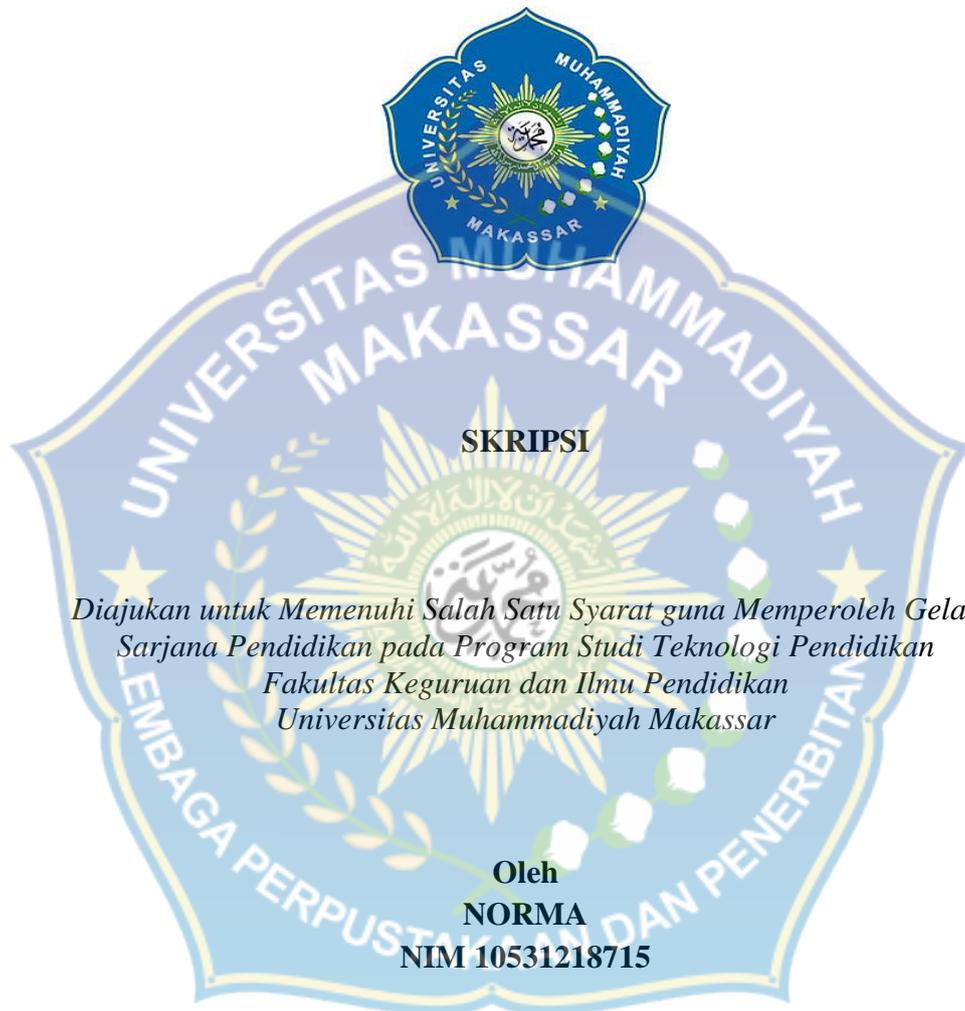


**PENGARUH MEDIA ANIMASI HOLOGRAM TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 BALUSU
KECAMATAN BALUSU KABUPATEN BARRU**



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*

**Oleh
NORMA
NIM 10531218715**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2019



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama Norma, NIM 10531218715 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 132 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 24 Agustus 2019 M, 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 23 Agustus 2019.

Makassar, 3 Muharram 1441 H
3 September 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahimi, SE., MM. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Dr. H.M. Bahrul M.Si. (.....)
2. Dr. H. Bahrul Amin, M.Hum. (.....)
3. Drs. H. Hamzah HS, MM. (.....)
4. Dr. Munirah, M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Animasi Hologram Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kab. Barru.**

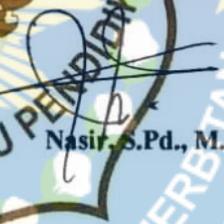
Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Norma**
Stambuk : **10531218715**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

Makassar, September 2019
Dibaca oleh
Pembimbing I Pembimbing II


Dr. H. M. Basri, M.Si.


Nasir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D.

NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.

NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **NORMA**
Nim : 10531 2187 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh media animasi hologram terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru

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, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan


NORMA



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **NORMA**
Nim : 10531 2187 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan


Norma

Mengetahui
Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

NBM : 991 323

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jangan katakan sedikit lagi waktu tapi katakan masih ada waktu”

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan pada lelaki tertangguh No.1 dan perempuan termulia no. 1 dihidupku yang tak henti-hentinya memberi semua yang beliu sebenarnya tak sanggup namun disanggupkan, beliau sebenarnya tak mampu namun dimampukan yaitu Lennang dan Nahari, semua keluarga dan saudara tidak sedarah yang senantiasa membuka kedua tangannya untuk membantu dikala kesulitan berjalan dan merangkul dikala ingin terjatuh.



Abstrak

Norma, 2019. *Pengaruh media animasi hologram terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru*. Skripsi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Di bimbing oleh H.M.Basri sebagai pembimbing I dan Nasir sebagai pembimbing II.

Generasi millennial dalam minat belajar sebagian besar mengalami kemunduran, siswa yang merupakan bagian dari sistem pendidikan sudah tidak berjalan sesuai fungsionalnya. Hal ini disebabkan seringnya mereka lebih suka bermain *game* lewat ponsel android daripada permainan tradisional yang mengajarkan perilaku untuk bekerjasama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa terhadap penggunaan media animasi hologram tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah metode pre eksperimen dengan model *pretest post-test control group design*. yang menggunakan perlakuan dan pengukuran terhadap 1 kelas dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIIA berjumlah 21 orang siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa dan angket untuk melihat pengaruh kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media animasi di kelas VIIA SMP Negeri 3 Balusu, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh media animasi hologram terhadap minat belajar siswa. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah pemanfaatan media animasi hologram bisa lebih diefektifkan . 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.

Kata Kunci : Media Animasi, Minat Belajar siswa, Hologram

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Alhamdulillah puja dan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt, karena berkat karunia dan petunjuk-Nya sehingga penulisan skripsi yang berjudul ” **“Pengaruh Media Animasi Hologram Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru”** dapat diselesaikan. Salawat dan salam atas junjungan kita Nabi Muhammad saw, Rasul yang menjadi suri tauladan yang telah menuntun umatnya menjadi manusia yang berilmu.

Skripsi adalah sebuah karya ilmiah yang diajukan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi bukanlah suatu hal yang mudah, banyak kesulitan yang dialami yang tidak terpikir sebelumnya, akan tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan hormat kepada Bapak Lennang, dan ibu Nahari yang telah menjadi penyemangat sekaligus motivator terhebat untuk penulis. Serta kepada Ruhaeni, Murniati, Firna, Firda, Rasni, Nia, Lisa dan forum carutu yang senantiasa ada untuk mendampingi, membantu serta menghibur penulis.

Penulis menyatakan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, S.E., MM, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Dr.Muhammad Nawir, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Dr.H.M.Basri,M.Si. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis
5. Nasir, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk membantu dan membimbing penulis yang bandel ini
6. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing selama perkuliahan
7. Dosen dan staf Program Studi teknologi pendidikan, yang telah memberikan ilmu yang sangat berarti bagi penulis selama duduk di bangku kuliah yang tak bisa tergantikan.
8. Abd. Majid selaku Kepala SMP Negeri 3 Balusu, yang telah membantu dan memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian
9. Drs. Asmah.,M.Pd selaku Guru mata pelajaran IPA kelas VII, Guru-guru dan Staf Tata Usaha SMP Negeri 3 Balusu yang senantiasa membantu dan membantu penulis selama melakukan penelitian serta seluruh siswa kelas VII. yang menjadi subjek penelitian

10. Saudara IMM, Himatekpen, dan LKIM Pena yang selama ini selalu ada untuk membantu serta menyemangati penulis dengan kebersamaan dan kehangatan yang tak akan tergantikan dan terlupakan
11. Teman-teman seperjuanganku seluruh angkatan 2015 ateknologi Pendidikan, terkhusus kepada Saudara-saudaraku Kelas A, terima kasih atas semua yang tak dapat terwakili hanya dengan kata-kata, tawa, canda, suka dan duka tidak cukup kalaulah hanya selembar kertas. Terima Kasih untuk semua yang memberi kebersamaan, kehangatan, semangat selama beberapa tahun perjalanan ini yang tak akan tergantikan dan terlupakan.

Penulis menyadari tidak ada gading yang tak retak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari siapa saja untuk kemudian menjadi bahan perbaikan karya ini.

Makassar, 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Pustaka	12
1. Media	12
2. Animasi.....	13

3. Minat	16
4. Belajar	17
5. Minat belajar	18
6. Model pembelajaran hologram	19
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Pikir	22
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Variabel Penelitian	24
C. Satuan Eksperimen Dan Perlakuan	25
D. Prosedur Penelitian	25
E. Instrumen Penelitian	26
F. Teknik Pengumpulan Data	28
G. Teknik Analisis Data	29
H. Kriteria minat belajar siswa	32
I. Definisi Operasional Variable	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
a) Analisis Statistik Deskriptif	34
b) Analisis Statistik Inferensial	51
B. Pembahasan	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52

A. Simpulan	56
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi siswa SMP Negeri 3 Balusu tahun 2018/2019	26
Tabel 3.2 Sampel SMP Negeri 3 Balusu	27
Tabel 4.1 jawaban dalam skoring	34
Tabel 4.2 Data hasil angket Minat Pretest	35
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Minat belajar siswa pretest	37
Tabel 4.4 Perhitungan mencari rata-rata dan standar deviasi variabel Y.....	37
Tabel 4.5 kualitas Variabel Y minat belajar siswa.....	38
Tabel 4.6 Data hasil angket minat (Y).....	39
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Minat belajar siswa.....	41
Tabel 4.8 Tabel perhitungan mencari rata-rata dan standar deviasi variabel Y	41
Tabel 4.9 kualitas Variabel Y minat belajar siswa.....	42
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi animasi hologram	44
Tabel 4.11 Animasi Hologram	43
Tabel 4.12 perhitungan mencari rata-rata dan standar deviasi (X).....	45
Tabel 4.13 hasil eksperimen media dan minat	47
Tabel 4.14 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa	45
Tabel 4.17 Interpretasi korelasi r_{Xy}	48
Tabel 4.15 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	50
Tabel 4.16 Paired Samples Test.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir 23



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (proses peyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan peyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Yang dimaksudkan pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan sebagainya. Berdasar Teori belajar *Behaviour* yang dicetuskan Ivan Pavlov, Skinner dan Thorndike, menyebutkan belajar merupakan perubahan berdasarkan stimulus dan respon (Bahri, 2012).

★ Pembelajaran atau pengajaran menurut Degenga, 2015 adalah upaya untuk membelajarkan siswa. dalam pengetahuan ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran. Belajar harus dimaknai sebagai kegiatan pribadi siswa dalam menggunakan potensi pikiran dan nuraninya baik terstruktur maupun tidak terstruktur untuk memperoleh pengetahuan, membangun sikap, dan memiliki keterampilan khusus (Hamzah, 2015).

Sesuai dengan UU No.23 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa, 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.

Indonesia sedang menghadapi fenomena disrupsi, dalam KBBI disrupsi didefinisikan hal tercabut akarnya. Disrupsi adalah sedang terjadi perubahan fundamental atau mendasar yaitu evolusi teknologi yang menyasar, sebuah celah kehidupan manusia (Muslimat, 2018). Disertai dengan perkembangan zaman yang meliputi generasi millennial atau lebih dikenal generasi 4,0 diketahui bersama, karakter anak *zaman* sekarang cenderung egois, tidak suka bekerja sama. Hal ini disebabkan seringkali mereka lebih suka bermain game lewat ponsel android daripada permainan tradisional yang mengajarkan perilaku untuk bekerjasama.

Fenomena ini tidak bisa dipungkiri, baik itu di kota maupun di pelosok desa sekalipun. Karakter anak pada generasi millennial sangat memprihatinkan. Mereka tidak bisa menghargai orangtua maupun gurunya. Bahkan dari mereka juga terkadang terjebak pada dunia kriminal dan narkoba. Generasi millennial dalam minat belajar sebagian besar mengalami kemunduran, siswa yang merupakan bagian dari sistem pendidikan sudah tidak berjalan sesuai fungsionalnya (Muslimat, 2018).

Menurut Mudoffir (1990) sistem dapat diartikan sebagai suatu kesatuan unsur-unsur yang saling berintegrasi dan berinteraksi secara fungsional yang memproses masukan menjadi keluaran. Adapun ciri-cirinya

yaitu: (a) ada tujuan yang dicapai, (b) ada fungsi-fungsi untuk mencapai tujuan, (c) ada komponen yang melaksanakan fungsi-fungsi tersebut, (d) ada interaksi antar komponen, (e) ada penggabungan yang menimbulkan jalinan keterpaduan, (f) ada proses transformasi, (g) memberikan makna terhadap sistem yang berarti benda, peristiwa, kejadian atau cara yang terorganisasi yang terdiri atas bagian-bagian yang lebih kecil dan seluruh bagian secara bersama-sama berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu (Bahri, 2012).

Agar proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu dapat terlaksana dengan baik, salah satu yang perlu dibenahi adalah perbaikan kualitas guru. Dengan perbaikan ini, guru dapat mengorganisir pengajaran dengan jalan menggunakan teori-teori belajar serta desain pengajaran yang dapat menimbulkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Guru dapat berkreasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sumber belajar, media belajar, dan proses kegiatan belajar-mengajar. Tenaga Pendidik era millennial harus melek teknologi. Baik tenaga pendidik yang muda atau lanjut usia, semuanya mempunyai tanggung jawab yang sama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai amanat UUD 1945. Era millennial bukan menjadi suatu hambatan, namun bagaimana guru menyikapi menjadi tantangan kearah kemajuan pendidikan. Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancangny agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. Merencanakan pembelajaran tidak bisa lepas dari variable pembelajaran, hal ini disebabkan oleh perencanaan pembelajaran berkaitan

dengan tiga variable pembelajaran yaitu: (a) *alternative goals or requirements* (b) *possibilities for action* (c) *fixed parameters or constraints*.

Dalam era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan Teknologi informasi dan dunia desain komunikasi visual mengalami kemajuan yang sangat pesat, karena adanya penemuan teknologi baru dalam media digital baik dalam dunia *hardware* maupun *software*. Kemajuan teknologi informasi dan desain komunikasi visual telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat yang telah melahirkan pemaknaan baru yang pada akhirnya mampu menciptakan suatu teknologi yang dapat menghubungkan interaksi dunia nyata dan dunia virtual secara langsung.

Model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan, berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa. Disamping didasari pertimbangan keragaman siswa, pengembangan berbagai model pembelajaran juga dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, agar mereka tidak jenuh dalam proses belajar yang sedang berlangsung.

Tolak ukur proses komunikasi pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media, menurut *AECT* media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.

Media dalam proses penyampaian informasi bisa berupa animasi yang telah diterapkan di beberapa proses pembelajaran dengan mata

pelajaran tertentu. Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain adalah kemampuan untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama yaitu: (a) Gambar animasi merupakan sebuah penggambaran (b) gerakan animasi menggambarkan sebuah pergerakan (c) simulasi animasi terdiri objek-objek yang dibuat dengan gambar atau metode simulasi lain. Erat kaitannya animasi dengan media teknologi yang akan berkembang.

Salah satu teknologi yang kini sedang dikembangkan adalah teknologi hologram yang memudahkan komunikasi antara satu atau lebih dari dua orang berlangsung. Sebuah perusahaan asal Polandia sedang mencoba mengembangkan teknologi komunikasi tersebut secara nyata. Pengembang teknologi ini mengatakan bahwa apabila proses berjalan dengan lancar, maka mulai 5 tahun ke depan, teknologi komunikasi hologram ini dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (Susanto, 2014). Menurut Wikipedia, hologram adalah produk dari teknologi holografi. Hologram terbentuk dari perpaduan dua sinar cahaya yang koheren dan dalam bentuk mikroskopik. Hologram bertindak sebagai gudang informasi optik. Informasi optik itu kemudian akan membentuk suatu gambar, pemandangan, atau adegan. Hologram merupakan salinan dari gudang informasi (*information storage*) yang mutakhir. Kelebihan hologram adalah mampu menyimpan informasi, yang di dalamnya memuat objek-objek 3D (tiga dimensi).

Penggunaan hologram dikatakan mampu meningkatkan kualitas berpikir siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena penggunaan media yang tepat akan membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar. Selain menarik, siswa akan lebih mudah menerima informasi. Pembelajaran dengan sistem teknologi hologram dapat menambah motivasi belajar dan memperjelas materi yang akan disampaikan. Sebagai contoh, dalam materi organ tubuh makhluk hidup yaitu dengan adanya hologram pembelajaran yang berkaitan dengan organ tubuh manusia ataupun hewan akan lebih mudah dipahami karena terlihat lebih jelas dan nyata. Penerapan hologram dalam pendidikan sebagai media pembelajaran akan membuat siswa cenderung lebih aktif. Siswa seakan-akan berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Berbeda dengan mempelajari dari buku yang hanya menampilkan gambar secara 2 dimensi. Dengan hologram siswa dapat melihat objek dari sudut pandang manapun.

Denny Pomanto wali kota makassar yang dikutip ardiyan, 2017 mengungkapkan bahwa zaman terus berkembang dan tidak statis, namun masih banyak yang tertinggal dari perkembangan, terutama perkembangan teknologi.

“Melihat ketertinggalan ini, maka diperlukan inovasi pendidikan untuk mempercepat proses pendidikan. Selain itu, kita juga harus memiliki kemampuan beradaptasi agar bisa menang dalam menghadapi perkembangan zaman”.

Kota Barru memiliki 305 satuan pendidikan dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dan menengah kejuruan, Kondisi

pendidikan di Barru khususnya di Kecamatan Balusu SMP Negeri 3 Balusu belum berinteraksi dengan kecanggihan teknologi dalam proses pembelajaran. Meski zaman terus mengalami perubahan namun di sekolah ini belum memanfaatkan kecanggihan teknologi. Seperti akses internet belum mencakupi. Metode yang digunakan tenaga pendidik masih dengan metode, dimana tenaga pendidik lebih aktif dibandingkan siswa. Bertentangan dengan kebijakan kurikulum 2013 dimana seharusnya siswa lebih aktif dibanding tenaga pendidik.

Metode yang digunakan guru adalah metode ceramah dimana, tenaga pendidik lebih aktif dibandingkan siswa. Hal ini bertentangan dengan kebijakan kurikulum 2013 seharusnya siswa lebih aktif dibanding tenaga pendidik. Terkait kondisi waktu pelajaran, dimana jam pelajaran setelah istirahat adalah siswa mulai lelah dan mengantuk, karena memasuki waktu siang hari, hal ini disebabkan karena siswa kelelahan setelah bermain ataupun kekenyangan setelah makan, mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif. Siswa cenderung memilih minta izin keluar masuk ruang kelas, bahkan tertidur didalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini di sebabkan karena kombinasi dari metode dan minat belajar siswa tidak sesuai dan tidak sejalan, dengan kondisi dan suasana belajar. Maka inovasi pembelajaran harus disesuaikan dengan waktu dan suasana kelas serta karakter siswa

Menurut narasumber yang merupakan guru dari SMP Negeri 3 Balusu wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Desember 2018 dengan inisial R,

A, dan A mereka adalah tenaga pendidik disekolah tersebut. Mereka megemukakan bahwa media sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena media bisa memudahkan dalam proses penyampaian informasi. Terkait dengan hologram yang merupakan animasi baru, secara sekilas pernah mendengar yang namanya hologram akan tetapi tidak pernah mencoba untuk menggunakan dalam proses pembelajaran, dikarenakan lingkungan yang tidak sesuai.

Anggapan narasumber bahwa media animasi hologram yang digunakan dalam pembelajaran harus dalam jangkauan internet sedangkan cakupan akses internet di sekolah itu belum stabil. Sebenarnya adalah animasi hologram yang akan digunakan tidak memerlukan akses internet. Tetapi media animasi hologram hanya akan didesain menggunakan alat sederhana untuk mempersentasikan animasi, dimana animasi yang disediakan sesuai dengan bahan ajar. Sangat memungkinkan bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan ungkapan harapan guru yang mengatakan bahwa potensi media animasi hologram sangat berpotensi digunakan apabila media tersebut telah ada karena bisa beriringan perkembangan zaman teknologi.

Penyediaan media dalam proses belajar telah disiapkan. Hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana proses transfer ilmu bisa berjalan sesuai ekspektasi yakni siswa mampu memahami mata pelajaran yang dipelajari. Maka minat belajar siswa perlu diperhatikan.

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

Minat belajar siswa SMP Negeri 3 Balusu berdasarkan analisis melalui observasi awal adalah minat siswa dalam belajar kurang, secara psikis bahwa jenjang sekolah menengah pertama adalah jenjang dimana sifat kekanak-kanakan siswa masih nampak dilihat dari proses pertumbuhan dari anak menjadi remaja. Maka siswa lebih menyenangi hal-hal yang bersifat baru.

Siswa lebih menyukai bermain dibanding belajar. Terlebih perhatian anak cenderung pada teknologi seperti *smartphone* dan bermain *game*, bahkan saling menyimpan rasa satu sama lain seperti berpacaran. Masalah tersebut sangat memengaruhi minat belajar siswa. Kemudian pentingnya belajar akan memengaruhi prestasi siswa dan berdampak pada citra sekolah. Beriringan dengan masalah pendidikan yang ada disekolah tersebut menjadi dasar harus adanya inovasi animasi yang berbasis teknologi agar mampu menarik perhatian siswa.

Dari uraian masalah yang dikemukakan sebagaimana pentingnya sebuah inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa tidak sepenuhnya menjadi dampak negatif dari pergeseran modern yang terjadi saat ini. Maka

salah satu animasi yang mengikuti perkembangan zaman adalah hologram yang akan digagas dalam judul “Pengaruh Media Animasi Hologram Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah media animasi hologram berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pengaruh media animasi hologram terhadap minat belajar siswa kelas VII Di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan tentang pemanfaatan animasi hologram terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung terkait pemanfaatan animasi hologram dalam dunia pendidikan.

b. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan referensi dalam penggunaan Animasi hologram dan bagaimana pengaruh minat belajar siswa dalam menggunakan media.

c. Bagi sekolah

Mengaplikasikan animasi hologram terus digunakan, maka pengaruh prestasi belajar siswa dapat memengaruhi kualitas pendidikan di sekolah tersebut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Animasi

a. Media

Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut *media intruksional edukatif* yang artinya proses intruksional yang sesungguhnya mencakup unsur-unsur normatif. Beberapa pengertian tentang media dan *media intruksional edukatif* yang dikemukakan oleh para ahli.

12. Santoro S. Hamijaya media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.
13. Blake dan Haralsen media adalah *medium* yang digunakan untuk membawa/ menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjala antaraa komunikator dengan komunikan.
14. *AECT* menyatakan, media adalah segala bentuk ysg dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.
15. *NEA (National Education Association)* berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

16. Aliem Bahri media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/ alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Beberapa pengertian media instruksional edukatif yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

c) Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model dan sebagainya.

d) Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tipe, sajian, slide, guru dan perilaku non verbal.

Dari beberapa uraian pengertian media menurut para ahli maka, media adalah suatu alat yang mampu dijadikan sebagai perantara penyampaian informasi yang dapat di jangkau indra dalam mengefektivkan penyampaian.

Peranan dan fungsi media instruksional edukatif, sangat dipengaruhi oleh ruang, waktu, pendengar, serta sarana dan prasarana yang tersedia, disamping dari sifat instruksional edukatif.

a) Peranan media instruksional edukatif

Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik; mengatasi batas-batas ruang kelas; mengatasi kesulitan apabila

suatu benda secara langsung dapat diamati karena terlalu kecil; mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik; mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga; mengatsai peristiwa alam.

b) Fungsi media instruksional

media instruksional edukatif mempunyai fungsi yang cukup berarti dalam proses, belajar, mengajar, seperti; (menurut Derek Rowntree) media pendidikan berfungsi: (a) membangkitkan motivasi belajar; (b) mengulang apa yang dipelajari; (c) menyediakan stimulus belajar; (c) mengaktifkan respon peserta didik.

b. Pengertian Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah frame per second (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus.

Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah

beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special effect (Purnasiwi,2013).

Media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada siswa. Lebih lanjut disampaikan bahwa media dalam bentuk presentasi, meliputi: tulisan, gambar, suara, animasi dan video. Dengan demikian, penggunaan media tentu berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran khususnya hasil belajar siswa.

Media animasi, maka Mayer dan Moreno (2002, p88) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sementara adanya manfaat dari media pembelajaran, Kemp & Dayton (1985) menyebutkan manfaat daripada media pembelajaran, yaitu: (1) penyampaian pengajaran bisa lebih standar; (2) pengajaran lebih menarik; (3) proses belajar menjadi lebih interaktif; (4) waktu penyampaian materi lebih singkat; (5) kualitas pengajaran menjadi meningkat; (6) pengajaran dapat dilakukan kapan dan dimana diinginkan

serta dibutuhkan; (7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan; serta (8) dapat mengubah peran positif guru. Selain itu juga dikatakan untuk memotivasi serta membangkitkan kemauan bertindak.

c. Minat

Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu obyek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada obyek tersebut. Namun apabila obyek tersebut tidak menimbulkan rasa senang. Untuk mencapai prestasi yang baik disamping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien (Aritonang, 2008).

Dari pengertian tersebut jelaslah bahwa minat itu sebagai pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu obyek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap obyek tersebut (Kartika, 2004).

Indikator minat ada empat, yaitu: (a). perasaan senang, (b). ketertarikan siswa, (c). perhatian siswa, dan (d). keterlibatan siswa (Safari, 2003). Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang

disenangnya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan yang timbul dari naluri individu masing-masing seseorang, minat sama dengan kemauan yang kuat, kita memiliki ketertarikan sendiri terhadap sesuatu. Realisasi dari minat adalah niat sedangkan realisasi dari niat adalah perwujudan langkah yang nyata.

d. Belajar

Belajar adalah suatu aktifitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa

menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal (Rauf, 2013). Teori belajar Behaviour yang dicetuskan Ivan Pavlov, Skinner dan Thorndike, menyebutkan belajar merupakan perubahan berdasarkan stimulus dan respon. Robert M. Gagne, Jean Peaget, Ausubel dan Bruner dengan teori belajar kognitifnya mengartikan belajar sebagai peristiwa mental yang pengetahuannya dibangun dalam diri internal melalui interaksi dengan lingkungan (Darwan & Sri Maria Ulfa, 2012).

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan transaksi antara kebutuhan dengan proses dari kebutuhan aktivitas.

e. Minat belajar

Minat belajar atau dorongan untuk belajar didapat dari suasana pembelajaran yang akan memberikan motivasi dan kebebasan dalam mengeksplorasi atau menganalisis pengalaman belajar. Desain pembelajaran yang kondusif akan memberikan kebebasan mengekspresikan ide dan motivasi belajar mandiri (Susanto, 2006)

e. Model pembelajaran

Lindsay dan *Norman* 1977 sebagai acuan teori dalam pengembangan pengajaran sebagai *instances dan experiential data base* yaitu *senxrry-motor data base*. Mengaitkan pengetahuan baru dengan *experiential data base* telah menjadi cara yang umum digunakan untuk membuat pengetahuan baru menjadi bermakna ketika masa awal pengembangan teori-teori pengajaran kognitif.

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam dunia pendidikan, saat ini berkembang berbagai model pembelajaran. Secara harfiah, model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. (Isjoni, 2012:8).

Identifikasi referensi model pembelajaran dalam dunia pendidikan perlu penyesuaian teori yang dikembangkan. Model pembelajaran adalah strategi pengajar dalam hal penyampaian informasi pelajaran terhadap pebelajar.

f. Hologram

Holografi adalah sebuah metode yang menghasilkan tiga dimensi (3-D) citra objek. Holografi dalam implementasinya biasanya disebut hologram. Hologram adalah sebuah rekaman perbedaan dua berkas cahaya koheren. Gelombang koheren adalah gelombang-gelombang yang mempunyai beda fase tertentu yang tidak berubah terhadap waktu.

Menurut Wikipedia, Hologram adalah produk dari teknologi holografi. Hologram terbentuk dari perpaduan dua sinar cahaya yang koheren dan dalam bentuk mikroskopik. Hologram bertindak sebagai gudang informasi optik. Informasi optik itu kemudian akan membentuk suatu gambar, pemandangan, atau adegan. Hologram merupakan jelmaan dari gudang informasi (information storage) yang mutakhir.

Pengertian hologram bersumber dari salah satu website bahwa hologram adalah teknologi fotografi yang merekam cahaya yang tersebar dari suatu objek dan kemudian menyajikannya dalam bentuk 3 dimensi. Gambar 3 dimensi tersebut dapat kita lihat sampai 360 derajat dan dapat bergerak dengan animasi dan suara, agar dapat menyampaikan informasi baik secara realtime maupun tidak. Teknologi keren ini sedang dikembangkan untuk membantu manusia dalam proses komunikasi (immersal, 2018).

Holografi adalah ilmu dan praktik pembuatan hologram. Biasanya, hologram adalah rekaman fotografi dari medan cahaya dan bukan gambar yang dibentuk oleh lensa dan ini digunakan untuk menampilkan gambar tiga dimensi subjek holographed sepenuhnya, yang terlihat tanpa bantuan kacamata khusus atau optik menengah lainnya. Hologram itu sendiri bukanlah gambar dan biasanya tidak dapat dipahami bila dilihat di bawah cahaya ambient.

Ini adalah pengkodean medan cahaya sebagai pola interferensi variasi acak yang tampaknya acak pada opacity, density, atau profil permukaan medium fotografi. Bila menyala dengan benar, pola interferensi membaurkan cahaya menjadi reproduksi bidang cahaya asli dan benda-benda yang ada di dalamnya nampaknya masih ada di sana, menunjukkan isyarat kedalaman visual seperti paralaks dan perspektif yang berubah secara realistis dengan perubahan pada posisi relatif dari pengamat. (kandarika, 2017).

Holografi adalah tehnik yang memungkinkan cahaya dari suatu benda yang tersebar direkam dan kemudian dikonstruksikan sehingga benda seolah-olah berada pada posisi yang relatif sama dengan media rekaman yang direkam. Gambar berubah sesuai dengan posisi dan orientasi dari perubahan sistem pandang dalam cara yang sama seperti saat objek masih ada. Sehingga gambar yang muncul akan menjadi nyata 3D (tiga dimensi). Teknologi hologram adalah produk dari Holografi. Kata Hologram berasal dari istilah bahas Yunani “Holos” yang artinya seluruh “tampilan” dan “Gram” yang diartikan “tampilan” sebuah Hologram adalah terbentuk dari perpaduan dua sinar cahaya koheran dan dalam bentuk mikroskopik. Kelebihan Hologram adalah ia mampu menyimpan informasi yang didalamnya memuat objek-objek 3D (tiga dimensi). Hologram terbentuk dari perpaduan dua sinar cahaya yang koheran dan dalam mikroskopik. Hologram bertindak sebagai gudang informasi optik. Informasi-informasi optik tersebut kemudian akan membentuk gambar, pemandangan atau adegan.

Dengan adanya teknologi yang tercipta berupa hologram dapat diselaraskan dengan dunia pendidikan yang ada di negeri ini dimodifikasi bersama menjadi sebuah informasi pembelajaran yang akan dibawakan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh citra kurniawan (2015) dengan judul “ Pengembangan Model Pembelajaran 3D Display Berbasis

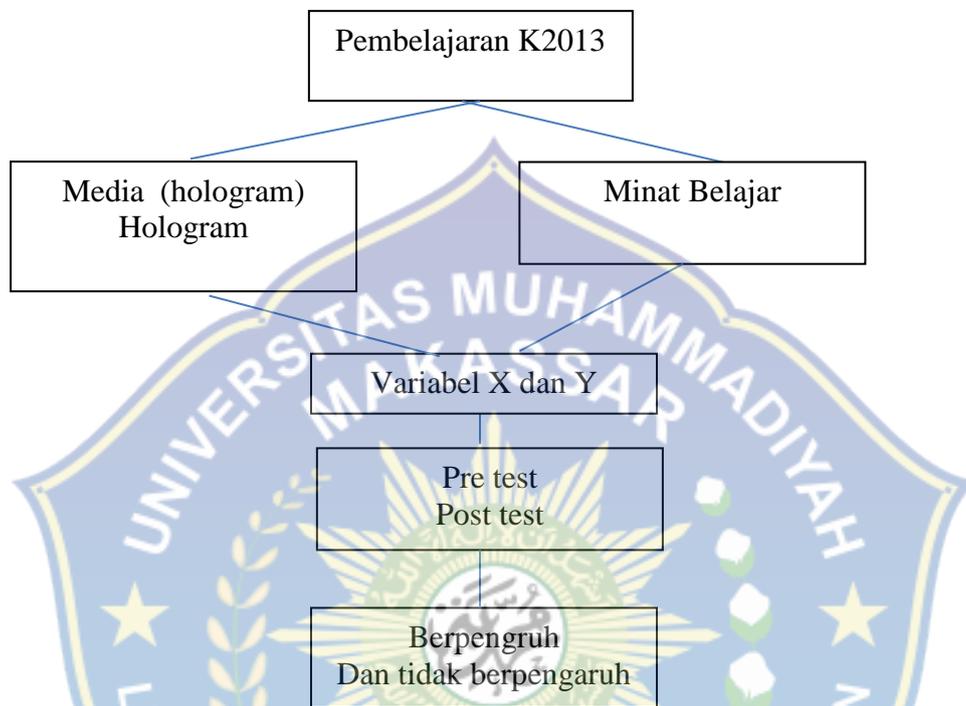
Holografi” hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi pada media pembelajaran meningkatkan metode proses belajar aktif.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan alur pikir penulis yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakangi penelitian ini. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoriti pertautan antar variable independen dan dependen.

Masalah dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa kurang di SMPN 3 Balusu, sehingga penelitain ini melakukan pendekatan eksperimen pada siswa, dengan mengambil 2 kelas sebagai sampel penelitian dimana 1 kelas untuk media animasi hologram, dan satu kelas tidak menggunakan media, biasa disebut kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dari menganalisis masalah kebutuhan, penerapan animasi di lakukan dikelas yang berbeda, setelah penelitian kedua kelas dilakukan, maka dapat diketahui hasil dan bagaimana rekomendasi selanjutnya untuk mengembangkan animasi hologram di dunia pendidikan.

**Kerangka Pikir yang akan diterapkan dalam penelitian di sekolah SMPN
3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru**



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesa merupakan anggapan sementara peneliti, jadi hipotesa dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media animasi hologram terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru. H_a media animasi hologram berpengaruh terhadap minat belajar siswa dan H_o media animasi hologram tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen yang melibatkan satu kelas dan diberikan perlakuan (*treatment*) atau kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan yaitu media animasi hologram pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Balusu.

B. Variabel Penelitian

1. 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 Indikator minat ada empat, yaitu: (a). perasaan senang, (b). ketertarikan siswa, (c). perhatian siswa, dan (d). keterlibatan siswa melalui media animasi hologram.

2. Desain Penelitian

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 Design

Pengamatan	Perlakuan	Pengamatan
O1	X	O2

(Sumber :Tiro & Ahmar, 2014:27)

Keterangan:

O₁= Tes minat awal siswa (*pretest*)

X = Penerapan Media animasi hologram

O₂= hasil minat belajar siswa setelah menerapkan media animasi hologram(*posttest*)

C. Satuan Eksperimen dan Perlakuan

Adapun satuan eksperimen dan perlakuan dalam penelitian, yaitu:

1. Satuan Eksperimen

Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Balusu. Kelompok eksperimen dalam penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *Cluster random Sampling*. Kelas VIIA merupakan kelas eksperimen dengan jumlah siswa 21 orang.

2. Perlakuan

Perlakuan dalam penelitian ini adalah penerapan media animasi hologram kelas VII SMPN 3 Balusu.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Mengurus izin pelaksanaan penelitian di SMPN 3 Balusu
- 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 animasi hologram.

b. Memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui minat siswa sebelum diberikan perlakuan.

c. Melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi hologram. Pembelajaran dilakukan selama 3 kali pertemuan.

d. Observasi terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di setiap pertemuan. peneliti yang menjadi obeservasi sendiri.

e. Mengisi lembar observasi siswa untuk melihat aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

f. Memberikan angket respons siswa mengenai tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran menggunakan animasi hologram.

g. Memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

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 Siswa

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

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

2. Angket Respons Siswa

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

- a) Siswa menyukai cara guru mengajar dengan model yang diterapkan dalam proses pembelajaran
- b) Siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru melalui model yang diterapkan dalam proses pembelajaran
- c) Siswa menyukai media animasi hologram yang digunakan pada saat pembelajaran
- d) Media yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran merupakan hal baru yang dialami siswa
- e) Dengan media yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi yang aktif
- f) Siswa merasakan ada kemajuan setelah guru menerapkan media animasi hologram dalam proses belajar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian, yaitu:

1. Data tentang aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada saat pemberian tindakan melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap siswa selama kegiatan

pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut:

- a) Instrumen aktivitas siswa diisi oleh observer.
 - b) Lembar observasi diisi dengan ketentuan observer menuliskan jumlah siswa yang melakukan aktivitas pada setiap perilaku yang diamati.
2. Data tentang minat belajar siswa diperoleh dengan menggunakan angket respons siswa 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 siswa diakhir pertemuan.
 - b) Peneliti mengarahkan siswa terlebih dahulu membaca angket sebelum menjawab.
 - c) Siswa memberi tanda centang (\surd) pada kolom pilihan sesuai dengan pendapatnya sendiri.

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 siswa dengan media animasi hologram.

a) Minat Belajar Siswa

Untuk menentukan persentase jumlah siswa yang terlibat aktif dalam semua aktivitas yang diamati, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan persentase jumlah siswa yang terlibat aktif setiap aktivitas siswa dalam hal ini perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, dan perhatian siswa yang diamati selama n pertemuan dengan menggunakan persamaan:

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

Keterangan:

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

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

N = Jumlah seluruh siswa pada kelas eksperimen.

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

- 2) Menentukan persentase jumlah siswa yang terlibat aktif dalam semua aktivitas yang diamati dengan menggunakan rumus:

$$Pta = \frac{\sum Ta}{\sum T} \times 100\%$$

Keterangan:

Pta = Persentase jumlah siswa yang terlibat aktif dalam semua aktivitas yang diamati.

$\sum Ta$ = Jumlah dari setiap aktivitas yang diamati.

$\sum T$ = Banyaknya seluruh aktivitas yang diamati setiap pertemuan.

Kriteria keberhasilan minat belajar siswa dalam penelitian ini dikatakan baik apabila minimal 10% siswa yang terlibat aktif dalam aktivitas positif selama pembelajaran.

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

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

Keterangan:

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

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

N = Jumlah seluruh siswa pada kelas eksperimen.

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

3. Menentukan persentase media animasi hologram

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

4. Untuk menguji hubungan antara dua variabel yaitu menggunakan rumus pearson product moment.

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x) - (\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum X)^2) - (\sum y)^2}}$$

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 siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk keperluan pengujian populasi digunakan uji kolmogrov-smirnirov 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 siswa dari kelompok perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H. Kriteria Minat belajar Siswa

Adapun kriteria minat belajar siswa, yaitu bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori baik setelah diberlakukannya media animasi hologram,

Tabel 3.1 kualitas variabel

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

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan bahwa minat belajar siswa merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan perubahan tingkah laku selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi hologram.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Pendahuluan

Minat belajar memiliki empat indikator, yaitu: (a). perasaan senang, (b). ketertarikan siswa, (c). perhatian siswa, dan (d). keterlibatan siswa (Safari, 2003).

Dalam penyediaan butir soal yang terdapat pada angket dibagi berdasarkan ke-5 indikator tersebut.

Untuk memperoleh data tentang pengaruh media animasi hologram terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 3 Balusu menggunakan instrumen angket, dengan item pertanyaan 14 yang disebarikan kepada 21 siswa. Angket pada setiap item di berikan skor alternatif sesuai dengan bobot masing-masing jawaban yang diberikan responden dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4.1 jawaban dalam skoring

Pertanyaan	Positif	Negatif
Sangat Benar	5	1
Benar	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Benar	2	4
Sangat tidak benar	1	5

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 kedua kelas dengan teknik pengumpulan data yaitu post test.

a. Analisis Minat Belajar pretest

Sebelum proses belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi hologram, untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari adalah menentukan nilai kuantitatif dengan menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Data hasil angket minat pretest

No.	Aspek Pengamatan					Jum	Teknik Penskoran					Nilai
	A	B	C	D	E		5	4	3	2	1	
1	3	4	9	1	3	20	15	16	27	2	3	63
2	8	4	4	2	2	20	40	16	12	4	2	74
3	3	5	4	5	3	20	15	20	12	10	3	60
4	5	2	6	2	5	20	25	8	18	4	5	60
5	4	2	3	5	6	20	20	8	9	10	6	53
6	2	3	4	7	4	20	10	12	12	14	4	52
7	1	3	10	5	1	20	5	12	30	10	1	58
8	7	3	2	2	6	20	35	12	6	4	6	63
9	2	8	6	2	2	20	10	32	18	4	2	66
10	4	3	2	6	5	20	20	12	6	12	5	55
11	6	2	2	8	2	20	30	8	6	16	2	62
12	4	4	2	10	2	22	20	16	6	20	2	64
13	1	7	5	1	6	20	5	28	15	2	6	56
14	1	4	5	4	6	20	5	16	15	8	6	50
15	5	4	6	2	3	20	25	16	18	4	3	66
16	2	8	3	1	6	20	10	32	9	2	6	59
17	4	5	6	2	3	20	20	20	18	4	3	65
18	5	2	5	4	4	20	25	8	15	8	4	60

19	3	3	6	1	7	20	15	12	18	2	7	54
20	2	3	7	2	6	20	10	12	21	4	6	53
21	5	3	2	6	2	18	25	12	6	2	2	47
Jumlah												1240

Berdasarkan data tabel diatas, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Balusu melalui data angket dengan 21 responden menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 45 nilai terendah 22. Adapun cara menentukan kualifikasi dan interval nilai variabel Y yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- $$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 21$$

$$= 1 + 3,3 \log (1,32221929474)$$

$$= 1 + 4,3633236727$$

$$= 5,62221929$$

- $$R = NT - NR$$

$$= 74 - 47$$

$$= 27$$

- Panjang interval

$$P = R/K$$

$$= 27/5,62221929$$

$$= 4,80 = (4) \text{ dibulatkan}$$

Selanjutnya untuk, mengetahui distribusi frekuensi variabel Y maka di buat tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Minat belajar siswa posttest

Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
47-50	2	9,53%
51-54	4	19,04%
55-58	3	14,28%
59-62	5	23,82%
63-66	6	28,5%7
67-70	0	0%
71-74	1	4,76%
Jumlah	21	100%

Dari rekapitulasi angket tersebut kemudian menyiapkan (tabel kerja perhitungan) untuk mencari mean dan standar deviasi minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perhitungan mencari rata-rata dan standar deviasi variabel Y

Responden	Y	$Y - \bar{Y}$	$(Y - \bar{Y})^2$
1	63	-0,62	15,6816
2	74	-2,62	223,8016
3	60	-2,62	0,9216
4	60	-3,62	0,9216
5	53	9,38	36,4816
6	52	-7,38	49,5616
7	58	1,38	1,0816
8	63	-8,62	15,6816
9	66	-1,62	48,4416
10	55	2,38	16,3216
11	62	-10,62	8,7616
12	64	12,38	24,6016
13	56	-1,62	9,2416
14	50	4,38	81,7216
15	66	-6,62	48,4416
16	59	-4,62	0,0016
17	65	1,38	35,5216
18	60	2,38	0,9216
19	54	-1,62	25,4016
20	53	1,38	36,4816
21	47	2,38	144,9616
Jum	1240		824,9536

Berdasarkan tabel diatas, selanjutnya adalah menghitung *mean* (rata-rata) dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

1. Mencari mean dan standar deviasi

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum Y}{N} \\ &= \frac{1240}{21} \\ &= 59,04\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}2. \text{ SD} &= \sqrt{\frac{\sum(Y-\bar{Y})^2}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{824,9536}{20}} \\ &= \sqrt{41,24768} \\ &= 6,42\end{aligned}$$

3. Mencari kualitas variabel Y (minat Belajar)

$$M + 1,5 \text{ SD} = 59,04 + 1,5(6,42) = 68,67$$

$$M + 0,5 \text{ SD} = 59,04 + 0,5(6,42) = 62,25$$

$$M - 0,5 \text{ SD} = 59,04 - 0,5(6,42) = 55,83$$

$$M - 1,5 \text{ SD} = 59,04 - 1,5(6,42) = 49,41$$

Tabel 4.5 Kualitas variabel Y minat belajar siswa

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

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori baik, yaitu berada pada interval 51-60 dengan nilai rata-

rata 59,04 persentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata tengah dan standar deviasi sebelum ditentukan kualitas variabel.

b. Analisis Minat Belajar posttest

Setelah proses belajar tanpa menggunakan media animasi hologram, maka untuk mengetahui perbandingan pengaruh minat belajar siswa yaitu dengan membagikan angket untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari menentukan nilai kuantitatif dengan menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Data hasil angket kelas posttest (Y)

No.	Aspek Pengamatan					Jum	Teknik Penskoran					Nilai
	A	B	C	D	E		5	4	3	2	1	
1	10	5	1	2	2	20	50	20	3	4	2	79
2	8	8	0	2	2	20	40	32	0	4	2	78
3	13	2	1	2	2	20	65	8	3	4	2	82
4	10	4	0	3	3	20	50	16	0	6	3	75
5	8	1	2	8	1	20	40	4	6	16	1	67
6	5	10	3	2	2	22	25	40	9	4	3	81
7	10	4	1	3	2	20	50	16	3	6	2	77
8	9	5	3	1	2	20	45	20	9	2	2	78
9	12	7	0	1	0	20	60	28	0	2	0	90
10	8	6	1	3	2	20	40	24	3	6	2	75
11	9	4	2	3	2	20	45	16	6	6	2	75
12	11	4	2	2	1	20	55	16	6	4	4	85
13	10	5	1	2	2	20	50	20	3	4	2	79
14	10	5	1	2	2	20	50	20	3	4	2	79
15	13	3	0	2	2	20	65	12	0	4	2	83

16	9	6	1	2	2	20	45	24	3	4	2	78
17	11	4	0	2	3	20	55	16	0	4	3	78
18	5	10	1	2	2	20	25	40	3	4	2	74
19	9	4	2	2	3	20	45	16	6	4	3	74
20	10	5	1	2	2	20	50	20	3	4	2	79
21	13	3	0	2	2	20	65	12	0	4	2	83
Jumlah											78,523 1	

Berdasarkan data tabel diatas, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Balusu dengan menggunakan angket sebanyak 21 responden. Menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 52 nilai terendah 32. Adapun cara menentukan kualifikasi dan interval nilai variabel Y (post test) yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

a.
$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 21$$

$$= 1 + 3,3 \log (1,32221929474)$$

$$= 1 + 4,3633236727$$

$$= 5,3633236727$$

b.
$$R = NT - NR$$

$$= 90 - 67$$

$$= 23$$

c. Panjang interval

$$P = R/K$$

$$= 23/5,3633236727$$

$$= 4,23 = (4) \text{ dibulatkan}$$

Selanjutnya untuk, mengetahui distribusi frekuensi variabel Y (Post test) maka di buat tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Minat belajar siswa

Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
67-70	1	4,76%
71-74	2	9,53%
75-78	8	38,09%
79-82	6	28,58%
83-86	3	14,28%
87-90	1	4,76%
	21	100%

Dari rekapitulasi angket tersebut kemudian menyiapkan (tabel kerja perhitungan) untuk mencari mean dan standar deviasi minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.8 Tabel perhitungan mencari rata-rata dan standar deviasi variabel Y (post Test)

Responden	Y	$Y-\bar{Y}$	$(Y-\bar{Y})^2$
1	79	0,48	0,2304
2	78	-0,52	0,2704
3	82	3,48	12,1104
4	75	-3,52	12,3904
5	67	-11,52	132,7104
6	81	2,48	6,1504
7	77	-1,52	2,3104
8	78	-0,52	0,2704
9	90	11,48	131,7904
10	75	-3,52	12,3904
11	75	-3,52	12,3904
12	85	6,48	41,9904
13	79	0,48	0,2304
14	79	0,48	0,2304
15	83	4,48	20,0704
16	78	-0,52	0,2704
17	78	-0,52	0,2704
18	74	-4,52	20,4304
19	74	-4,52	20,4304

20	79	0,48	0,2304
21	83	4,48	20,0704
Jum	78,52381		22,36192

Berdasarkan tabel diatas, kemudian menghitung mean (rata-rata) dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

- a. Mencari mean dan standar deviasi

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{N}$$

$$= \frac{1649}{21}$$

$$= 78,52$$

$$b. SD = \sqrt{\frac{\sum (Y - \bar{Y})^2}{n-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{447,2384}{20}}$$

$$= \sqrt{22,36192}$$

$$= 4,72$$

4. Mencari kualitas variabel Y (pretest)

$$M + 1,5 SD = 78,52 + 1,5(4,72) = 85,6$$

$$M + 0,5 SD = 78,52 + 0,5 (4,72) = 80,88$$

$$M - 0,5 SD = 78,52 - 0,5 (4,72) = 76,16$$

$$M - 1,5 SD = 78,52 - 1,5 (4,72) = 71,44$$

Tabel 4.9 Kualitas variabel Y minat belajar siswa

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

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik setelah diberlakukanya media animasi hologram, yaitu berada pada interval diatas 60 dengan nilai rata-rata 78,52 diperoleh dari standar deviasi dan rata- rata minat belajar siswa postest

d. Deskripsi hasil angket animasi hologram

Tabel 4.10 Animasi hologram

No.	Aspek Pengamatan				Jum	Teknik Penskoran				Nilai
	A	B	C	D		4	3	2	1	
1	2	3	0	0	5	8	9	0	0	17
2	0	3	2	0	5	0	9	4	0	13
3	0	3	2	0	5	0	9	4	0	13
4	1	2	1	1	5	4	6	2	1	13
5	0	0	5	0	5	0	0	10	0	10
6	0	0	5	0	5	0	0	10	0	10
7	3	0	0	2	5	12	0	0	2	14
8	1	2	1	1	5	4	6	2	1	13
9	1	3	0	1	5	4	6	0	1	11
10	2	2	0	1	5	8	6	0	1	15
11	1	3	0	1	5	4	9	0	1	10
12	1	1	3	0	5	4	3	6	0	13
13	0	0	4	1	5	0	0	8	1	9
14	0	2	2	1	5	0	6	4	1	11
15	1	2	1	1	5	1	6	3	1	9
16	2	2	1	0	5	8	6	2	0	16
17	2	2	1	0	5	8	6	1	0	15
18	3	1	0	1	5	12	3	0	1	16
19	4	0	1	0	5	16	0	2	0	18
20	0	4	1	0	5	0	12	2	0	14
21	0	4	0	1	5	0	8	0	1	9
Jumlah										269

Berdasarkan data tabel 4.10, diketahui dilakukan di SMP Negeri 3 Balusu melalui data angket dengan 21 responden menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 18 nilai terendah 9. Adapun cara menentukan kualifikasi dan interval nilai variabel Y yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 1. \quad K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 21 \\
 &= 1 + 3,3 \log (1,32221929474) \\
 &= 1 + 4,3633236727 \\
 &= 5,3633236727
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \quad R &= NT - NR \\
 &= 18 - 9 \\
 &= 9
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. \quad \text{Panjang interval} \\
 P &= R/K \\
 &= 9/5,3633236727 \\
 &= 1,67 = (2) \text{ dibulatkan}
 \end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk mengetahui distribusi frekuensi variabel X maka di buat tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi animasi hologram

Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
9-10	6	28,58
11-12	2	9,52%
13-14	7	33,34%
15-16	4	19,04%
17-18	2	9,52%
	21	100%

Dari rekapitulasi angket tersebut kemudian menyiapkan (tabel kerja perhitungan) untuk mencari mean dan standar deviasi animasi hologram sebagai berikut:

Tabel 4.12 Perhitungan mencari rata-rata dan standar deviasi variabel Y

Responden	X	$X-\bar{X}$	$(X-\bar{X})^2$
1	17	4,58	20,9764
2	13	0,58	6,8644
3	13	0,58	6,8644
4	13	0,58	6,8644
5	10	-2,42	5,8564
6	10	-2,42	5,8564
7	14	1,58	2,4964
8	13	0,58	6,8644
9	11	-1,42	2,0164
10	15	2,58	6,6564
11	10	-2,42	5,8564
12	13	0,58	6,8644
13	9	-3,42	11,6964
14	11	-1,42	2,0164
15	9	-3,42	11,6964
16	16	3,58	12,8164
17	15	2,58	6,6564
18	16	3,58	12,8164
19	18	5,58	31,1364
20	14	1,58	1,9044
21	9	-3,42	2,4964
Jum			177,2724

Berdasarkan tabel diatas, selanjutnya adalah menghitung *mean* (rata-rata) dan standar deviasi adalah sebagai berikut:

- a. Mencari mean dan standar deviasi

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{269}{21} \\ &= 12,42\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{b. SD} &= \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{177,2724}{20}} \\ &= \sqrt{8,86362} \\ &= 2,97\end{aligned}$$

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa animasi hologram termasuk dalam kategori baik, yaitu dengan nilai rata-rata 12,42 berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari mean dan standar deviasi.

e. Analisis hasil eksperimen media dan minat

Eksperimen yang dilakukan selama 3 kali pertemuan menghasilkan korelasi antara variabel X dengan variabel Y sesuai dengan kesepakatan bahwa uji korelasi pearson product moment apabila nilainya mendekati 1 maka korelasi tersebut sempurna pada penemuan data diatas menghasilkan angka 0,162 maka bisa dikatakan memiliki korelasi dan berada pada korelasi rendah.

Tabel 4.14 hasil eksperimen media dan minat

No	Media (X)	Minat (Y)	X ²	Y ²	XY
1	17	63	289	3969	1071
2	13	74	169	5476	962
3	13	60	169	3600	780
4	13	60	169	3600	780
5	10	53	100	2809	530
6	10	52	100	2704	520
7	14	58	196	3364	812
8	13	63	169	3969	819
9	11	66	121	4356	726
10	15	55	225	3025	825
11	10	62	100	3844	620
12	13	64	169	4096	832
13	9	56	81	3136	504
14	11	50	121	2500	550
15	9	66	81	4356	594
16	16	59	256	3481	944
17	15	65	225	4225	975
18	16	60	256	3600	960
19	18	54	324	2916	972
20	14	53	196	2809	742
21	9	47	81	2209	423
	$\Sigma x=269$	$\Sigma y=1240$	$\Sigma x^2=3624$	$\Sigma y^2=25411$ 5481	$\Sigma xy=15941$
	(ΣX^2) =72,361	$(\Sigma (y^2))=54$ 82513936			

Uji korelasi dengan menggunakan rumus pearson product moment (r)

$$\text{adalah : } r = \frac{15941 - 250439}{\sqrt{(3624 - 72,361)(42,142 - 5482513936 - \frac{72,361}{21})(254115481 - \frac{5482513936}{21})}}$$

$$r = \frac{15941 - \frac{(269)(1240)}{10}}{\sqrt{(3624 - \frac{72,361}{21})(42,142 - \frac{86761}{21})}}$$

$$r = \frac{14,354,9}{\sqrt{(3,620)(38,010)}} = \frac{14,354,9}{\sqrt{137,596}} = \frac{14,354,9}{11,730} = 0,162$$

Untuk mengetahui adanya hubungan yang tinggi atau rendah antara kedua variabel berdasarkan nilai r (koefisien korelasi). Digunakan penafsiran dan interpretasi angka yang di kemukakan oleh sugiyono (2011:231) seperti dijabarkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.15 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20- 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: (Sugiyono, 2011:231)

e. Deskripsi hasil observasi siswa

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 siswa. Untuk melihat aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.

Tabel 4.15 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa

No.	Aktivitas	pertemuan /Frekuensi			Rata-Rata	%
		I	II	III		
1	Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	18	20	20	19,3	92,06%
2	Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai	17	21	21	19,6	93,65%
3	Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan	16	19	20	18,3	87,30%

4	Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	16	17	20	17,6	84,12%
6	Siswa menyimak penjelasan dari guru	19	20	20	19,6	93,65%
7	Siswa bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami	15	16	18	16,3	77,77%
8	Siswa bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	16	19	20	18,3	87,30%
9	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	17	17	17	17	80,95%
10	Siswa menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri	17	17	20	18	85,71%
11	Siswa bersama guru melakukan evaluasi	15	18	20	17,6	84,12%
12	Siswa berdoa dan memberi salam penutup	20	20	21	20,3	96,82%
Jumlah					201,9	80,21%

berdasarkan tabel 4.15 yang merupakan aktivitas siswa dari kedua pertemuan adalah sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

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

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

N = Jumlah seluruh siswa pada kelas eksperimen.

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

- 2) Menentukan presentase jumlah siswa yang terlibat aktif dalam semua aktivitas yang diamati dengan menggunakan rumus:

$$Pta = \frac{\sum Ta}{\sum T} \times 100\%$$

Keterangan :

Pta = persentase jumlah siswa yang terlibat aktif dalam semua aktivitas yang diamati

$\sum ta$ = jumlah dari setiap aktivitas yang diamati

$\sum T$ = banyaknya seluruh aktivitas siswa yang diamati setiap pertemuan.

Hal ini dapat dilihat dari persentase yang diperoleh pada aktivitas siswa kelas eksperimen selama proses pembelajaran dimana diperoleh persentase rata-rata dari pertemuan adalah 80,21%. Hal ini sesuai dengan kriteria tingkat aktivitas siswa yang diperoleh yaitu termasuk dalam kategori tinggi.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data dari variabel X 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 4.16 One-Sample Test

	Test Value = 100					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
minat	-53,794	20	,000	-65,619	-68,16	-63,07

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai 0,05 signifikan level karena selang kepercayaan yang di kehendaki adalah 95 % maka signifikan levelnya adalah $100 - 95 = 5\%$ (0,05). Dalam penelitian ini nilai signifikannya adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan \neq nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan.

Maka kesimpulannya siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media animasi hologram menunjukkan minat siswa lebih tinggi yaitu rata-rata 78,52 bila dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode tanpa menggunakan media yaitu rata-rata 59,04.

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 4.17 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETES	59,05	21	6,422	1,401
	POS	78,52	21	4,729	1,032

Tabel ini merupakan sebuah ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data pretest dan posttest. pada tahap korelasi berdasarkan rumus product moment dengan hasil 5,88 menunjukkan bahwa tidak ada hubungan dengan pretest dan posttest karena nilai signifikannya lebih besar dari 0,005.

Selanjutnya adalah perbedaan dari kedua sampel memiliki perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil keputusan paired sampel t test yakni jika nilai signifikannya adalah 0,000

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan temuan yang dianalisis berdasarkan hasil skor minat siswa. Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan animasi hologram. Setelah itu, siswa dituntun untuk memahami penjelasan yang telah dijelaskan guru. Hal tersebutlah yang membuat siswa sulit untuk berpikir kritis. Sedangkan

proses pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran siswa diberikan gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan, Kemudian guru membimbing siswa untuk menguasai materi dengan memberikan petunjuk kegiatan pembelajaran, guru juga menunjukkan gambaran yang tidak sesuai dengan materi yang dibahas agar siswa dapat mengetahui perbedaannya. Setelah siswa betul-betul memahami maka guru memberikan tugas kepada siswa. sehingga menimbulkan minat untuk belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan fokus menggunakan media animasi hologram siswa mampu mencapai tujuan maksimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa dalam proses belajar menggunakan animasi hologram dapat meningkat. Hal ini dapat diketahui Berdasarkan hasil analisis data *pretets* sebagai pembandingan *posttest*, nilai rata-rata pretest 59,04 sedangkan nilai rata-rata post test adalah 78,52. Hal ini bahwa media animasi hologram dapat diberlakukan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi dengan sebelum siswa diajar tanpa menggunakan media animasi Ini berarti hipotesis diterima, yaitu media animasi hologram berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada kelas VIIA di SMP Negeri 3 Balusu. Pengaruh media animasi dalam proses pembelajaran pre test dan post test yang ditunjukkan melalui uji hipotesis

yakni $0,000 > 0,005$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh minat belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi hologram siswa kelas VIIA di SMP Negeri 3 Balusu.

Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan media animasi yang dimana diperoleh persentase rata-rata dari dua pertemuan adalah 81,94%. Hal ini sesuai dengan kriteria tingkat aktivitas siswa 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 obyek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada obyek tersebut. Namun apabila obyek tersebut tidak menimbulkan rasa senang. Untuk mencapai prestasi yang baik disamping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien yaitu minat sebagai pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu obyek seperti benda tertentu

atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap obyek tersebut (Kartika, 2004).

Penelitian yang dilakukan oleh citra kurniawan (2015) dengan judul “ Pengembangan Model Pembelajaran 3D Display Berbasis Holografi” hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi pada media pembelajaran meningkatkan metode proses belajar aktif

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi hologram terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru. 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 kurangnya sarana prasana yang dimiliki sekolah.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media animasi hologram terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu kecamatan Balusu Kabupaten Barru. dapat disimpulkan sebagai bahawa Terdapat perbedaan pengaruh minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media animasi hologram dengan yang menggunakan metode konvensional di kelas VII SMP Negeri 3 Balusu, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,000 > 0,005$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya animasi hologram berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru.

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 hologram dalam proses belajar mengajar dengan menyesuaikan karakteristik materi pelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pihak sekolah hendaknya selalu memberikan dukungan kepada guru dalam pengenalan media dimulai dini pada siswa.
3. Peneliti diharapkan mampu mengendalikan diri dan kesadaran pada siswa terhadap arti pentingnya pendidikan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang luas, sehingga dapat diterapkan didunia kerja maupun dilingkungan masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

- Absari, Susanto. 2006. Dampak Kebisingan Terhadap Kesehatan Lingkungan. (online) diakses pada tanggal 12 Januari 2019.
- Ardian. 2017 *Revolusi Pendidikan Kota Makassar*, online indonesiana.tempo.co/read/109041/2017/03/13/Revolusi-Pendidikan-Kota-Makassar. Diakses pada pukul 09:10 pada tanggal 12 Januari 2019.
- Aritonang, Keke T.2008.*Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”.Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun ke-7/Januari 2018
- A. Rauf, Dewi. 2013. *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tentang Globalisasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Di Kelas Iv Sdn 24 Pulubala Kabupaten Gorontalo*. (Jurnal). Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Aritonang. 2008 *Membangkitkan Minat Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bahri Aliem, 2012 *Perencanaan pembelajaran*, makalah Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Citra Kurniawan, 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran 3D Display System Berbasis Holografi* Vol 12, No.2 April 2012 diakses pada tanggal 14 Januari 2019.
- Hamzah, 2015 *Produksi Media Sederhana*, makalah Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*.Bandung :Alfabeta.
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K.. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper and Row Publisher.
- Mudhoffir.1990.*Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Formal*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Muslimat, 2018 *Generasi Era Disrupsi*,. Online kabar-banten.com/generasi-era-disrupsi di akses pada pukul 08:20 pada tanggal 12 Januari 2019.

Mayer, R. E., dan Moreno, R. 2002. *Animation as an Aid to Multimedia Learning. Educational Psychology review*. Vol 14, No.1, March 2002, Diakses dari <http://search.proquest.com> pada tanggal 21 Desember 2018.

Purnasiwi Rona Guines, 2013 *Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking*. ojs.amikom.ac.id diakses pada pukul 02:44 Pada tanggal 13 Januari 2019.

Safari 2003. *indikator minat belajar*. Jakarta : Rinneka Cipta

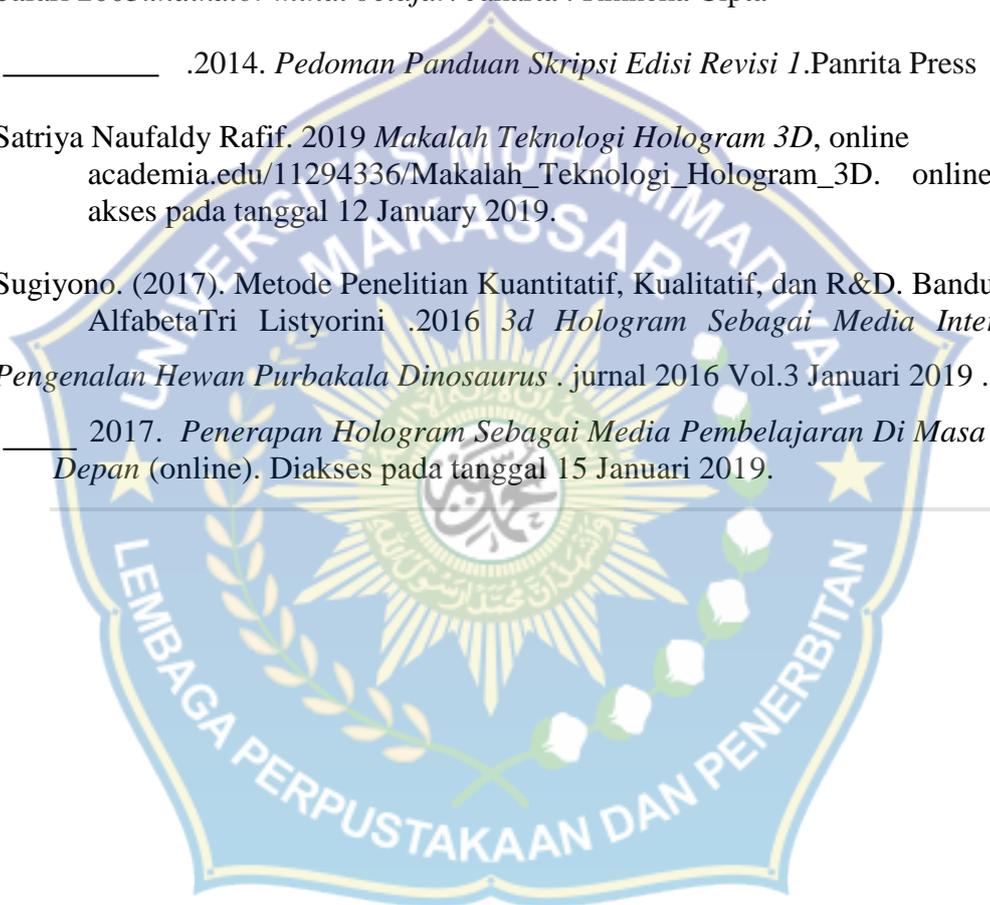
_____. 2014. *Pedoman Panduan Skripsi Edisi Revisi 1*. Panrita Press

Satriya Naufaldy Rafif. 2019 *Makalah Teknologi Hologram 3D*, online academia.edu/11294336/Makalah_Teknologi_Hologram_3D. online Di akses pada tanggal 12 January 2019.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
Tri Listyorini .2016 *3d Hologram Sebagai Media Interaktif*

Pengenalan Hewan Purbakala Dinosaurus . jurnal 2016 Vol.3 Januari 2019 .

_____. 2017. *Penerapan Hologram Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Depan* (online). Diakses pada tanggal 15 Januari 2019.



LAMPIRAN



Lampiran 1 Angket Minat

Nama :

Kelas :

ANGKET PENELITIAN

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Isilah identitas saudara/i pada kolom yang telah disediakan

2. Cara Mengisi angket sebagai berikut :

- a. Kepada siswa/i SMP Negeri 3 Balusu
- b. Angket ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, untuk itu setiap jawaban yang diberikan tidak mempengaruhi nilai atau prestasi anda di kelas.
- c. Kerjakan setiap nomor dan mohon jangan sampai ada yang terlewat.
- d. Pilihlah salah satu dari alternatif jawaban :
 - Sangat Benar (5) jika anda merasa sangat setuju dan sependapat atas pernyataan tersebut.
 - Benar (4) jika anda hanya merasa setuju atas pernyataan tersebut
 - Ragu-Ragu (3) jika anda ragu-ragu atas pernyataan tersebut
 - Tidak Benar (2) jika anda merasa tidak sependapat atas pernyataan tersebut
 - Sangat Tidak Benar (1) jika anda merasa sangat tidak sependapat dan menganggap pernyataan itu salah
- e. Jawaban yang diberikan cukup dengan memberikan tanda ceklis () pada alternatif jawaban yang tersedia, sesuai dengan keadaan saudara/i rasakan selama ini. Seandainya saudara/i ingin meralat jawaban yang telah diisi, maka cukup dengan memberi tanda (=) pada jawaban yang dianggap salah dengan membuat yang baru.
- f. Setelah angket selesai dijawab, mohon kesediaan saudara/i untuk dapat mengembalikannya kepada pengedar angket tepat pada waktunya.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung saya memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru					
2	Saya tidak sungguh–sungguh mendengarkan penjelasan dari guru					
3	Saya mudah mengingat materi yang dijelaskan oleh guru					
4	Saya tidak menyukai belajar karena materinya yang tidak menyenangkan					
5	Saya senang belajar karena cara mengajar guru yang menyenangkan					
6	Saya tidak bersemangat saat belajar setelah jam istirahat					
7	Saya bersemangat saat belajar setelah jam istirahat					
8	Saya suka belajar karena cara mengajar guru dalam menyampaikan materi sangat mudah untuk dipahami					
9	Saya tidak telalu senang dalam belajar karena metode yang digunakan guru selalu sama					
10	Saya memperhatikan pelajaran karena takut pada guru yang bersangkutan					
11	Guru saya memberikan cara belajar yang tidak bervariasi sehingga saya sangat tidak bersemangat dalam belajar					
12	Nilai saya bagus					
13	Nilai saya tidak terlalu bagus					
14	Nilai kurang					
15	Saya senang ketika guru menjelaskan					
16	Saya tidak senang ketika guru menjelaskan					
17	Menunggu waktu istirahat hal yang menyenangkan					
18	Waktu istirahat di perlambat					
19	Waktu istirahat di percepat					
20	Pada saat tidak ada guru belajar mandiri					

Lampiran II Instrumen Media

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media animasi hologram				
2	Saya merasa senang jika kegiatan belajar mengajar menggunakan animasi hologram				
3	Penggunaan animasi hologram memberi pengaruh yang sangat besar dalam menerima pelajaran				
4	Media animasi hologram seharusnya di gunakan di semua mata pelajaran				
5	Media animasi hologram tidak cocok untuk dijadikan media pembelajaran karena tidak menarik				



Lampiran 2

A. Daftar Nama Siswa

No	Nama	Kelas
1	Agus salim	A
2	Jusdi	A
3	Muhammad arya.s	A
4	Mulia Ramadani	A
5	Fitri rahmadani	A
6	Nabila sefitri	A
7	Serli ana	A
8	Rismawati	A
9	Riswandi	A
10	Afdal	A
11	Roslinda	A
12	Moh. Reski	A
13	Muhammad Rafly	A
14	Ilham	A
15	Norma	A
16	Mutmainnah	A
17	Norma ulfa	A
18	Nurhidayah aasdar	A
19	A. padjennangi	A
20	A. murilhami al ghifari	A
21	Tiara	A

Lampiran 3

Hasil Uji SPSS Data sampel

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
minat	21	100,0%	0	,0%	21	100,0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
minat	Mean	34,38	1,220
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 31,84 Upper Bound 36,93	
	5% Trimmed Mean	34,48	
	Median	35,00	
	Variance	31,248	
	Std. Deviation	5,590	
	Minimum	22	
	Maximum	45	
	Range	23	
	Interquartile Range	6	
	Skewness	-,296	,501
	Kurtosis	,336	,972

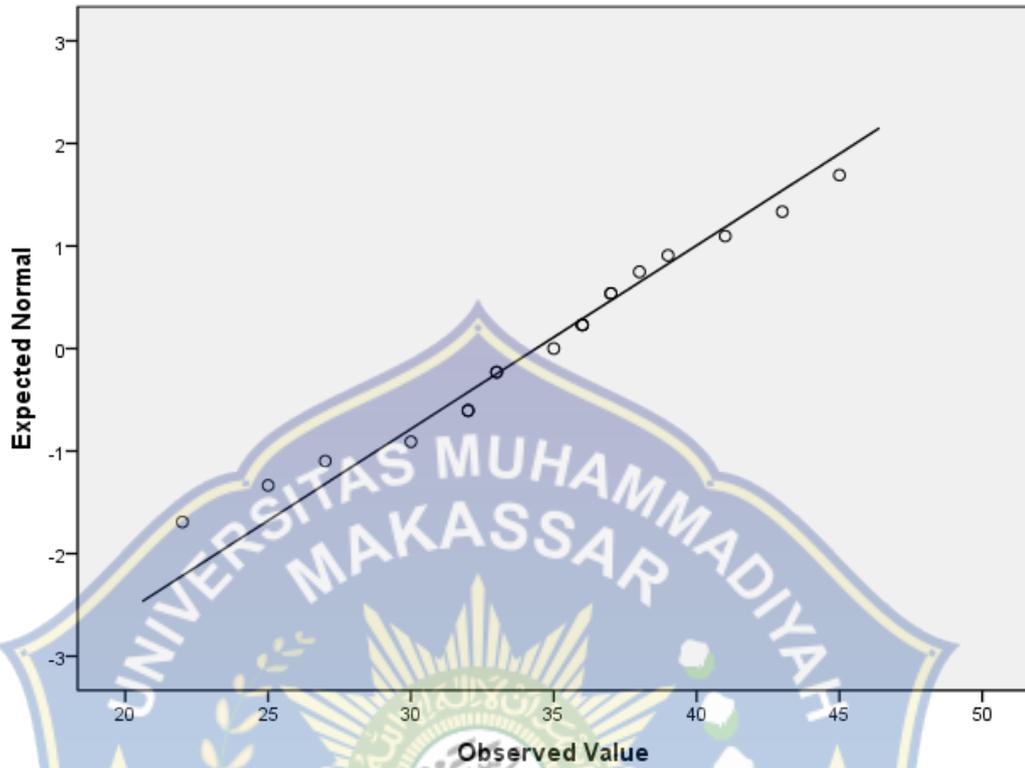
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
minat	,145	21	,200*	,976	21	,866

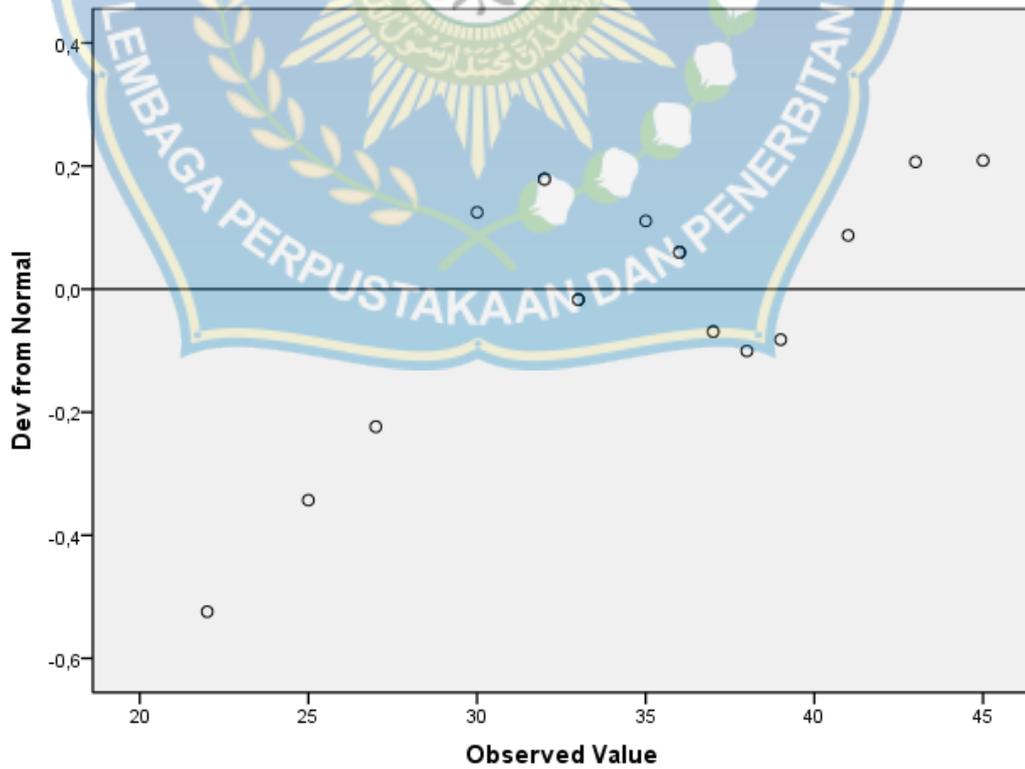
a. Lilliefors Significance Correction

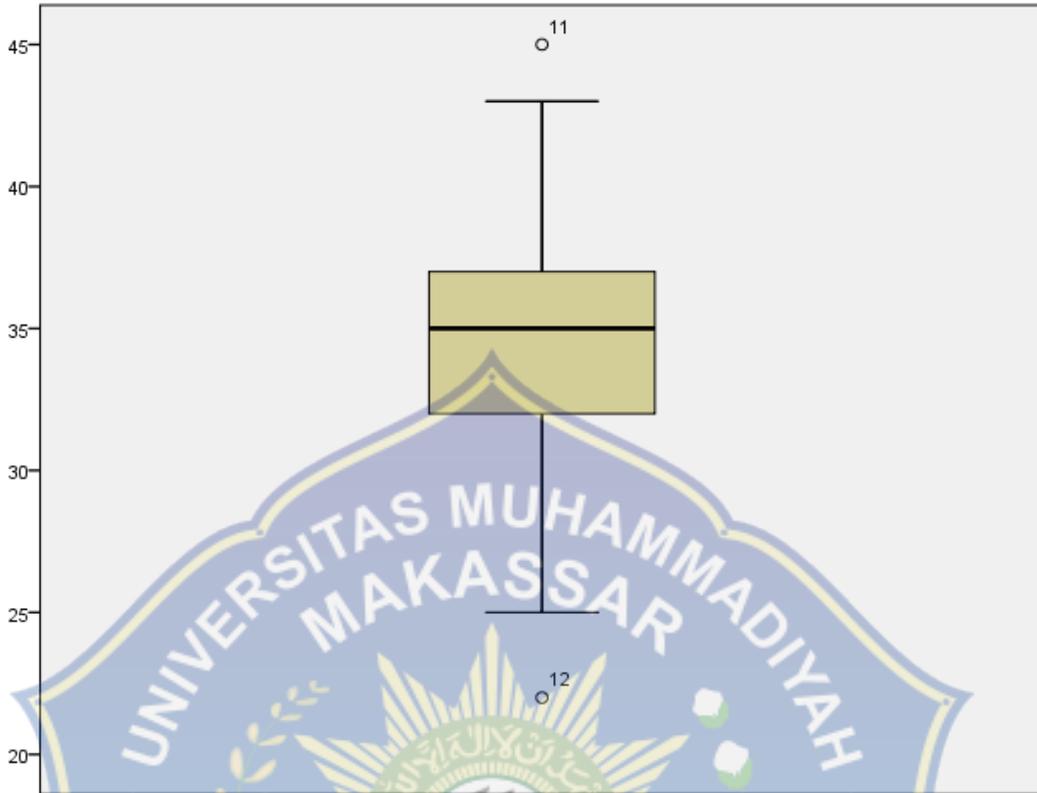
*. This is a lower bound of the true significance.

Normal Q-Q Plot of minat



Detrended Normal Q-Q Plot of minat





One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
minat	21	34,38	5,590	1,220

One-Sample Test

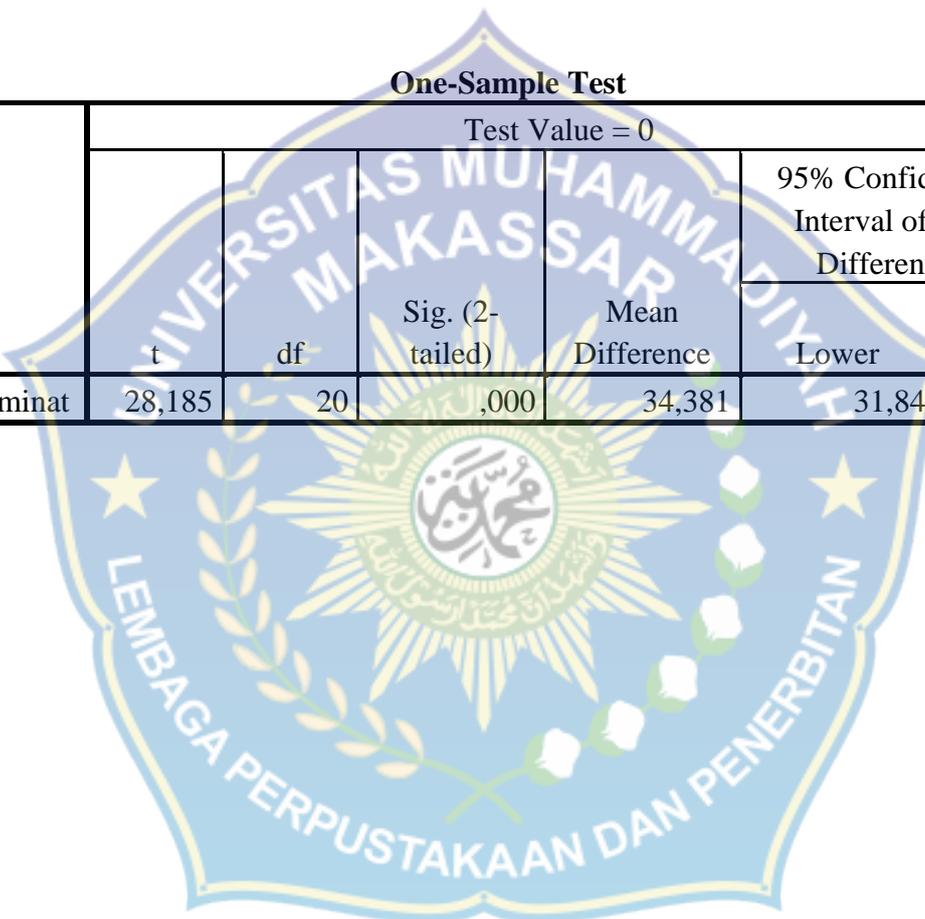
Test Value = 100						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
minat	-53,794	20	,000	-65,619	-68,16	-63,07

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
minat	21	34,38	5,590	1,220

One-Sample Test

Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
minat	28,185	20	,000	34,381	31,84	36,93



Lampiran 4

A. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Balusu

Kelas/Semester : kelas VIIA

Mata Pelajaran : IPA

Pertemuan : 1

No	Aspek yang diamati	jumlah
1	Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	17
2	Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai	21
3	Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan	19
4	Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	17
6	Siswa menyimak penjelasan dari guru	19
7	Siswa bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami	15
8	Siswa bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	20
9	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	17
10	Siswa menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri	17
11	Siswa bersama guru melakukan evaluasi	20
12	Siswa berdoa dan memberi salam penutup	21

B. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Balusu

Kelas/Semester : kelas VIIA

Mata Pelajaran: IPA

Pertemuan : 2

No	Aspek yang diamati	Jumlah
1	Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	19
2	Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai	21
3	Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan	18
4	Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	17
6	Siswa menyimak penjelasan dari guru	20
7	Siswa bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami	16
8	Siswa bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	20
9	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	19
10	Siswa menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri	18
11	Siswa bersama guru melakukan evaluasi	21
12	Siswa berdoa dan memberi salam penutup	21

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Balusu

Kelas/Semeste : kelas VIIA

Mata Pelajaran: IPA

Pertemuan : 3

No	Aspek yang diamati	Jumlah
1	Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	20
2	Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai	21
3	Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan	20
4	Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	20
6	Siswa menyimak penjelasan dari guru	20
7	Siswa bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami	18
8	Siswa bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	20
9	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	17
10	Siswa menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri	20
11	Siswa bersama guru melakukan evaluasi	20
12	Siswa berdoa dan memberi salam penutup	21

Lampiran 5

Dokumentasi



(Suasana kelas eksperimen ketika penggunaan media animasi hologram)



Kegiatan Observasi oleh Observer

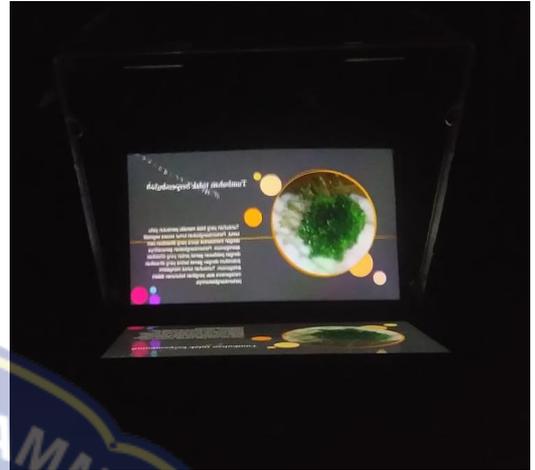


Kegiatan Siswa Mengisi Angket



Penelitian selesai

Dokumentasi Media

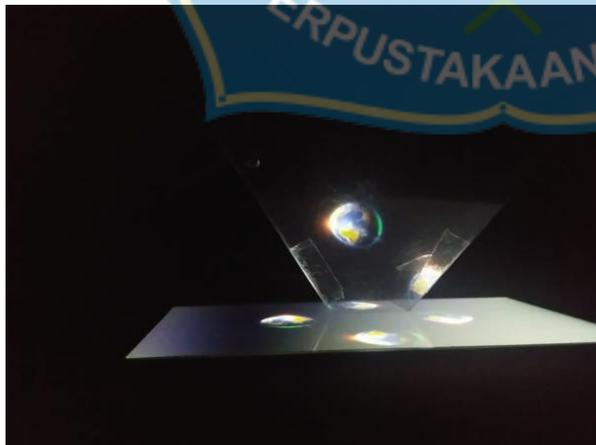


kedua jenis gambar dibawah merupakan



animasi hologram 3 dimensi

animasi hologram box





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/ Telp. 0411-860837/ Email : fkip@unismuh.ac.id / Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Norma**
NIM : **10531 2187 15**
Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Animasi Hologram terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bahusu**
Pembimbing :
1. **Dr. H.M. Basri, M.Si**
2. **Nasir, S.Pd., M.Pd.,**

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	20/08/2019	1. latar belakang 2. kerangka teori 3. kerangka pikir	
	8/8/2019	1. BAB II Substansi pendidikan di era global Lampiran Pusat	
	8/08/2019	1. Abstrak 2. Hasil Penelitian 3. Pembahasan / Kesimpulan	
	8/08/2019		

Catatan :
Mahasiswa hanya dapat mengikuti Ujian Skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Agustus 2019

Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/ Telp. : 0411-860837/ Email : fkip@unismuh.ac.id / Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

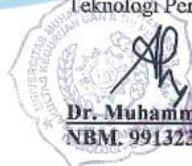
Nama : **Norma**
NIM : 10531 2187 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Animasi Hologram terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Balusu**
Pembimbing :
1. **Dr.H.M.Basri,M.Si**
2. **Nasir, S.Pd., M.Pd.,**

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Jeneng, 5/8/19	Analisis disempurnakan 1) Korelasi rxy = rkarson 2) + test (sign t).	[Signature]
	Kanis 8/8/19	Analisis data diper baiki	[Signature]
	Kanis, 10/8/19	Interpretasi hub. rxy (signif ul)	[Signature]

Catatan:
Mahasiswa hanya dapat mengikuti *Ujian Skripsi* jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Agustus 2019

Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM: 991323



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU DAN TENAGA KERJA

Jl. Sultan Hasanuddin No. 42 Telepon (0427) 21662 , Fax (0427) 21410 Kode Pos 90711

Barru, 17 Juli 2019

Nomor : 0194/18/BR/VII/2019/DPMPTSPTK
Lampiran : -
Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian.

Kepada
Yth. Kepala SMPN 3 Balusu
di -
Tempat

Berdasarkan Surat DPMTSP Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 15840/S.01/PTSP/2019 tanggal 13 Mei 2019 perihal tersebut di atas, maka / Mahasiswa / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

N a m a : NORMA
Nomor Pokok : 10531218715
Program Study : Pend. Teknologi
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
A l a m a t : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 19 Juli 2019 s/d 19 Agustus 2019, dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul :

“ PENGARUH MEDIA ANIMASI HOLOGRAM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 BALUSU KECAMATAN BALUSU KABUPATEN BARRU “

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu Dan Tenaga Kerja Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara untuk memberikan bantuan fasilitasi seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

a.n. Kepala Dinas,
Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan
Perizinan,


FATMAWATI LEBU, SE
Pangkat : Pembina, IV/a
NIP. 19720910 199803 2 008

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bupati Barru (Sebagai Laporan);
2. Kepala Bappeda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan Barru;
4. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Peringgal;

RIWAYAT HIDUP



Norma.

Lahir di Binuang pada tanggal 05 Mei 1997. Anak ketiga dari tiga bersaudara. hasil buah kasih dari pasangan Ayah lenngang dan ibunda Nahari Penulis mulai memasuki pendidikan formal di SDI Binuang masuk pada tahun 2005 dan tamat pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMPN 3 Balusu pada tahun 2010 dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan ke SMK 1 Barru dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Berkat karunia Allah SWT,penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan tersusunnya skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Animasi Hologram Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP negeri 3 Balusu Kecamatan Balusu Kabupaten Barru”.

