

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM KELAS V DI SD ANAK BANGSA KOTA MAKASSAR**



Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

AHMAD MAHATIR
10531213314

03/09/2021

Lib-Admin

P/0015/TPD/21 CP
MAH
P1

**TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2021**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

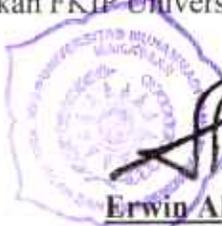
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Achmad Mahatir**, NIM **10531213314** diterima dan disahkan
tanpa syarat untuk mengikuti ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah
Makassar Nomor: 089 TAHUN 1442 H/2021 M, Tanggal 08 April 2021, sebagai salah satu
syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi
Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar pada tanggal 10 April 2021.

Makassar, 26 Sya'ban 1442 H
08 April 2021 M

Disahkan Oleh:
Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. (.....)
Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph. D. (.....)
Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
Penguji : 1. Drs. H. Nurdin, M. Pd. (.....)
2. Firdaus, S. Pd., M. Pd. (.....)
3. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M. Pd. (.....)
4. Drs. H. M. Arsyad, M. PdI. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
NBM: 860934



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ahmad Mahatir
 NIM : 10531213314
 Jurusan : Teknologi Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar

Pembimbing : 1. Drs.H.Nurdin, M.Pd
 2. Firdaus .S.Pd, M.Pd

No	Hari/Tanggal	UraianPerbaikan	TandaTangan
1	05/01/21	- Halaman judul - Munka Pembuka - kata pengantar - Bab II ditambahkan - ketibitan dan - kelesuhan media - animasi	
2	28/01-21	- ditambahkan gambar - ketibitan gambar	

Catatan: Mahasiswa hanya dapat menikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen pembimbing minimal 3 kali

3 2/3. Andion
 Makassar, Desember 2020
 Ketua Prodi,
 Teknologi Pendidikan,



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
 NBM : 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ahmad Mahatir

NIM : 10531213314

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar

Pembimbing : 1. Drs.H.Nurdin, M.Pd

2. Firdaus .S.Pd.,M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Jumat 19/03/2021		

Catatan: Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen pembimbing minimal 3 kali

Makassar, Maret 2021

Ketua Prodi,

Teknologi Pendidikan,



Dr. Muhammad Nawir.,M.Pd

NBM : 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 230 Makassar Telp. (0411) 8448573 email: keguru@umma.ac.id www.umma.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Ahmad Mahatir**
 NIM : **10531213314**
 Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar**

Pembimbing : 1. Drs.H.Nurdin, M.Pd
 2. Firdaus, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Rabu, 03/2/2021	Pelajaran Petunjuk keluarga sebelum menulis, Daftar Pustaka, Kertas templat, judul pada 25 Desember, Maket dan skripsi, ulang	
2.	Rabu, 24/2/2021	Perhatikan dan ulangi skripsi Petunjuk keluarga	

Catatan: Mahasiswa yang dapat mengikuti uji skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Februari 2021
 Ketua Prodi,
 Teknologi Pendidikan,



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
 NIM : 991323



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ahmad Mahatir

NIM : 10531213314

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar

Pembimbing : 1. Drs.H Nurdin, M.Pd
2. Firdaus, S.Pd.,M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
3	Senin 15/2/2021	Menarik gaya keahsan, tolong revisi di bagian pustaka pembahasan & tabel pengisian kepada bagian pustaka ke telepon angka di akhir dari bab Perbaikan 'sugues' 'ya dikombi' RSC - ujumark	

, Catatan: Mahasiswa dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke-Dosen pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Februari 2021

Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan,



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM : 991323



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar**

Penyakit yang bersangkutan:

Nama : **Achmad Mahatir**
NIM : **10531213314**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, April 2021
Disetujui oleh
Pembimbing I
Pembimbing II


S. H. Nurdin, M. Pd.


Firdaus, S. Pd., M. Pd.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Win Akib, M. Pd., Ph. D
NBM. 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahmad Mahatir**
Stambuk : 10531213314
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VSD Anak Bangsa Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Maret 2021
Yang membuat pernyataan

Ahmad Mahatir



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahmad Mahatir**
Stambuk : 10531213314
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Maret 2021
Yang membuat pernyataan

Ahmad Mahatir

ABSTRAK

Ahmad Mahatir. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Terhadap Minat Belajar Murid Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H.Nurdin dan Pembimbing II Firdaus.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan jumlah populasi 125 murid dan yang menjadi sampel adalah kelas V dengan jumlah 28 murid. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh data hasil observasi aktivitas belajar murid kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar dalam kategori cukup baik dengan persentase 73,13%. Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis deskripsi yaitu menggunakan metode konvensional sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan media animasi rata-rata nilai murid 59,42 dan setelah menggunakan media animasi nilai rata-rata 60,82. Dan berdasarkan Hipotesis yang diuji dengan hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikan dari uji hipotesis sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yaitu $\text{sig} = 0,000$. Nilai Sig yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pada hasil nilai angket sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.

Kata kunci: *minat belajar murid dan media animasi.*

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Banyak Dari Kegagalan Hidup Adalah Orang-Orang Yang Tidak Menyadari Betapa Dekatnya Mereka Dengan Kesuksesan Ketika Mereka Tidak Menyerah. Maka Dari Itu Janganlah Menyerah Terhadap Ilmu Karena Ilmu Itu Lebih Baik Daripada Kekayaan, Kekayaan Itu Harus Kamu Jaga, Sedangkan Ilmu Yang Akan Menjagamu.

Karya ini untukmu Ayahanda dan Ibunda tercinta sembah sujud puiramu mengharap ridhoni semoga diberikan ilmu yang bermanfaat. Karena doamu pula aku mampu meraih cita-cita dan impian.

Semoga Allah SWT senantiasa merangkul mereka dalam cinta-Nya.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur bagi Allah Subhanahu Wata'ala pencipta alam semesta penulis panjatkan ke hadirat-Nya, semoga selawat dan salam senantiasa tercurah pada Rasulullah Muhammad saw. beserta keluarga, Sahabat dan orang-orang yang senantiasa istiqamah untuk mencari ridah-Nya hingga di akhir zaman.

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar" diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Ucapan terima kasih untuk kedua orang tua penulis **Ayahanda Alm.Abd. Kadir** dan **Ibunda Jenne** yang tidak henti-hentinya selalu mendoakan, mendukung, dan memotivasi agar penulis mencapai kesuksesannya . Penulis juga berterima kasih atas segala support dari Kakak Kandung Penulis **Muhammad Chaidir. S.Pd** yang selalu menemani agar penulis tetap semangat menyelesaikan studinya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari kontibusi, saran, kritik serta bantuan dari berbagai pihak.

Ucapan terima kasih kepada :

Bapak **Drs. H. Nurdin M.Pd** sebagai pembimbing 1, atas bimbingan, saran, motivasi serta ilmu yang diajarkan kepada penulis dalam menyelesaikan studinya. Kepada Bapak **Firdaus, S.Pd., M.Pd**, sebagai Pembimbing 2, atas Pengetahuan yang tak terhingga nilainya, keahlian, dan motivasi sampai penulis menyelesaikan skripsinya. Tak lupa pula juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag** , Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak **Erwin Akib, M.Pd., Ph. D**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bapak **Dr. Muhammad Nawir M.Pd**, Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, yang telah menyediakan sarana dan prasarana perkuliahan.

Terima kasih kepada HIMATEKPEN sebagai tempat untuk penulis menemukan tempat lain menimba ilmu selain di bangku kuliah. Kepada teman-teman TEKPEN angkatan 2014, terkhusus kepada TEKPEN 14 B untuk semua kenangan indah dan tak terlupakan selama penulis menyelesaikan studinya di Universitas. Untuk seluruh dosen serta staff Teknologi Pendidikan yang tidak bisa disebut satu persatu untuk segala saran, arahan dan nasihatnya. Untuk kakanda serta sahabat terbaikkku : Kanda Ashar, S.Pd , Kanda Enol S.Pd , Kanda Asrul S.Pd, Ridwan S.Pd, Ardyansyah S.Pd, Zulfikar S.Pd, Usman S.Pd, Fadli S.Pd, Syamsuddin S.Pd, Rezky Anugrah, Ilham Syanur, Sumardi, untuk dukungan, saran, serta tempat untuk berbagi rasa suka dan duka penulis. Untuk semua

partisipan di SD Anak Bangsa yang bersedia meluangkan waktunya untuk diteliti oleh penulis. Dan semua pihak yang ikut membantu, mendukung, dan memeberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya kepada Allah swt jugalah penulis memohon, semoga pihak yang telah ikut membantu dalam upaya penyusunan Skripsi ini diberikan pahala yang setimpal Amin.

Billahi Taufiq Walhidayah

Wassalamu Alaikum Wr. Wh

Makassar, Maret 2021

AHMAD MAHATIR



DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 One Group Pretest-Posttest Design.....	40
3.2 Keadaan Populasi.....	42
3.3 Keadaan Sample Populasi.....	43
3.4 Tabel Skor Alternatif Jawaban Responden	47
4.1 Distribusi frekuensi dan presentase aktivitas belajar murid	51
4.2 Kategori Skor Aktvitas Murid	52
4.3 Perhitungan angket pretest.....	53
4.4 Kualitas variable X minat belajar murid.....	54
4.5 Perhitungan Angket Posttest.....	55
4.6 Kualitas variable Y minat belajar murid.....	56
4.7 One Sample Kolmogorov-Smirnov Test	57
4.8 Paired sample statistic	57
4.9 Paired Samples Correlations	57
4.10 Paired Samples Test	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
Lampiran 1.....	68
Instrumen Aktivitas Murid	69
Angket Murid	70
Lampiran 2	71
Dokumentasi	72
Dokumentasi Penjelasan dan Pembagian Angket kepada murid	74
Dokumentasi bersama guru dan murid	76



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir	37
--------------------------------	----



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KARTU KONTROL BIMBINGAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN	vi
ABSTRAK	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	10
C. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar.....	16
D. Media Pembelajaran.....	19
E. Animasi	24
F. Pendidikan Agama Islam.....	31
G. Kerangka Berpikir.....	35
H. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian dan Desain penelitian.....	39
B. Variabel Penelitian.....	40

C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Prosedur Penelitian	43
E. Instrumen Penelitian	44
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
H. Definisi Operasional Variabel	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	67



BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dewasa sekarang ini sangatlah kompleks diperbincangkan dari berbagai Negara di dunia. Pendidikan pula sangatlah penting bagi suatu Negara baik itu di Negara maju maupun di Negara berkembang karena dengan pendidikan suatu Negara akan bersaing di dalamnya baik dari segi kognitif, afektif dan psiko motorik. Tak jarang dari sebagian besar Negara yang ada di dunia ini menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama dalam pembangunannya sebab pendidikan adalah salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian tersebut, pendidikan harus dilakukan secara sadar dan direncanakan, suasana belajar harus diciptakan agar peserta didik ikut aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta dilaksanakan bersama guru yang sudah memenuhi kualifikasi dari lembaga pemerintah.

Mengutip dari pendapat para pakar pembelajaran : Conny Semiawan (2002), bahwa pemecahan masalah rendahnya kualitas pendidikan harus

difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, jika pemerintah ingin meningkatkan kualitas pendidikan maka yang perlu ditingkatkan terutama kualitas pembelajaran. Untuk itu semua komponen seperti : peserta didik, materi, metode, sumber belajar, dan sarana prasarana, serta biaya yang terlibat dalam pembelajaran perlu dioptimalkan perannya masing-masing demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Kualitas pembelajaran bisa diwujudkan bilamana proses pembelajaran direncanakan secara matang dan seksama, tahap demi tahap, dan proses demi proses, disamping itu dalam peningkatan kualitas pembelajaran, peran guru sangat strategis. Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengadukan upaya tersebut pada paradigma pembelajaran, bahwa dalam pembelajaran ada tiga variabel penting yang tergabung yaitu karakteristik murid, hasil belajar, dan pembelajaran/pengajaran. Tidak hanya itu seorang guru dalam menjalankan dan mengelola proses pembelajaran di kelas sangat dituntut untuk mencapai tujuan yang diharapkan, adapun cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009) bahwa menciptakan suasana yang menyenangkan, mengikutsertakan dan menyelesaikan masalah murid dalam pembelajaran. Jadi dalam pelaksanaannya atau dalam prosesnya pembelajaran sebagai seorang guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor motivasi yang terjadi dalam diri seseorang pelajar seperti murid yang tanpa di perintahkan untuk membaca akan

melaksanakan kegiatan membaca. Faktor eksternal adalah faktor motivasi yang di luar diri seseorang pelajar antara lain: bahan ajar, guru, metode, media, dan lingkungan belajar.

Menurut Sanjaya dalam Hasanah & Nulhakim (2015: 92), keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor guru, media, peserta didik dan lingkungan. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu faktor yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan ilmu, sehingga dapat merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran dalam diri murid. Dengan majunya arus teknologi dan informasi membawa perubahan perkembangan media itu sendiri, baik dari media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berupa gambar atau tulisan, media audio, visual, animasi dan media yang berbasis komputer. Media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah murid dalam memahami materi yang diberikan sehingga dengan media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih baik dan hasil belajar murid dapat meningkat.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada murid.

Media animasi ini menggabungkan dua media sekaligus (visual dan audio), maka penyampaian materi ajar terasa lebih mudah, pembelajaran disampaikan lebih konstruktif sehingga dapat memperkuat ingatan murid, dan menumbuhkan minat belajar murid. Media ini dapat meningkatkan semangat dan perhatian murid untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi murid yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran.

Observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 12 Oktober 2020 di sekolah yang akan diteliti, di SD Anak Bangsa Kota Makassar masih menggunakan media seperti gambar di kertas atau hanya berpedoman pada buku paket yang digunakan. Jadi hasil observasi tersebut dapat saya ketahui bahwa murid tidak memiliki ketertarikan atau minat dalam proses pembelajaran jika hanya menggunakan media tersebut.

Murid SD merupakan peserta didik yang memiliki keaktifan serta kreatifitas yang lebih akan hal baru. Namun, yang menjadi kendala adalah kurangnya tempat murid untuk mengeksplorasikan diri. Sebab kurangnya inovasi guru yang memberikan wadah kepada murid, sehingga murid masih sangat monoton dalam proses pembelajaran. Sehingga media disini sangat penting untuk menarik minat belajar murid dan membuat murid antusias dengan materi yang diberikan. Ada berbagai pemanfaatan media yang saat ini sedang marak dikembangkan sebagai media yang mampu membuat murid tertarik untuk belajar. Media pembelajaran tersebut dapat berupa media dengan menggunakan animasi. Penggunaan media

dengan menggunakan animasi pada pembelajaran menjadikan murid dapat termotivasi untuk lebih aktif didalam kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Agama Islam kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar.”

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah, maka dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut “ Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penulisan ini mencakup dua manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis;

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah dapat menambah teori pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid pada mata pelajaran Agama Islam kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Guru, murid, penulis serta sekolah yang akan diteliti.

- a. Bagi murid, penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat belajar murid, sehingga dapat mengasah kemampuan mengingat dengan bantuan animasi pembelajaran.
- b. Bagi Guru, agar dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam memperbaiki dan meningkatkan minat belajar murid melalui media pembelajaran animasi. Selain itu diharapkan juga sebagai penambah wawasan guru dalam mengajar.
- c. Bagi Penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian berikutnya.
- d. Bagi sekolah, memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar murid terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian penelitian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan maupun memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Indra Sakti, Yunita Mega Puspasari, dan Eko Risdianto, "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di Sma Plus Negeri 7 Kota Bengkulu."

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung menggunakan media animasi berbasis Macromedia Flash terhadap minat belajar dan pengaruh penerapan model pembelajaran langsung menggunakan media animasi berbasis Macromedia Flash terhadap pemahaman konsep fisika siswa di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen (ekperimen semu) dengan populasi siswa kelas XI di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu dan sampel penelitian adalah kelas XI IPA 1 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol, yang diambil menggunakan teknik Purposive Sampling.

Pengambilan data penelitian dengan menggunakan 15 buah tes pemahaman konsep fisika berbentuk pilihan ganda beralasan dan angket minat belajar siswa. Analisis data menggunakan Uji-t dua sampel independen dan ANAVA. Hasil penelitian ialah ada pengaruh model pembelajaran langsung (Direct Instruction) melalui media animasi berbasis Macromedia Flash terhadap pemahaman konsep fisika secara signifikan dengan thitung $4,087 > t_{tabel} 1,988$ pada taraf signifikan 95% dan ada pengaruh model pembelajaran langsung (Direct Instruction) melalui media animasi berbasis Macromedia Flash terhadap minat belajar siswa secara signifikan dengan thitung $12,259 > t_{tabel} 1,988$ pada taraf signifikan 95%.

- b. Panggabean, Freddy Tua, Musa (2010) "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Komputer Terhadap Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia."

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh penggunaan media animasi komputer terhadap minat belajar siswa, (2) pengaruh penggunaan media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa, (3) interaksi yang linear antara minat dan media animasi komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dan pengambilan sampel secara purposive yakni karakteristik populasinya harus tercermin dalam sampel. Penelitian ini dilakukan secara eksperimen dengan melibatkan tiga sekolah, antara SMA Santo Thomas-1, SMA Negeri-2, dan SMA Methodist-1 dengan total sampel sebanyak 252 orang, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian ini terdiri atas tes dan kuesioner yang telah

terstandarisasi. Teknik analisis SPSS Versi 16 GLM Univariat digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi komputer yang dibandingkan dengan media non animasi komputer dengan variabel minat belajar siswa. Interaksi antara minat belajar dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi komputer diuji dengan GLM Univariate dan Korelasi Bivariate. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa

a) Terdapat pengaruh minat belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi komputer untuk sekolah SMA Negeri-2 dan sekolah SMA Methodist-1. Akan tetapi, tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi komputer untuk sekolah SMA Santo Thomas-1; (b) Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi komputer untuk sekolah SMA Santo Thomas-1, SMA Methodist-1, dan sekolah SMA Negeri-2; (c) Tidak terdapat interaksi yang linear antara minat dan media animasi komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk sekolah SMA Santo Thomas-1, sekolah SMA Negeri-2 dan sekolah SMA Methodist-1.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian yang digunakan berbeda-beda, ada yang menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode *true experimental design* dan *quasi-eksperimen*. Beberapa penelitian relevan pula menjelaskan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep, aktivitas siswa serta minat siswa melalui penerapan media pembelajaran animasi pada materi yang sesuai atau yang terpilih.

B. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar

Belajar merupakan proses di mana manusia mencari pengalaman untuk terus bertahan hidup dan berkembang menjadi manusia yang lebih baik dan berguna. Menurut Gagne dan Berliner dalam Rifa'i (2011:82) menyatakan bahwa "belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman".

Howard L. Kingskey dalam Rusman (2015: 13) mengatakan bahwa "*learning is process by which behavior (in the broader sence) or originated or changed through practice or troning*". Yang jika di artikan "belajar adalah proses yang mana perilaku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan". Proses yang dimaksud oleh Howard L. kingkey berupa latihan atau praktik, dimana belajar dapat bermanfaat dan memiliki arti yaitu dilakukan dengan melatihnya seperti membaca buku setiap hari.

Berdasarkan teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu, pengetahuan, pemahaman serta perubahan aspek-aspek yang ada pada seseorang yang belajar sebagai akibat dari pengalaman yang berupa interaksi dengan lingkungan sekitar.

1. Teori Belajar

Teori belajar bersumber dari aliran-aliran psikologi. Teori-teori belajar berkembang sejalan dengan berkembangnya psikologi pendidikan. Terdapat berbagai teori belajar, di antaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar

konstruktivistik.

a) Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan adanya perubahan perilaku, khususnya perubahan diri siswa untuk berperilaku yang lebih baik sebagai hasil belajar, bukan hanya sebagai hasil proses pendewasaan. Menurut Budiningsih (2005: 19) teori belajar behavioristik "belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon". Disimpulkan yaitu, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk berinteraksi dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

b) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana peserta didik membangun sendiri pemahaman dan pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru. Menurut Budiningsih (2005: 58) teori konstruktivistik "belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan". Al-Tabany (2014: 29) mengemukakan "teori konstruktivis adalah teori yang menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai".

c) Teori Belajar Kognitif

Teori Kognitif memahami belajar bukan hanya sekedar mendapat stimulus dan menghasilkan respons yang mekanistik, tetapi belajar juga melibatkan kondisi mental didalam individu pembelajar yang berhubungan dengan persepsi, perhatian, motivasi dan lain-lain. Sehingga belajar dipahami sebagai suatu proses mental yang aktif dalam memperoleh, mengingat dan menunjukkan kedalam perilaku. Perilaku yang nampak tidak dapat diamati dan diukur apabila tidak melibatkan proses mental seperti kesadaran, motivasi, keyakinan dan proses mental lainnya. Teori ini juga berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan faktor-faktor lain. Menurut Budiningsih (2005: 34) "belajar adalah aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks". Proses belajar di sini antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima (faktor eksternal) dan menyesuaikan dengan struktur kognitif yang sudah terbentuk di dalam pikiran seseorang (*background knowledge*) berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya (faktor internal). Teori kognitif lebih menekankan pada struktur internal pembelajar dan lebih memberi perhatian pada bagaimana seseorang menerima, menyimpan, dan mengingat kembali informasi dari perbendaharaan ingatan.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut

Hamalik (2012: 57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pendapat lain disampaikan oleh Komalasari (2015: 3) menyatakan bahwa: Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Ditinjau dari para pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi dan yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi pendidik sehingga menuntut peserta didik secara aktif kreatif membangun pengetahuannya secara mandiri guna mencapai tujuan dan hasil belajar yang efektif dan efisien.

3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku atau kompetensi yang akan dicapai pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Dimiyati (2015: 17) “tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi”. Menurut Hamalik (2012: 76)

“tujuan pembelajaran terdiri dari kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan pendidik”. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu hal untuk mengembangkan atau mengubah tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

b. Minat Belajar Peserta Didik

1. Definisi Minat Belajar

Definisi minat secara sederhana diberikan oleh Hilgard dalam Slameto (2010: 57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut : *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*. Artinya minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jika seseorang memiliki minat terhadap suatu aktivitas maka mereka bisa menyukai dan memperhatikan aktivitas itu dengan rasa senang. Minat yang sangat besar tentu akan mempengaruhi cara dan tingkat kemalasan seseorang. Sebagaimana yang dikemukakan Djamarah (2011: 116-117) “minat dapat diekspresikan anak didik melalui pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, dapat juga di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan”. Selanjutnya, menurut Djaali (2008: 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Pernyataan tersebut mengidentifikasi

bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Tertarik dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang pada sesuatu.

Berdasarkan pendapat yang telah ahli kemukaan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa timbulnya minat seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor penting yakni faktor yang mempengaruhi minat baik dari sisi intern yang meliputi emosional ataupun faktor ekstern yang melingkupi dorongan dan juga sosial. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Kemudian minat akan timbul apabila ada kecenderungan merasa tertarik pada suatu bidang yang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalyono (2001: 56-57) mengatakan bahwa "minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari".

Pendapat-pendapat diatas menunjukkan bahwa minat dapat ditingkatkan dengan daya tarik dari luar, perasaan senang, dan sikap positif yang akan dapat meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi tertentu yang besar dalam memotivasi tindakan seseorang.

Menurut Suhartini (2001: 25) minat diklasifikasikan menjadi empat jenis berdasarkan bentuk pengekspresian dari minat, antara lain sebagai berikut:

a) *Expressedinterest*

Minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.

b) *Manifestinterest*

Minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu.

c) *Testedinterest*

Minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.

d) *Inventoriedinterest*

Minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan

Minat yang diperoleh melalui adanya suatu proses belajar dikembangkan melalui proses menilai suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat seseorang. Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan mengenai adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya.

C. Faktor- faktor yang mempengaruhi minat belajar

Pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Minat belajar seorang peserta didik memiliki faktor-faktor yang

mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda menurut Syah (2003: 132), berikut faktor minat belajar :

a) Faktor internal

Faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yakni:

1. Aspek fisiologis kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh peserta didik, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam pembelajaran.
2. Aspek psikologis aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri peserta didik yang terdiri dari intelegensi, bakat peserta didik, sikap peserta didik, minat peserta didik, motivasi peserta didik.

b) Faktor Eksternal Peserta Didik

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

1. Lingkungan Sosial Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas
2. Lingkungan Nonsosial Lingkungan sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

c) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi

proses mempelajari materi tertentu.

2. Indikator Minat Belajar

Ada beberapa indikator peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar dikelas maupun dirumah. Menurut Djamarah (2002: 132) "indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian". Kemudian menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu "perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik".

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar yaitu:

a) Perasaan Senang

Apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b) Keterlibatan Peserta Didik

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari pendidik.

c) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari pendidik.

d) Perhatian Peserta Didik

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan pendidik dan mencatat materi.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2007: 3) mengatakan bahwa "kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar". Sedangkan menurut Sadiman dkk (2014: 7) menjelaskan "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu bahan, alat atau metode yang digunakan pendidik sebagai perantara komunikasi/interaksi antara

pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menyajikan materi pelajaran secara kongkrit sehingga peserta didik mudah menerima dan mencerna pelajaran yang diberikan oleh pendidik yang memberikan pengaruh akan ketertarikan saat belajar sehingga peserta didik memiliki minat akan belajar.

2. Macam macam media pembelajaran

Djamarah dan Zain (2006: 124-126) mengklasifikasikan media dengan melihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan pembuatannya sebagai berikut:

1) Dilihat dari Jenisnya:

a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan Kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan filmkartun.

c. Media Audio visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara

dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi kedalam:

1. Audio visual Diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara dan cetak suara.
2. Audio visual Gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

2) Dilihat dari Daya Liputnya

- a) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh radio dan televisi.

- b) Media dengan Daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slides*, film rangkai yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.

- c) Media untuk Pengajaran Individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, yang termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3) Dilihat dari Bahan Pembuatannya

- a) Media Sederhana Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
- b) Media Komplek Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Sadiman (2009: 28) mengemukakan beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, diantaranya yaitu:

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual, seperti: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik (*graphs*), kartun, poster, papan bulletin (*Bulletin Board*).

2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa media dapat dikelompokkan menjadi media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam,

dan laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual, perbedaannya pada media proyeksi diam pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pulayang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead projector*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya, media yang dapat dibuat oleh pendidik sendiri, media yang diproduksi pabrik, media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat

dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Yamin (2007: 200-203) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
5. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan
6. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
7. Sikap positif peserta didik terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan
8. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

E. Media Animasi

Menurut Suherti (2006: 29) "animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan". Media Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Sehingga media animasi yang digunakan adalah untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek.

Dalam hal ini yang dimaksud dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain. Media animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan, misalnya:

- 1) Media hiburan
- 2) Media persentasi
- 3) Media iklan/promosi
- 4) Media ilmu pengetahuan
- 5) Media bantu atau tools
- 6) Media pelengkap

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan atau usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Prinsip dari media animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup.

Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Utami (2007) menyatakan ada tiga jenis format animasi: pertama, Animasi tanpa sistem kontrol, animasi ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (behavioral realism), tanpa ada kontrol sistem. Misal untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian frame, Zoom in, Zoom Out, bisa jadi animasi terlalu cepat, pengguna tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan detail tertentu karena tidak ada fasilitas untuk pause dan zoom in. Kedua, Animasi dengan sistem kontrol, animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol.

Sebagai media ilmu pengetahuan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Animasi yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Secara garis besar membagi animasi komputer menjadi dua kategori yaitu:

1. *Computer Assisted Animation*. Animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

2. *Computer Generated Animation*. Pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocaddll. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Sebagai misal proses bekerjanya mesin mobil atau proses terjadinya tsunami.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Computer Assisted Animation* dan *Computer Generated Animation* adalah animasi yang menunjuk pada system animasi 2 dimensi dan system animasi 3 dimensi yang mengomputerisasi proses animasi tradisional dengan menggunakan gambaran tangan serta dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional.

a. Program Animasi

Saat ini terdapat banyak jenis Program/software animasi yang beredardi pasaran, dari *software* yang mempunyai kemampuan yang

sederhana hingga yang kompleks. Dari sisi fungsi penggunaan *software* animasi dapat dikelompokkan menjadi *Software* Animasi 2 Dimensi dan *Software* Animasi 3 Dimensi. *Software* Animasi 2 Dimensi adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa dapat mengimpor suara. Dari sisi penggunaan umumnya tidak sulit. Contoh dari *Software* Animasi 2D ini antara lain: *Macromedia Flash*, *Adobe Flash*, *Macromedia Director*, *ToonBoom Studio*, *Adobe ImageReady*, *Corel RaVe*, *Swish Max*, *Adobe After Effect*, dan *Video Scribe*. *Software* Animasi 3 Dimensi adalah *software* yang mempunyai fasilitas dan kemampuan canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan tersebut antara lain, membuat obyek 3D, pengaturan gerak kamera, pemberian efek, import video dan suara, serta masih banyak lagi. Beberapa *software* animasi 3D mempunyai kemampuan khusus, misalnya untuk animasi figure (manusia), animasi landscape (pemandangan), animasi (*title*). Karena kemampuannya yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan pengetahuan yang cukup tinggi dan terkadang rumit. Contoh dari *Software* Animasi 3D ini antara lain: 3D Studio Max, Maya, Poser (*figure animation*), Bryce (*landscape animation*), Vue (*landscape animation*), Cinema 4D, Blender (*free*), Daz3D (*free*), Aurora 3D Presentation (*free*).

b. Jenis-jenis Animasi

Terdapat beberapa jenis-jenis animasi adalah :

1. Animasi Stop Motion

Stop motion berasal dari dua kata yaitu stop dan motion. Stop (berhenti) dan motion (bergerak). Jadi, stop motion berarti berhenti dan bergerak. Stop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri.

2. Animasi Tradisional

Animasi tradisional merupakan proses yang digunakan untuk film-film animasi yang paling lama yaitu pada abad ke-20.

3. Animasi 3D

Animasi 3D adalah persembahan grafik yang dicapai melalui komputer dan digital generator. Animasi 3D sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, volume, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah.

4. Animasi Kombinasi

Animasi kombinasi adalah gabungan dari teknik animasi yang berbeda. Animasi kombinasi dibedakan menjadi 3 yaitu, a) kombinasi animasi 2D & 3D, b) *2D and Live Shot* dan c) *3D and Live Shot*.

c. Kelemahan Media Animasi

Menurut Artawan (2010), kelemahan dari media animasi diantaranya

1. Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
 2. Memerlukan software khusus untuk membukanya
 3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna.
- d. Kelebihan Media Animasi adalah penggabungan unsure media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik.

Penelitian ini menggunakan animasi bukan media utama melainkan animasi hanya sebagai media pelengkap di dalam media yang digunakan. Animasi pada penelitian ini digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan media animasi merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini terdiri dari gabungan berbagai aspek media (termasuk animasi).

F. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Elrasyid (2015) Pendidikan secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata "Pais" artinya seseorang, dan "again" diterjemahkan membimbing. Jadi pendidikan (*paedogogie*) artinya bimbingan yang diberikan pada seseorang.

Sedangkan secara umum pendidikan merupakan bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

Dan di dalam Islam, sekarang-kurangnya terdapat tiga istilah yang digunakan untuk menandai konsep pendidikan, yaitu *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *ta'dib*. Namun istilah yang sekarang berkembang di dunia Arab adalah *tarbiyah*.

Istilah *tarbiyah* berakar pada tiga kata *rabayarbu* (-) yang berarti bertambah dan tumbuh, yang kedua *rabiyyarba* (-) yang berarti tumbuh dan berkembang, yang ketiga *rabbayarubbu* (-) yang berarti memperbaiki, menguasai, memimpin, menjaga, dan memelihara. Kata *al rabb* juga berasal dari kata *tarbiyah* dan berarti mengantarkan pada sesuatu kesempurnaannya secara bertahap atau membuat sesuatu menjadi sempurna secara berangsur-angsur. Jadi pengertian pendidikan secara harfiah berarti membimbing, memperbaiki, menguasai, memimpin, menjaga, dan memelihara. Esensi dari pendidikan adalah adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi tua kepada generasi muda agar generasi muda

mampu hidup. Oleh karena itu, ketika kita menyebut pendidikan agama Islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu: a) Mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam b) Mendidik peserta didik untuk mempelajari materi ajaran agama Islam.

Sedangkan pengertian pendidikan jika ditinjau secara definitive telah diartikan atau dikemukakan oleh para ahli dalam rumusan yang beraneka ragam, diantaranya adalah:

- a. Tayar Yusuf (1986; 35) mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia bertakwa kepada Allah.
- b. Zuhairini, Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.⁷
- c. Muhaimin yang mengutip GBPP PAI, bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati, mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan, bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Dengan demikian, maka pengertian Pendidikan Agama Islam berdasarkan rumusan-rumusan di atas adalah pembentukan perubahan

sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran agama Islam. Sebagaimana yang pernah dilakukan Nabi dalam usaha menyampaikan seruan agama dengan berdakwah, menyampaikan ajaran, memberi contoh, melatih keterampilan berbuat, memberi motivasi dan menciptakan lingkungan sosial yang mendukung pelaksanaan ide pembentukan pribadi muslim. Untuk itu perlu adanya usaha, kegiatan, cara, alat, dan lingkungan hidup yang menunjang keberhasilannya.

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil unsur yang merupakan karakteristik Pendidikan Agama Islam

- a) Pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan, latihan, pengajaran, secara sadar yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik.
- b) Proses pemberian bimbingan dilakseseorangan secara sistematis, kontinyu dan berjalan setahap demi setahap sesuai dengan perkembangan kematangan peserta didik.
- c) Tujuan pemberian agar kelak seseorang berpola hidup yang dijiwai oleh nilai-nilai Islam.
- d) Dalam pelaksanaan pemberian bimbingan tidak terlepas dari pengawasan sebagai proses evaluasi.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

Terdapat dua hal yang menjadi dasar pendidikan agama Islam, yaitu:

- a) Dasar Religius

Dasar-dasar yang bersumber dari ajaran Islam yang termaksud dalam

Al- Qur'an dan Hadist Nabi. Sebagaimana firman Allah SWT:

وَإِذْ آتَيْنَاهَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadilah: 11)⁹
Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9 juga menerangkan:

فَلْأَمِّنْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمَلُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿١٠﴾

Artinya: "Katakanlah:" adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? "Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran". (QS. Az-Zumar : 9)10
Al-Qur'an surat Al-Alaq: 1-5 juga menerangkan:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya". (QS Al-Alaq: 1-5)11

b) Dasar Yuridis

Dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari perundang-undangan, yang berlaku di Negara Indonesia yang secara langsung atau tidak dapat dijadikan pegangan untuk melaksanakan pendidikan agama, antara lain:

1. Dasar idiil

Dasar Aidil adalah falsafah Negara Republik Indonesia yakni Pancasila. Pancasila sebagai idiologi Negara berarti setiap warga Negara Indonesia harus berjiwa Pancasila dimana sila pertama ke Tuhanan Yang Maha Esa, menjiwai dan menjadi sumber pelaksanaan sila-sila yang lain.

Sedangkan pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah sebagai berikut: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dengan demikian, maka dapat dipahami bahwa pengertian pendidikan secara umum adalah usaha sadar yang dilakukan si pendidik, atau orang yang bertanggung jawab untuk (membimbing, memperbaiki, menguasai, memimpin, dan memelihara) mamajukan pertumbuhan jasmani dan rohani menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

G. KerangkaPikir

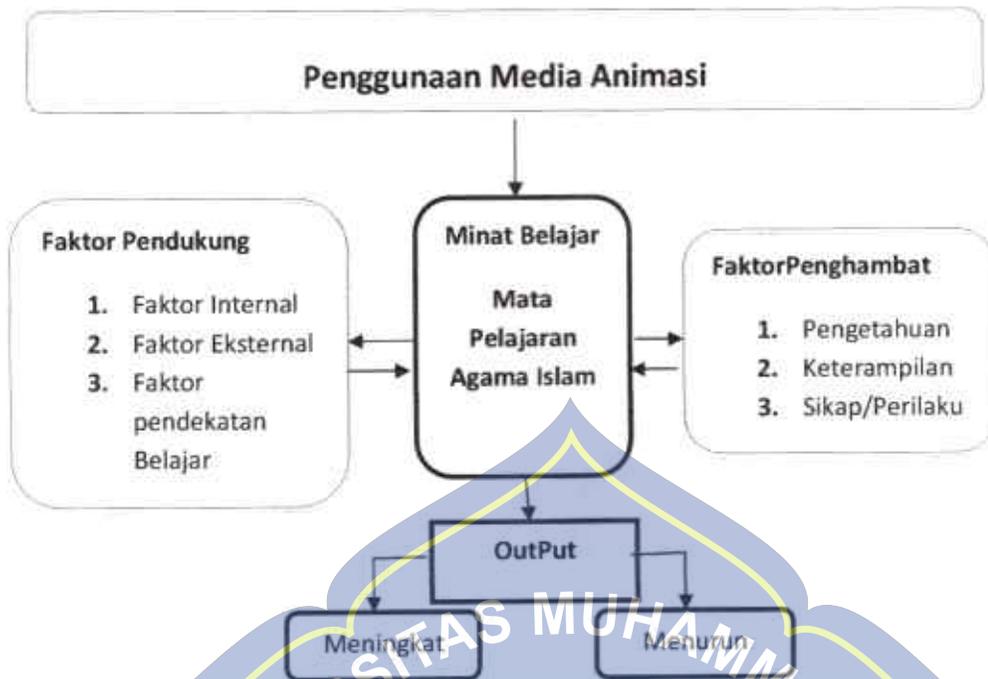
Sugiyono (2016: 91) "kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting". Pada bagian ini akan dijelaskan antara pengaruh media animasi terhadap minat belajar Pendidikan Agama

Islam peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu peserta didik untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Jadi penggunaan media pembelajaran diartikan sebagai penggunaan berupa tindakan alat bantu pendidik dan peserta didik sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran. Pada saat pendidik menggunakan media, pendidik dapat menggunakan bermacam-macam media karena media sangatlah beragam. Namun dalam hal ini, peneliti menggunakan media animasi, mengingat pemanfaatan media dalam pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi dan sebagai pendongrak minat belajar itu sendiri.

Adanya penggunaan media maka aktivitas peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik, peserta didik juga lebih aktif dalam aktifitas mengamati, menggunakan dan menggali informasi, media pembelajaran sebagai penyalur pesan, cara belajar ini merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam belajar matematika, namun dalam menggunakan media ada prinsip dalam memilih media. Media dipilih untuk disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran kesesuaian materi akan dilihat dari kompetensi dasar (KD).

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Setelah melihat kerangka pikir diatas, bahwa dapat diketahui penggunaan media animasi terikat pada dua faktor yang akan berpengaruh pada minat belajar murid pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Faktor-faktor tersebut yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Di faktor pendukung ada 3 faktor yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar. Faktor Internal yaitu meliputi aspek jasmani dan aspek rohani atau psikologis murid. Faktor eksternal yaitu meliputi faktor lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Faktor Pendekatan Belajar yaitu cara atau strategi untuk mendukung keefektifan belajar. Sedangkan dari faktor penghambat terdapat 3 faktor yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap/perilaku murid. Dari faktor-faktor diatas akan menjadi output terhadap meningkat atau menurunnya minat belajar murid pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan observasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bahwa penggunaan media animasi dapat mempengaruhi minat belajar murid pada mata pelajaran agama islam di SD Anak Bangsa Kota Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah eksperimen yang melibatkan satu kelas dan diberikan perlakuan atau kelas eksperimen. Rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X (media pembelajaran animasi) terhadap variabel Y (minat belajar murid). Metode kuantitatif biasanya dipakai untuk menguji satu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep. Dalam penelitian kuantitatif terbagi menjadi penelitian eksperimen, deskriptif korelasional, evaluasi, dan lain sebagainya. Perlakuan yang diberikan yaitu media animasi pada murid kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "One Groups Pretest-Posttest Design", yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001: 64). Desain penelitian yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, pengamatan dilakukan sebelum perlakuan X diberikan. Sebelum pembelajaran berlangsung

kelompok diberikan tes awal (*pretest*) dan setelah pembelajaran selesai maka diberikan tes akhir (*posttest*).

Tabel. 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Pengamatan	Perlakuan	Pengamatan
O1	X	O2

(Sumber :Tiro&Ahmar, 2014:27)

Keterangan:

O1= Tes minat awal murid (*pretest*)

X =Penerapan Media animasi

O2= hasil minat belajar murid setelah menerapkan media animasi(*posttest*).

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 60). Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Media animasi berbentuk media *audiovisual* gerak dimana di dalamnya terdapat media pembelajaran yang diharapkan mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah melalui metode penggunaan media animasi secara langsung.

2. Minat belajar murid yang kurang dalam kelas terutama dari segi ketertarikan adapun indikator minat ada empat, yaitu:

a. Perasaan senang

Pada umumnya individu yang suka atau senang pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. Biasanya apa yang paling disenangi mudah sekali untuk diingat. Sama halnya dengan murid yang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu.

b. Ketertarikan murid

Ketertarikan murid terhadap suatu mata pelajaran, juga dapat terlihat dari apa yang dilakukannya dimana tidak menunda-nunda waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas atau pekerjaan yang telah diberikan oleh guru.

c. Perhatian murid

Murid yang mempunyai minat terhadap pelajaran-pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran tersebut. Perhatian ini akan menimbulkan keseriusan dalam belajar, dimana murid dapat teliti dalam mengerjakan tugas-tugas yang disampaikan oleh guru.

d. Keterlibatan murid

Keterlibatan yakni keuletan, dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa murid tersebut ada keterlibatannya dalam belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru disekolah.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011:80) Populasi adalah keseluruhan kelompok yang terdiri dari subjek, objek, karakteristik yang terdapat pada penelitian. Yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah murid SD Anak Bangsa Kota Makassar yang berjumlah 125 murid yang terletak di jl. Talasapang Kota Makassar, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Murid
		L	P	
1	I	14	13	27
2	II	9	7	16
3	III	9	8	17
4	IV	9	7	16
5	V	15	13	28
6	VI	11	10	21
Jumlah		67	58	125

(Sumber Data: SD Anak Bangsa Kota Makassar)

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2008: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dalam penelitian ini tidak

mengambil sampel dari keseluruhan populasi karena penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling* dan populasi di anggap homogen, maka dari itu sampel hanya menggunakan satu kelas saja dari jumlah keseluruhan populasi. Sampel penelitian ini adalah kelas V SD Anak Bangsa Makassar sebanyak 28 murid.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Murid
		L	P	
I	V	15	13	28

(Sumber Data: SD Anak Bangsa Kota Makassar)

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Mengurus izin pelaksanaan penelitian di SD Anak Bangsa Makassar
- b. Berkoordinasi dengan guru bidang studi.
- c. Menyiapkan media pembelajaran.
- d. Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menyerahkan sepenuhnya kepada guru mata pelajaran media pembelajaran animasi.
- b. Memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui minat murid sebelum diberikan perlakuan.

- c. Melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran animasi. Pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan.
- d. Observasi terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di setiap pertemuan. peneliti yang menjadi obeservasi sendiri.
- e. Mengisi lembar observasi murid untuk melihat aktivitas murid pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
- f. Memberikan angket respons murid mengenai tanggapan murid tentang kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi.

3. Tahap Akhir

- a. Mengumpulkan data penelitian.
- b. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah diperoleh sesuai dengan variabel yang diteliti.
- c. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian, yaitu:

1. Lembar Observasi Aktivitas Murid

Lembar observasi aktivitas murid digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas murid selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Pengambilan data aktivitas murid dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator penilaian aktivitas murid antara lain:

- a. Murid mempersiapkan perlengkapan pembelajaran.
- b. Murid berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

- c. Murid memperhatikan motivasi yang disampaikan.
- d. Murid memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan.
- e. Murid menyimak penjelasan dari guru.
- f. Murid bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami.
- g. Murid bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung.
- h. Murid aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru.
- i. Murid menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri.
- j. Murid bersama guru melakukan evaluasi.
- k. Murid berdoa dan memberi salam penutup.

2. Lembar angket

Lembar digunakan untuk memperoleh data tentang respons murid terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Angket respons murid diberikan pada murid ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi telah selesai. Adapun indikator respon murid yaitu:

- a. Murid menyukai cara guru mengajar dengan model yang diterapkan dalam proses pembelajaran.
- b. Murid memahami materi yang diajarkan oleh guru melalui model yang diterapkan dalam proses pembelajaran.
- c. Murid menyukai media pembelajaran animasi yang digunakan pada saat pembelajaran.

- d. Media yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran merupakan hal baru yang dialami murid.
- e. Dengan media yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran membuat murid menjadi aktif.
- f. Murid merasakan ada kemajuan setelah guru menerapkan media pembelajaran animasi dalam proses belajar.

F. Teknik Pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian, yaitu:

1. Observasi

Data tentang aktivitas murid diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas murid pada saat pemberian tindakan melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut:

- a. Instrumen aktivitas murid diisi oleh observer.
- b. Lembar observasi diisi dengan ketentuan observer menuliskan jumlah murid yang melakukan aktivitas pada setiap perilaku yang diamati.

2. Angket

Data tentang minat belajar murid diperoleh dengan menggunakan angket respons murid yang dibagikan sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Data diambil pada saat kegiatan pembelajaran berakhir. Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut:

- a. Peneliti membagikan angket pada masing-masing murid diakhir pertemuan.
- b. Peneliti mengarahkan murid terlebih dahulu membaca angket sebelum menjawab.
- c. Murid memberi tanda centang (√) pada kolom pilihan sesuai dengan pendapatnya sendiri.

Pernyataan-pernyataan dalam angket tersebut disusun item memiliki lima alternatif jawaban dengan bobot skor 1 sampai 4. Skor setiap alternatif jawaban pada pernyataan positif dan pernyataan negatif sebagai berikut:

Tabel 3.4 Tabel Skor Alternatif Jawaban Responden

Alternatif jawaban	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2017: 207-208), statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendestripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Dalam penelitian ini data yang dianalisis yaitu minat belajar murid.

a. Aktivitas murid:

Menentukan persentase jumlah siswa yang terlibat aktif setiap aktivitas murid dalam hal ini perasaan senang, ketertarikan murid, keterlibatan murid, dan perhatian murid yang diamati selama pertemuan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ta = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Sugiyono (2017: 56)

b. Angket minat belajar

Menentukan persentase angket pretest dan posttest yang telah dibagikan ke murid setelah pertemuan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ta = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Sugiyono (2017: 56)

Keterangan:

Ta = Persentase jumlah murid yang terlibat aktif pada aktivitas ke- a selama n pertemuan.

X = Rata-rata jumlah murid yang melakukan aktivitas ke- a selama n pertemuan.

N = Jumlah seluruh murid pada kelas eksperimen.

$a = 1, 2, 3, \dots$ (sebanyak aktivitas yang diamati)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial yaitu analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian salah satunya menggunakan teknik uji-t. Namun sebelum tahap pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui minat belajar murid sebelum dan setelah diberikan perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk keperluan pengujian populasi digunakan uji kolmogrov-smirnov dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 = Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria yang digunakan yaitu H_0 ditolak jika $p\text{-value} < \alpha$ dan H_0 diterima apabila nilai $p\text{-value} \geq \alpha$, dimana nilai $\alpha = 0,05$. Apabila $p\text{-value} > \alpha$ maka H_0 diterima, artinya data minat belajar murid dari kelompok perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal Sugiyono (2017).

H. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan ada dua sebagai berikut:

1. minat belajar murid dalam ruang kelas yang merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan perubahan tingkah laku selama mengikuti proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam ruang kelas yaitu media animasi berupa gambar bergerak yang diatur sedemikian rupa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam hal ini cita-cita menjadi anak yang shalih.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif Data Penelitian

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan sebagainya. Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek, yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu pretest dan posttest.

a. Observasi murid

Lembar pengamatan ini di buat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung. instrument ini memuat petunjuk dan dua belas indikator aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan cara observer mengamati aktivitas murid. Untuk melihat aktivitas belajar murid selama penelitian berlangsung.

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar murid

No	Aktivitas	Pertemuan		%
		I	II	
1.	Murid mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	20	28	85.71%
2.	Murid berdoa sebelum pembelajaran dimulai	28	28	100%
3.	Murid memperhatikan motivasi yang disampaikan	15	25	71.42%
4.	Murid memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	15	26	73.21%
5.	Murid menyimak penjelasan dari guru	15	25	71.42%
6.	Murid bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami	10	24	60.71%
7.	Murid bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	20	28	85.71%
8.	Murid aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	10	24	60.71%
9.	Murid menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri	10	21	55.35%
10.	Murid bersama guru melakukan evaluasi	10	27	66.07%
11.	Murid berdoa dan memberi salam penutup	28	28	100%
	Rata-rata	16.45	25.81	
	Presentase	58.75%	92.17%	73.13%

Berdasarkan tabel 4.1 yang merupakan aktivitas murid dari kedua pertemuan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan presentase jumlah murid yang terlibat aktif dalam setiap aktivitas yang diamati selama n pertemuan dengan menggunakan persamaan:

$$T_a = \frac{x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ta = persentase jumlah murid yang terlibat aktif pada aktivitas ke-a selama n pertemuan.

X = Rata-rata jumlah murid yang melakukan aktivitas ke-a selama n pertemuan.

N = Jumlah seluruh murid pada kelas eksperimen.

a = 1,2,3,...(sebanyak aktivitas yang diamati).

$$Ta = \frac{X}{N} \times 100\%$$

$$Ta = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{16,45}{28} = 58,75$$

$$Ta = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{1703}{28} = 92,17$$

Dengan ini diperoleh prenetasi rata-rata keseluruhan dari setiap poin aktivitas murid pada pertemuan 1 dan 2 adalah 73,13.

Tabel 4.2 Kategori skor aktivitas murid

Interval	Kriteria
> 60	Sangat baik
51-60	Baik
41-50	Cukup
30-40	Kurang
<30	Sangat Kurang

Sugiyono (2017)

Berdasarkan tabel 4.2 dilihat dari persentase yang diperoleh pada aktivitas murid kelas eksperimen selama proses pembelajaran dimana diperoleh persentase rata-rata dari pertemuan pertama adalah 58,75% dengan kriteria baik, pertemuan kedua adalah 92,17% dengan kriteria sangat baik sehingga diperoleh presentase

keseluruhan rata-rata adalah 73,13%. Hal ini sesuai dengan kategori skor aktivitas murid yang diperoleh yaitu termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Analisis angket minat belajar pretest

Hasil analisis data respon murid terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media pembelajaran animasi yang diisi oleh 28 murid disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perhitungan angket pretest

No	Nama Murid	Jumlah
1	Almira srikandi maharani	56
2	Muthiah Abrar	57
3	Andien resky mauidasari	60
4	Rahmat madhani	58
5	Andi Rafiq Ibrahim	59
6	Muh sultan sahrul	58
7	Muh. farel jaya sakti	59
8	Zulfikat ramli	57
9	Andi mahapati	57
10	Andika restu ilahi	63
11	Nabila afiqa hasnah fahri	56
12	Kirani salsabila	62
13	Naurah Rayyani	60
14	A. Muhammad yasin S pahlevi	56
15	Muh. herly aqram maulana	61
16	Ridho rajai A	60
17	Fahrizal	62
18	Suci nur andini	60
19	Aqila keyiam putri	63
20	Marsha mauidi putri	60
21	Najlachaerani	59
22	Azzahra cantika	58
23	Athyah ramadhani	60
24	Harly ariyanti arman	60
25	Fadhel nibroes	63
26	Nabila afiqa hasnah fahri	56
27	Azzahra cantika	58
28	Muhammad zikra syafei	59
Jumlah		1664

Rata-rata	59,43
Presentasi	21,22%

Berdasarkan data keseluruhan angket pretest dapat saya simpulkan bahwa, hasil angket murid sebelum penggunaan media animasi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam ditemukan bahwa pembelajaran kurang disenangi siswa ketertarikan murid kurang dalam pembelajaran, murid kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, murid kurang aktif terhadap materi pelajaran, murid tidak berkonsentrasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan siswa kurang berhasil menjawab soal yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa sebelum adanya media pembelajaran animasi yang diterapkan murid kurang minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 4.4 Kualitas variabel X minat belajar murid

Interval	Kriteria
> 60	Sangat baik
51-60	Baik
41-50	Cukup
30-40	Kurang
<30	Sangat Kurang

Sugiyono (2017)

$$T_a = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{1664}{28} = 59,42$$

Dari uraian tabel 4.4 dapat diketahui bahwa minat belajar murid termasuk dalam kategori baik, yaitu berada pada interval 51-60 dengan nilai rata-rata 59,42 persentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata-rata perhitungan angket.

c. Analisis angket minat belajar posttest

Hasil analisis data respon murid terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media pembelajaran animasi yang diisi oleh 28 murid disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Perhitungan angket posttest

No	Nama siswa	Jumlah
1	Almira srikandi maharani	62
2	Muthiah Abrar	57
3	Andien resky maulidasari	63
4	Rahmat madhani	58
5	Andi Rafiq Ibrahim	59
6	Muh sultan sahrul	58
7	Muh. farel jaya sakti	59
8	Zulfikar ramli	59
9	Andi mahapati	59
10	Andika restu ilahi	63
11	Nabila afiqa hasnah fahri	58
12	Kirani salsabila	62
13	Naurah Rayyani	60
14	A. Muhammad yasin S pahlevi	60
15	Muh. herly aqram Maulana	63
16	Ridho rajai A	60
17	Fahrizal	62
18	Suci nur andini	63
19	Aqila keyiam putri	63
20	Marsha maulidi putri	60
21	Nailchaerani	59
22	Azzahra cantika	58
23	Athyah ramadhani	60
24	Harly ariyanti arman	63
25	Fadhel nibroes	63
26	Nabila afiqa hasnah fahri	60
27	Azzahra cantika	58
28	Muhammad zikra syafei	63
Jumlah		1703
Rata-rata		60,82
Presentasi		21,72 %

Berdasarkan data keseluruhan angket posttest dapat saya simpulkan bahwa, hasil angket respon murid terhadap penggunaan media animasi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam ditemukan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, murid lebih tertarik mengikuti pembelajaran, murid tampak aktif terhadap materi pembelajaran, murid lebih terlibat dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan murid berupaya berhasil menjawab soal yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 4.6 Kualitas variabel Y minat belajar murid

Interval	Kriteria
> 60	Sangat baik
51-60	Baik
41-50	Cukup
30-40	Kurang
<30	Sangat Kurang

Sugiyono (2017)

$$T_a = \frac{x}{N} \times 100\% = \frac{1703}{28} = 60,82$$

Dari uraian tabel 4.6 dapat diketahui bahwa minat belajar murid termasuk dalam kategori sangat baik, yaitu berada pada interval >60 dengan nilai rata-rata 60,82 persentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata-rata perhitungan angket.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data dari variabel X dan Y yang telah diolah akan diuji normalitasnya menggunakan program SPSS dengan rumus kolmogorov-smirnov. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistic yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $sig > 0,05$ dapat dikatakan data terdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Minat	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Siswa	Pretest	.108	28	.200	.974	28	.700
	Positest	.119	28	.200	.958	28	.307

Berdasarkan tabel 4.9 Hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena ketentuan terhadap Kolmogorov-Smirnov Test adalah $sig > 0,05$ sedangkan hasilnya adalah 0,000 dimana $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji paired sampel T test

Uji paired sampel T test adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	55.9286	28	2.55210	.48230
Posttest	65.7857	28	5.39792	1.02011

Tabel ini merupakan sebuah ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data minat dan media Animasi.

Table 4.9 Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pretest & posttest	28	.303	.117

Pada table 4.11 merupakan nilai korelasi berdasarkan rumus product momen dengan hasil $-0,013$ hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara media Animasi terhadap minat belajar murid memiliki nilai signifikan berdasarkan keputusan yaitu apabila nilai signifikannya lebih besar dari $0,005$.

Tabel 4.10 Paired Samples Test

Pretest- posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	T	Df	t	sig
	9.85714	5.22810	.98764	11.88361	7.83067	9.980	27	9.85714	.000

Selanjutnya adalah perbedaan dari kedua sampel memiliki perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil keputusan paired sampel t test yakni jika nilai signifikannya adalah 000 .

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan temuan yang dianalisis berdasarkan uji normalitas dan uji Paireditas. Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Setelah itu, murid dituntun untuk memahami penjelasan yang telah dijelaskan guru. Hal tersebutlah yang membuat murid sulit untuk berpikir kritis. Sedangkan proses pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa murid terlihat antusias. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran murid diberikan gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan, Kemudian guru membimbing murid untuk menguasai materi dengan memberikan petunjuk kegiatan pembelajaran, guru juga menunjukkan gambaran yang tidak sesuai dengan materi yang dibahas agar murid dapat mengetahui perbedaannya. Setelah murid betul-betul memahami maka guru memberikan tugas kepada murid sehingga menimbulkan minat untuk belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan fokus menggunakan media animasi murid mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat murid dalam proses belajar menggunakan animasi dapat meningkat. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil analisis data *pretest* sebagai pembandingan *posttest*, nilai rata-rata *pretest* 59,42 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 60,82. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi dapat diberlakukan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar murid antara murid yang diajar dengan menggunakan media animasi dengan sebelum murid diajar tanpa menggunakan media animasi. ini berarti hipotesis diterima, yaitu media animasi berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar. Pengaruh media animasi dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $0,000 > 0,005$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh minat belajar murid kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi murid kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar.

Aktivitas murid dalam pembelajaran berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas murid dalam proses belajar mengajar dengan media animasi yang dimana diperoleh persentase rata-rata dari dua pertemuan. Hal ini sesuai dengan kriteria tingkat aktivitas murid yang diperoleh yaitu termasuk kedalam kategori sangat tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Aritonang, 2008. Yaitu minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang. Untuk mencapai prestasi yang baik disamping

kecerdasan minat juga sangat berperan, sebab tanpa adanya minat sebagai pemutusan perhatian atau reaksi terhadap suatu objek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap objek tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Yunita (2017), yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam" hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media animasi pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam sangat berpengaruh, dengan jumlah nilai rata-rata persentase di kelas eksperimen 85,62 dan di kelas kontrol 80,31.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar murid kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar. Hal ini menunjukkan pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang direncanakan. Namun, hal itu tidak terlepas dari adanya kendala yang dihadapi selama proses penelitian berlangsung, salah satunya adalah pembelajaran dilakukan secara daring (online), jadi pembelajaran kurang efektif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar murid setelah murid diajar dengan menggunakan media animasi dengan sebelum murid yang diajar menggunakan media animasi. Ini berarti hipotesis diterima, yaitu media animasi berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar. Pengaruh media animasi dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $0,000 > 0,005$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian mengemukakan saran untuk meningkatkan hasil belajar dan mutu pendidikan. Adapun saran-saran yang penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan media animasi dalam proses belajar mengajar dengan menyesuaikan karakteristik materi pelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar murid.

2. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, tujuan yang harus dicapai, waktu yang tersedia serta sarana dan prasarana yang di miliki.
3. Pihak sekolah hendaknya selalu memberikan dukungan kepada guru dalam pengenalan media dimulai dini pada murid.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suheri. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran. Jakarta : Elec Media Komputindo
- Ahmad rifai, Nana Sudjana. 2009. Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. Mendesai Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual. Jakarta : Prenamedia Grup.
- Arsyad Azhar. 2007. Media Pemeblajaran. Jakarta : Raja Gravindo Persada
- Arsyad Azhar. 2019. Media pembelajaran Jakarta : Raja Gravindo Persada
- Benny A, 2017. Media dan teknologi dalam pembelajaran. Jakarta : Kencana
- Budi Ningsi. 2005. belajar dan pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2011. Penelitian Kualitatif. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.
- Dalimunthe, N. 2017. *Penerapan Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 291 Simpang Gambir*. Jurnal Guru Kita (JGK)2(1). Diakses pada 16 Juli 2019 (<http://jurnal.unimed.acFVBVBVBVV.id/2012/index.php/jgkp/article/download/10457/9388>).
- Dalyono. 2001. Psikologi Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djaali. 2008. Psikologi Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta. Grafindo Persada
- Elrasyid (2015). Pengertian Pendidikan Menurut ahli. Diambil Kembali dari Academia Edu: https://www.academia.edu/7916988/pengertian_pendidikan_menurut_para_ahli (Diakses pada tgl 6-2-2021, pukul 19.32)
- Hasanah, Nulhakim, L. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai media pembelajaran Konsep Fotosintests. JPPI, I.

- Hamalik. 2012. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Karwono, Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar* . Depok.PT. Rajagrafindo persada.
- Komalasari. 2014.*Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- M. Dalyono. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Muhammad Arif Tiro. 2008. *Dasar-dasar statistika* Makassar:Adira publisher.
- Muhaimin .1994. *Pengembangan kurikulum PAI disekolah madrasah*.
- Muhibbin Syah.2003. *Psikologi belajar*. Jakarta : PT Baja Grafindo Persada.
- Nazmi, M. 2017. *Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung*. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1). Diakses pada 10 Juli 2019 (<http://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/download/6272/4723>)
- Nurhasanah, S., & Sobandi. 2016. *Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran* 1(1). Diakses pada 12 Juni 2019 (<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264>) .
- Oemar Hamalik. 2012. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rivai Ahmad, Catharta Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan* Semarang : UNNES PRESS
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori,Praktik, dan penilaian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja
- Semiawan, conny. R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam taraf usia dini*. Jakarta : PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta

Suhartini. 2001. Minat Siswa terhadap topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan beberapa faktor yang melatarbeakangnya, Studi Deskriptif terhadap siswa sekolah menengah umum Negeri di kota Bogor (tesis) Magister Pendidikan Ilmu Sosial UPI.

Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media Komputindo.

Sukiyasa, K., & Sukoco. 2013. *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi. 3(1). Diakses pada 5 April 2019 (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588>).

Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Gravindo Persada

Syah. 2003. *Minat Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Tayar Yusuf.1986. *Metodologi pengajaran Agama dan Bahasa Arab*.Bandung.PT Jennars

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yaumi, 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*

Zuhairini. 2004. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang : UIN Press.





LAMPIRAN 1

- INSTRUMEN AKTIVITAS MURID
- INSTRUMEN RESPON MURID



INSTRUMEN AKTIVITAS MURID

Lembar Observasi Aktivitas Murid dalam Proses Pembelajaran

Nama Sekolah : SD Anak Bangsa Kota Makassar

Tahun Ajaran : 2020

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Hari/Tanggal : 19 Oktober 2020

No	Aktivitas	Pertemuan	
		I	II
1.	Murid mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	20	28
2.	Murid berdoa sebelum pembelajaran dimulai	28	28
3.	Murid memperhatikan motivasi yang disampaikan	15	25
4.	Murid memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak	15	26

	dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan		
5.	Murid menyimak penjelasan dari guru	15	25
6.	Murid bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami	10	24
7.	Murid bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	20	28
8.	Murid aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	10	24
9.	Murid menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri	10	21
10.	Murid bersama guru melakukan evaluasi	10	27
11.	Murid berdoa dan memberi salam penutup	28	28

Angket Minat Belajar Sebelum Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Animasi Pada Mata Pelajaran Agama Islam

nama : Muthiah Abrar

kelas : 5

SL : Selalu SR : Sering KD : Kadang-Kadang TP : Tidak Pernah

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
	Saya hadir tepat waktu saat pembelajaran Agama Islam		✓		
	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran Agama Islam dimulai			✓	
	Saya mengerjakan tugas Agama Islam dari guru jika disuruh orangtua			✓	
	Saya senang belajar mata pelajaran Agama Islam		✓		
	Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar Agama Islam		✓		
	Saya mengikuti pelajaran Agama Islam dengan sungguh-sungguh agar mendapat nilai yang baik			✓	
	Saya menggunakan waktu luang saya untuk membaca buku-buku pelajaran Agama Islam			✓	
	Saya berharap setelah belajar Agama Islam dapat membuat saya memahami ilmu agama dengan lancar			✓	
	Saya bekerjasama dengan teman saat ulangan Agama Islam berlangsung		✓		
	Saya berharap dengan belajar Agama Islam menggunakan media pembelajaran animasi dapat menambah ilmu pengetahuan			✓	
	Saya menunda belajar Agama Islam dan ikut teman bermain jika menggunakan media pembelajaran animasi		✓		
	Saya senang kepada guru waktu			✓	

3	memberikan motivasi dalam belajar Agama Islam				
4	Jika ada soal Agama Islam yang sulit, saya tidak akan mengerjakannya		✓		
5	Saya semangat apabila guru Agama Islam memberikan penghargaan kepada siswa yang nilainya tinggi			✓	
6	Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas Agama Islam			✓	
7	Saya senang belajar Agama Islam jika guru dalam mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan			✓	
8	Belajar menggunakan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan keterampilan saya dan semangat untuk belajar			✓	
9	Saya bertanya yang tidak saya ketahui kepada guru ketika pelajaran Agama Islam			✓	
10	Kegiatan pembelajaran Agama Islam membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	
11	Saya merasa ragu dengan kemampuan yang saya miliki dalam memahami penjelasan materi Agama Islam dari guru			✓	
12	Saya menyukai suasana kelas yang jauh dari keramaian			✓	
13	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya merasa nyaman belajar Agama Islam			✓	
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran			✓	
15	Ketika belajar Agama Islam menggunakan media pembelajaran animasi saya merasa lebih termotivasi belajar			✓	
16	Saya malas belajar Agama Islam walaupun sarana dan prasarana di sekolah memadai		✓		



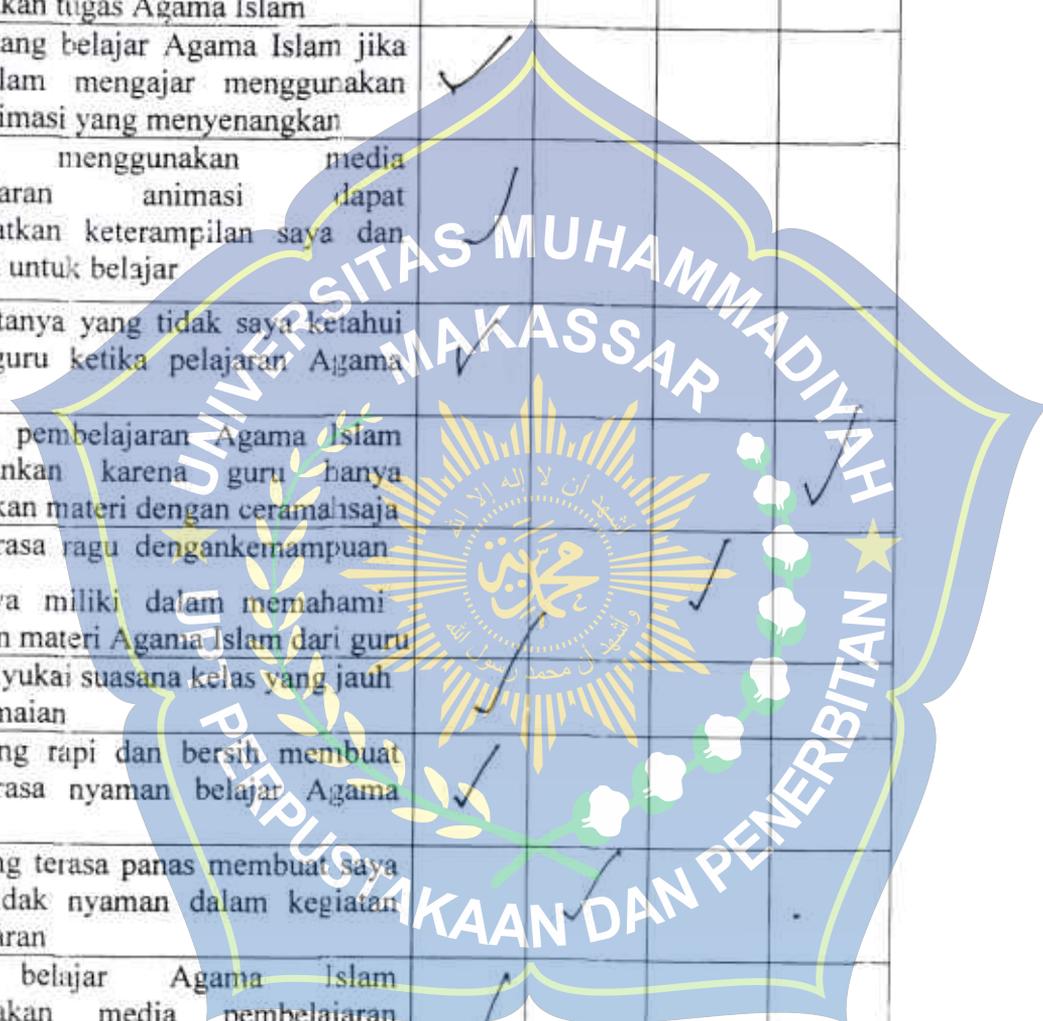
Angket Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Animasi Pada Mata Pelajaran Agama Islam

Nama : Andien
 No : 5

Selalu SR : Sering KD : Kadang-Kadang TP : Tidak Pernah

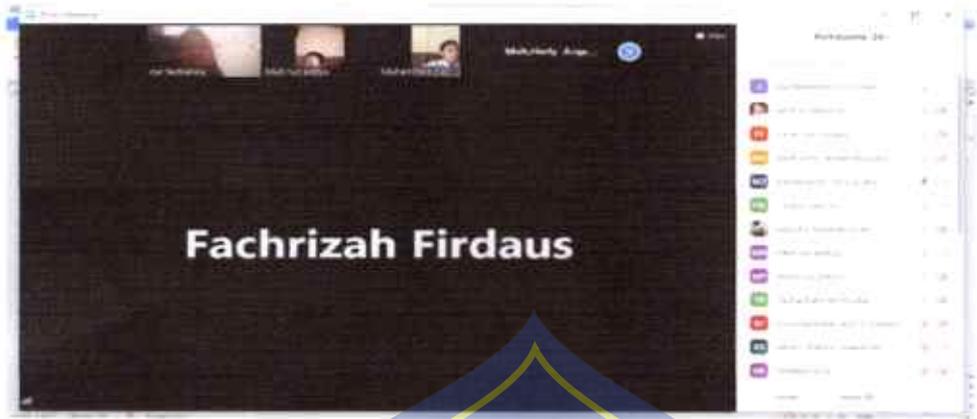
Pertanyaan	Jawaban			
	SL	SR	KD	TP
Saya hadir tepat waktu saat pembelajaran Agama Islam		✓		
Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran Agama Islam dimulai		✓		
Saya mengerjakan tugas Agama Islam dari guru jika disuruh orangtua		✓		
Saya senang belajar mata pelajaran Agama Islam		✓		
Saya merasa cepat bosan bila sedang belajar Agama Islam			✓	
Saya mengikuti pelajaran Agama Islam dengan sungguh-sungguh agar mendapat nilai yang baik	✓			
Saya pergunakan waktu luang saya untuk membaca buku-buku pelajaran Agama Islam		✓		
Saya berharap setelah belajar Agama Islam dapat membuat saya memahami ilmu agama dengan lancar	✓			
Saya bekerjasama dengan teman saat ulangan Agama Islam berlangsung				✓
Saya berharap dengan belajar Agama Islam menggunakan media pembelajaran animasi dapat menambah ilmu pengetahuan	✓			
Saya menunda belajar Agama Islam dan ikut teman bermain jika menggunakan media pembelajaran animasi				✓

Saya senang kepada guru waktu memberikan motivasi dalam belajar Agama Islam	✓			
Jika ada soal Agama Islam yang sulit, saya tidak akan mengerjakannya			✓	
Saya semangat apabila guru Agama Islam memberikan penghargaan kepada siswa yang nilainya tinggi	✓			
Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas Agama Islam				✓
Saya senang belajar Agama Islam jika guru dalam mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan	✓			
Belajar menggunakan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan keterampilan saya dan semangat untuk belajar	✓			
Saya bertanya yang tidak saya ketahui kepada guru ketika pelajaran Agama Islam	✓			
Kegiatan pembelajaran Agama Islam membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja				✓
Saya merasa ragu dengan kemampuan yang saya miliki dalam memahami penjelasan materi Agama Islam dari guru	✓			
Saya menyukai suasana kelas yang jauh dari keramaian	✓			
Kelas yang rapi dan bersih membuat saya merasa nyaman belajar Agama Islam	✓			
Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
Ketika belajar Agama Islam menggunakan media pembelajaran animasi saya merasa lebih termotivasi belajar	✓			
Saya malas belajar Agama Islam walaupun sarana dan prasarana di sekolah memadai				✓





DOKUMENTASI



Proses pembelajaran melalui aplikasi zoom



Proses pembelajaran melalui aplikasi zoom dengan materi Cita-Citaku Menjadi

Anak Shalih. (Tgl 26-10-2020)



Pemutaran media animasi pada saat proses pembelajaran



Penjelasan dan Pembagian Angket Kepada Murid Kelas V Di SD Anak Bangsa
Kota Makassar Jl. Talasapang, (Hari Senin, Tgl 2-11-2020)



Mendampingi murid mengisi angket (Senin, 2-11-2020)

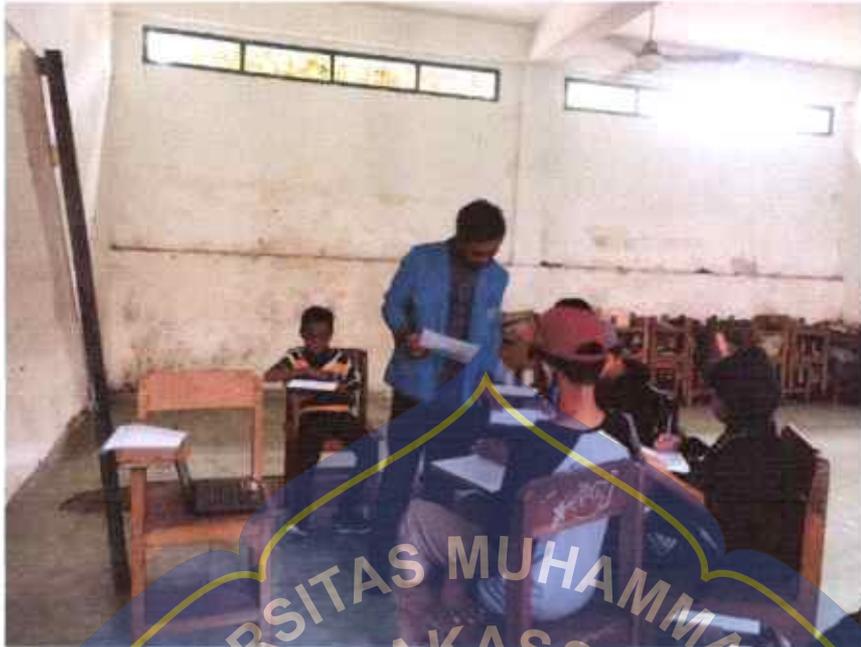




Foto Bersama dengan Wali Kelas dan Murid (Murid yang tidak memiliki handphone untuk belajar datang ke sekolah untuk menonton video animasi serta mengisi angket. (Tgl 23-11-2020)

RIWAYAT HIDUP



Ahmad Mahatir, dilahirkan di Nabire Kota Kalibobo tanggal 18 Januari 1994. Anak terakhir dari Sembilan bersaudara dari Ayah Abd Kadir dan Ibu Jenne.

Mulai mengecap pendidikan formal SD 137 Bamba tamat tahun 2007. Ia melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Enrekang Kota Makassar tamat pada tahun 2010. Ia melanjutkan pendidikan di SMA Muhammadiyah Enrekang tamat tahun 2013. Selanjutnya pada tahun 2014 ia mendaftarkan di Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Keinginan untuk melanjutkan pendidikan memacu semangatnya lebih giat. Dengan bermotivasi kemauan dan tekad yang kuat, ia mendaftarkan di perguruan Tinggi Swasta Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada tahun 2021 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun karya ilmiah yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di Sd Anak Bangsa Kota Makassar."

MAD MAHATIR 10531213314

by Tahap Ujian Skripsi .



on date: 27-Mar-2021 10:36AM (UTC+0700)

on ID: 1543586907

: Skripsi_Ahmad_Mahatir_1_-_Copy_2.docx (216.78K)

int: 8481

r count: 53981