut berperan aktif dan pembina hanya sebagai fasilitator yang bertugas membantu peserta didik saat jam pembelajaran berlangsung.

Uji Manova, menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,00. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa  $0,00 < 0,05$ . Jadi ada perbedaan penggunaan media animasi 2dimensi dan animasi 3dimensi, pada pembelajaran Pramuka peserta didik yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran animasi 2dimensi dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran animasi 3dimensi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran animasi 2dimensi dan animasi 3dimensi terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dengan materi Macam-macam agama yang ada di Indonesia

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang membantu dalam mendukung untuk penyampaian suatu materi. Penyampaian materi disajikan dengan metode ceramah atau bisa dengan model pembelajaran yang memiliki banyak variasi. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam di dalamnya ada banyak sekali pendekatan maupun media pembelajaran yang bisa guru atau pembina terapkan. Dalam penelitian media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran animasi.

Media pembelajaran animasi ini dapat digunakan oleh guru dan pembina dalam penyampaian materi dalam pelajaran pramuka maupun pelajaran sekolah lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran animasi dalam pelajaran pramuka, pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal karena minat belajar peserta didik yang baik. Dari berbagai sarana maupun media yang ada, semuanya mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk keberhasilan dalam proses belajar sehingga hasil yang diperoleh maksimal.

Sarana pembelajaran atau media memiliki tujuan yaitu meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Jika minat belajar peserta didik dapat meningkat, maka hal tersebut bisa dipengaruhi oleh beberapa hal. Salah satunya dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu media yang baik, dimana jika sebuah media yang dirancang dalam suatu pembelajaran dan dapat berlangsung dengan baik maka minat belajarnya akan baik.

Masalah-masalah dan dampak negatif yang disebabkan oleh pengguna media yang kurang tepat yang dipakai Pembina maupun guru khususnya dalam

pembelajaran pramuka, maka muncul media temuan baru dalam pembelajaran pramuka serta inovasi-inovasi baru, dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam ini banyak sekali macamnya dan salah satunya adalah media pembelajaran animasi.

Penerapan media animasi ini ternyata banyak memberikan hasil positif, terutama dalam hal kemampuan peserta didik baik dalam pemahaman maupun penyelesaian tugas. Hal ini sudah cukup terbukti berhasil diterapkan, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dalam memberikan solusi untuk mengatasi berbagai masalah mengenai pembelajaran pramuka khususnya di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran animasi ini memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran pramuka.

Saran pembelajaran maupun media tersebut, dalam penelitian ini dibahas salah satu media yaitu penggunaan media pembelajaran animasi dibanding pembelajaran secara tradisional dengan menggunakan buku. Media ini ternyata memiliki banyak kelebihan, dimana media pembelajaran ini dapat menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran, melatih peserta didik memahami materi dengan cepat, memacu agar peserta didik untuk lebih giat belajar, peserta didik berani mengemukakan pendapat, peserta didik menjadi aktif dan tidak monoton dimana pembina hanya memberikan penjelasan sedang peserta didik hanya mendengarkan. Sehingga minat belajar pada kegiatan pramuka

secara tradisional kurang mendukung terhadap perolehan hasil belajar kegiatan pramuka yang memuaskan dan bermakna bagi peserta didik.

Media pembelajaran animasi diharapkan mampu membuat peserta didik lebih berminat untuk lebih giat belajar, sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat. Peserta didik lebih berminat karena mereka terbawa media pembelajaran yang menyenangkan. Dimana peserta didik dapat belajar sambil bermain, dan membuat pembelajaran tidak membosankan dan membuat peserta didik dapat nyaman selama pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran pada dasarnya dilakukan pendidik di dalam kelas sangat berpengaruh terhadap minat maupun hasil belajar peserta didik, terutama dalam menggunakan media pembelajaran. Pendidik saat berada di dalam kelas menjadi salah satu faktor penting dalam tercapainya keberhasilan peserta didik. Terutama metode yang digunakan oleh seorang pembina akan berdampak terhadap minat belajar peserta didik selama jam pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran animasi dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena, apabila dalam suatu pembelajaran media yang digunakan oleh seorang pembina tidak menarik minat belajar peserta didik, maka peserta didik tidak akan mau memperhatikan pembelajaran dan hal tersebut akan berdampak pada minat belajarnya yang kurang baik. Pada saat di lapangan, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran animasi dapat menarik minat peserta didik. Peserta didik dapat terlihat tertarik dari rasa

ingin tahunya mereka dengan bertanya kepada pembina seperti sebuah kertas yang diberikan pembina untuk apa fungsinya.

Rasa ingin tahu peserta didik muncul setelah adanya rasa senang karena mengikuti pembelajaran yang sifatnya bermain sambil belajar. Berbeda dengan kelas yang menggunakan media buku, peserta didik hanya dapat membacanya sesekali dan terlihat dari raut wajahnya yang bosan dan ada yang berbicara sendiri. Jika dengan media buku yang membosankan, maka minat peserta didik terhadap pembelajaran pun akan menurun. Sehingga pada saat pengerjaan tugas peserta didik kurang paham dengan materi karena tidak memiliki minat untuk memperhatikan guru saat menerangkan. Hal tersebut akan berdampak terhadap hasil belajarnya yang menurun.

Media pembelajaran animasi merupakan media pembelajaran yang dimana mengajak peserta didik melihat film sambil belajar. Dengan melihat film animasi sambil belajar, maka materi yang disampaikan dapat cepat tersampaikan karena pada pembelajaran ini bersifat menyenangkan. Dengan memiliki rasa senang, maka minat belajar peserta didik akan baik pula. Hal ini dikarenakan suasana hati yang baik akan mempermudah materi masuk dan membuat peserta didik lebih lama dalam mengingat materi yang telah diajarkan. Jika minat peserta didik terhadap pelajaran pramuka baik, maka hasil belajarnya akan juga meningkat. Minat dan hasil belajar hubungannya saling berkaitan. Jika minat belajar peserta baik terhadap pembelajaran karena media yang digunakan menyenangkan, maka akan berdampak baik pula terhadap hasil belajarnya.

Media pembelajaran animasi dapat menarik perhatian peserta didik, karena media pembelajaran ini pembelajaran yang baru mereka kenal. Biasanya peserta didik menggunakan media pembelajaran buku pedoman, dimana bersifat monoton pembina yang menjelaskan dan peserta didik yang mendengarkan. Minat belajar peserta didik dapat meningkat apabila media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatiannya. Minat suatu peserta didik terhadap pembelajaran sangat penting karena hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik akan memacunya untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai. Hal ini terlihat pada saat jam pembelajaran berlangsung, peserta didik sangat semangat mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran yang asyik, peserta didik tidak merasa bosan sehingga ketika pembina mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan sesuatu maka peserta didik dapat menuruti dengan baik.

Jika minat peserta didik baik, dan mau mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai, maka materi yang disampaikan selama pembelajaran akan mudah diingat dan dipahami peserta didik. Sehingga dengan mengingat materi pembelajaran, pada saat pengerjaan soal atau ujian nilai hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Sedangkan pada media yang dipakai lebih sederhana dan berkesan. Selain memudahkan pembina dalam mencari bahan di you tube, peserta didik juga merasa senang dengan media yang dipakai pembina. Media yang lebih simpel dan dapat dilakukan di setiap kegiatan kepramukaan.