

**PENGARUH PENGGUNAAN ANIMASI GAMBAR TERHADAP MINAT BELAJAR
 SISWA KELAS TINGGI SD INPRES 4/82 BAJOE KECAMATAN TANETE RIATTANG
 TIMUR KABUPATEN BONE**

Oleh

Ardandi¹⁾, Makmur Nurdin²⁾, Sudirman³⁾
^{1,2,3}PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

E-mail: Ardandi7777@gmail.com

Abstract

This research is a pre-experimental study that aims to determine the effect of using animated images on learning interest in high grade students of SD Inpres 4/82 Bajoe, Tanete Riattang Timur District, Bone Regency. The research approach is a quantitative approach. This type of research is pre-experimental research. Data obtained through tests and observations. The population in the study were all high grade students of SD Inpres 4/82 Bajoe for the academic year 2021/2022 totaling 41 students. The sample in the study amounted to 41 students. Data analysis techniques are Descriptive Statistical Analysis and Inferential Statistical Analysis. The results showed that before the use of high-grade animated images of SD Inpres 4/82 Bajoe was included in the sufficient category and after the use of high-grade animated images, SD Inpres 4/82 Bajoe was included in the good category and the learning interest of high-class students of SD Inpres 4/82 Bajoe was included in the category is very strong and there is a significant effect between the use of animated images and interest in learning in high grade students of SD Inpres 4/82 Bajoe, Tanete Riattang Timur District, Bone Regency.

Keywords : Animated Pictures, Interest In Learning, Student

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin modern harus diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia (SDM). Hanya SDM yang berkualitas diharapkan mampu menghadapi tantangan akibat perkembangan IPTEK tersebut. SDM yang berkualitas dapat dicapai melalui proses pendidikan. Oleh karena itu, pembangunan di bidang pendidikan perlu mendapat perhatian, penangan, dan prioritas bagi pemerintah, pengelola pendidikan dan masyarakat. Pendidikan mempunyai peranan dalam perkembangan kehidupan manusia, sebagaimana yang dikemukakan oleh Winataputra (Gede, 2019, h. 94).

Pendidikan adalah upaya dasar untuk mempersiapkan siswa menghadapi dan mengantisipasi kehidupan masyarakat di masa depan. Pendidikan juga berfungsi untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota

masyarakat yang memiliki kemampuan untuk melakukan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam dan dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan tinggi.

Memperoleh pendidikan adalah hak dan kewajiban bagi setiap warga negara. Hal ini telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 (Amandemen) Pasal 31 Ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapat pendidikan. Pada ayat 2 disebutkan bahwa setiap warga negara Indonesia wajib mengikuti pendidikan dasar. Melalui proses pendidikan tersebut, manusia dapat mengembangkan pola pikir, meningkatkan pengetahuan dan sikap yang dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang

(Sisdiknas) Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Melalui proses pendidikan, manusia dapat mewariskan nilai-nilai kemanusiaan misalnya mengembangkan sikap kesopanan dan menginternalisasi-kannya dalam watak dan kepribadian. Nilai-nilai kemanusiaan tersebut menjadi penuntun manusia untuk dapat hidup berdampingan dengan manusia lainnya. Dengan pendidikan manusia dapat berinteraksi untuk memenuhi kebutuhannya. Interaksi manusia dapat melalui jalur pendidikan, baik in-formal, formal maupun non-formal.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyediakan kesempatan belajar dan siswa dapat memperoleh pengalaman pendidikan. Menurut Barnadib (2020) pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Pendidikan diharapkan tidak hanya membentuk manusia yang bermartabat, tetapi juga mampu menjadi pilar peradaban bangsa yang bermartabat. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Bab II Pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri

dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Demi tercapainya fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum dibentuk agar tujuan pendidikan dapat terlaksana dan tercapai tepat sasaran. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Bab I Pasal 1 Ayat 19 menyatakan bahwa:

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa yang dengan program ini siswa melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. 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 siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 7 Februari 2022, dengan melihat metode yang digunakan guru kelas V di SD Inpres 4/82 Bajoe ditemukan guru lebih aktif dibandingkan siswa. Terkait kondisi waktu pelajaran, di mana jam pelajaran setelah istirahat 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 di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena

kombinasi dari metode dan minat belajar siswa tidak sesuai dan tidak sejalan, dengan kondisi dan suasana belajar.

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 (Fadliah, 2020, h. 23)

Minat belajar siswa SD Inpres 4/82 Bajoe berdasarkan analisis melalui observasi awal adalah minat siswa dalam belajar kurang, secara psikis bahwa jenjang sekolah dasar adalah jenjang dimana sifat kekanak-kanakan siswa masih nampak dilihat dari proses pertumbuhan dari siswa menjadi remaja. Maka siswa lebih menyenangi hal-hal yang bersifat baru. Siswa lebih menyukai bermain dibanding belajar. Terlebih perhatian siswa cenderung pada teknologi seperti *smartphone* dan bermain *games*. Masalah tersebut sangat memengaruhi minat belajar siswa. Kemudian minat belajar akan memengaruhi prestasi siswa dan berdampak pada citra sekolah. Beriringan dengan masalah pendidikan yang ada di sekolah tersebut menjadi dasar harus adanya inovasi animasi yang berbasis teknologi agar mampu menarik perhatian siswa.

Keberhasilan penggunaan animasi gambar telah dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfasihah (2017) bahwa metode penelitian kuantitatif, tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media interaktif animasi pada pembelajaran tema selalu berhemat energi kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Maharani (2019) metode penelitian kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa Hasil

penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan minat siswa di tinjau dari *pretest* dengan rata-rata 60-80.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud meneliti lebih lanjut tentang media penggunaan animasi gambar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Animasi Gambar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone”. Dalam penelitian ini peneliti akan melihat pengaruh animasi gambar terhadap minat belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental*. Menurut Sugiyono (2017) Dikatakan *pre-eksperimental* hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan *pre-test* dan *pos-test*. Tempat Penelitian Penelitian ini bertempat di SD Inpres 4/82 Bajoe, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone. Tempat tersebut dipilih dengan beberapa pertimbangan. Tahap persiapan hingga pelaporan hasil pengembangan akan dilakukan selama tiga bulan, yakni mulai bulan Februari sampai dengan April. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-posttest Design* di mana pengukuran dilakukan melibatkan satu kelas (kelas yang diberi perlakuan) yaitu kelas Tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 41 orang siswa. dalam penelitian ini anggota sampel mencakup seluruh populasi yakni seluruh siswa kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe yaitu 41 siswa.

Definisi operasional variable dalam penelitian ini yaitu Animasi Gambar dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran yang lebih menekankan pada ringkasan konsep materi yang disajikan dalam bentuk gambar dan video dengan berbagai warna sehingga mudah

untuk dilihat, dibayangkan, ditelusuri, dipresentasikan, dan didiskusikan bersama. Minat Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu keinginan dan semangat untuk melakukan suatu proses perubahan berbagai kegiatan yang meliputi pengetahuan dan pengalaman.

Langkah pertama dalam melakukan penelitian yaitu perencanaan. Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan sampel dalam penelitian dan merumuskan instrumen yang berisi item-item berupa tes untuk keperluan mengumpulkan data. Selanjutnya pemberian *pre-test*, Melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan media animasi gambar, pemberian *Posttest*, membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, dan menarik kesimpulan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari angket dan tes. Tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Tes digunakan untuk memperoleh data penggunaan animasi gambar siswa kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe, Kecamatan Tanete Riattang Timur, Kabupaten Bone.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan dengan analisis rata-rata, media, modus, dan standar deviasi. Sedangkan analisis statistik inferensial digunakan dengan teknik uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Gambaran Penggunaan Animasi Gambar Kelas Tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone

a. *Pretest*

Untuk mengungkap sebelum penggunaan animasi gambar kelas tinggi, digunakan tes dengan jumlah 15 butir pertanyaan. Masing-

masing butir skornya 0 sampai dengan 1 sehingga skor minimalnya adalah $0 \times 1 = 0$ dan skor maksimalnya adalah $15 \times 1 = 15$.

Untuk menentukan nilai yang didapatkan yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \text{ (Kunandar, 2020, h.140)}$$

1) Tabel distribusi frekuensi sebelum penggunaan animasi gambar

Tabel distribusi frekuensi untuk variabel sebelum penggunaan animasi gambar sebagai berikut.

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Sebelum Penggunaan Animasi Gambar

No.	Interval	Frekuensi
1	54 – 60	3
2	47 – 53	16
3	40 – 46	13
4	33 – 39	5
5	26 – 32	3
6	20 – 25	1
Jumlah		41

Berdasarkan Tabel 4.1. diketahui distribusi frekuensi sebelum penggunaan animasi gambar tertinggi berada pada kelas interval nomor 2 yang mempunyai rentang 47-53 dengan jumlah sebanyak 16 siswa.

2) Data deskriptif sebelum penggunaan animasi gambar

Data deskriptif sebelum penggunaan animasi gambar disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.2. Data Deskriptif Sebelum Penggunaan Animasi Gambar

N (jumlah siswa)	41
Total Nilai	1760
Maksimal	60
Minimal	20
Mean	44
Median	19
Modus	42
Standar Deviasi	35

Berdasarkan Tabel 4.2. di atas, pada variabel sebelum penggunaan animasi gambar diperoleh dari 41 siswa yaitu total skor 1760,

skor tertinggi 60, skor terendah 20, mean 44, median 19, modus 42, dan standar deviasi 35.

3) Kriteria interpretasi skor sebelum penggunaan animasi gambar

Kriteria interpretasi skor sebelum penggunaan animasi gambar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3. Kriteria Interpretasi Skor Sebelum Penggunaan Animasi Gambar

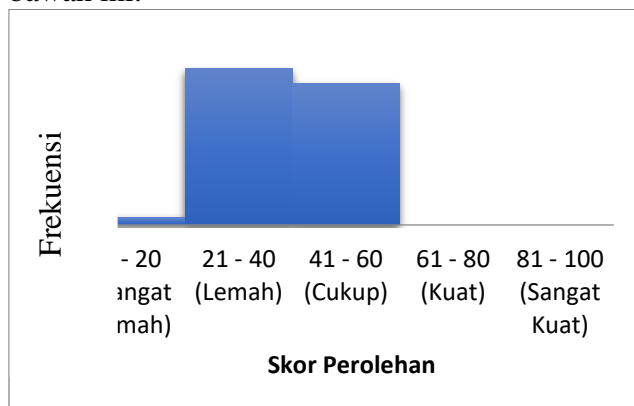
No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	81 – 100	0	0	Sangat Kuat
2	61 – 80	0	0	Kuat
3	41 – 60	19	46	Cukup
4	21 – 40	21	52	Lemah
5	0 – 20	1	2	Sangat Lemah

Sumber : Riduwan (2020, h. 41)

Berdasarkan Tabel 4.3. di atas, skor sebelum penggunaan animasi gambar yang termasuk kategori sangat kuat sebesar 0 (0%), kategori kuat sebesar 0 (0%), kategori cukup sebesar 19 (46%), kategori lemah sebesar 21 (52%) dan kategori sangat lemah sebesar 1 (2%).

4) Diagram kategori skor sebelum penggunaan animasi gambar

Kategori skor sebelum penggunaan animasi gambar dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.1. Skor Perolehan Sebelum Penggunaan Animasi Gambar

Berdasarkan rata-rata (mean) 44 yang berada pada kategori cukup. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebelum penggunaan

animasi gambar kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone berada pada kategori cukup.

b. Posttest

Untuk mengungkap setelah penggunaan animasi gambar kelas tinggi, digunakan tes dengan jumlah 15 butir pertanyaan. Masing-masing butir skornya 0 sampai dengan 1 sehingga skor minimalnya adalah $0 \times 1 = 0$ dan skor maksimalnya adalah $15 \times 1 = 15$.

Untuk menentukan nilai yang didapatkan yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \text{ (Kunandar, 2020, h.140)}$$

- 1) Tabel distribusi frekuensi setelah penggunaan animasi gambar
Tabel distribusi frekuensi untuk variabel setelah penggunaan animasi gambar sebagai berikut.

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Setelah Penggunaan Animasi Gambar

No.	Interval	Frekuensi
1	83 – 87	2
2	78 – 82	4
3	73 – 77	11
4	68 – 72	0
5	64 – 67	9
6	60 – 63	15
Jumlah		41

Berdasarkan Tabel 4.4. diketahui distribusi frekuensi setelah penggunaan animasi gambar tertinggi berada pada kelas interval nomor 6 yang mempunyai rentang 60-63 dengan jumlah sebanyak 15 siswa.

- 2) Data deskriptif setelah penggunaan animasi gambar

Data deskriptif setelah penggunaan animasi gambar disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.5. Data Deskriptif Setelah Penggunaan Animasi Gambar

N (jumlah siswa)	41
Total Nilai	2800
Maksimal	87
Minimal	60
Mean	69
Median	68

Modus	70
Standar Deviasi	10

Berdasarkan Tabel 4.5. di atas, pada variabel setelah penggunaan animasi gambar diperoleh dari 41 siswa yaitu total skor 2800, skor tertinggi 87, skor terendah 60, mean 69, median 68, modus 70, dan standar deviasi 10.

3) Kriteria interpretasi skor setelah penggunaan animasi gambar

Kriteria interpretasi skor setelah penggunaan animasi gambar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6. Kriteria Interpretasi Skor Setelah Penggunaan Animasi Gambar

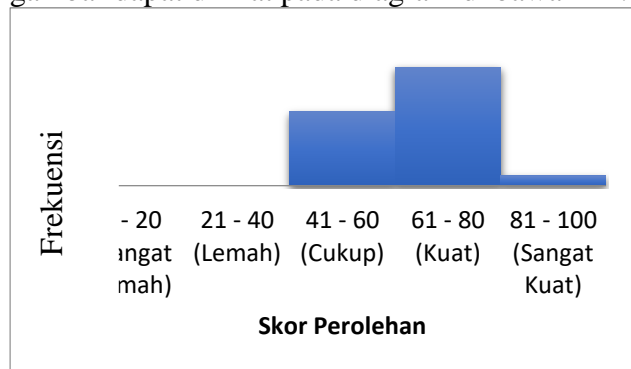
No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	81 – 100	2	5	Sangat Kuat
2	61 – 80	24	58	Kuat
3	41 – 60	15	37	Cukup
4	21 – 40	0	0	Lemah
5	0 – 20	0	0	Sangat Lemah

Sumber : Riduwan (2020, h. 41)

Berdasarkan Tabel 4.6. di atas, skor setelah penggunaan animasi gambar yang termasuk kategori sangat kuat sebesar 2 (5%), kategori kuat sebesar 24 (58%), kategori cukup sebesar 15 (37%), kategori lemah sebesar 0 (0%) dan kategori sangat lemah sebesar 0 (0%).

4) Diagram kategori skor setelah penggunaan animasi gambar

Kategori skor setelah penggunaan animasi gambar dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.2. Skor Perolehan Setelah Penggunaan Animasi Gambar

Berdasarkan rata-rata (mean) 69 yang berada pada kategori kuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan animasi gambar kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone berada pada kategori kuat.

2. Gambaran Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone

Untuk mengungkap minat belajar siswa kelas tinggi, digunakan lembar observasi yang terdiri atas 10 aspek yang diamati.

a. Kelas IV

Kegiatan observasi minat belajar siswa yang dilakukan pengamat di kelas IV SD Inpres 4/82 Bajoe pada menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun namun belum maksimal. Aspek yang diamati adalah aktivitas siswa terkait minat belajar terhadap penggunaan animasi gambar menggunakan lembar observasi.

Berdasarkan hasil observasi minat belajar terhadap penggunaan animasi gambar pada pembelajaran di kelas IV, Kualifikasi Sangat Baik (A) hasil observasi aspek siswa yang diamati selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh siswa itu sendiri dan guru yang mengajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan maksimal.

Adapun hasil observasi minat belajar siswa kelas IV yang terdiri dari 10 indikator (lampiran C.6. halaman 109-110) dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas IV

Pertemuan I	Kualifikasi				Kategori
	Ya				
	Baik	Cukup	Kurang	Tidak	
Persentase	10	-	-	-	SANGA T BAIK
Jumlah Perolehan	30	-	-	-	
Total Perolehan Skor	30	-	-	-	
Jumlah	30 (100%)				

Skor Perolehan

b. Kelas V

Kegiatan observasi minat belajar siswa yang dilakukan pengamat di kelas V SD Inpres 4/82 Bajoe pada menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun namun belum maksimal. Aspek yang diamati adalah aktivitas siswa terkait minat belajar terhadap penggunaan animasi gambar menggunakan lembar observasi.

Berdasarkan hasil observasi minat belajar terhadap penggunaan animasi gambar pada pembelajaran di kelas V, Kualifikasi Sangat Baik (A) hasil observasi aspek siswa yang diamati selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh siswa itu sendiri dan guru yang mengajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan maksimal.

Adapun hasil observasi minat belajar siswa kelas V yang terdiri dari 10 indikator (lampiran C.6. halaman 111-112) dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

Pertemuan I	Kualifikasi				Kategori
	Baik	Cukup	Kurang	Tidak	
Persentase	10	-	-	-	SANGAT TINGGI
Jumlah Perolehan	30	-	-	-	
Total Perolehan Skor	30	-	-	-	
Jumlah Skor Perolehan	30 (100%)				

c. Kelas VI

Kegiatan observasi minat belajar siswa yang dilakukan pengamat di kelas Vi SD Inpres 4/82 Bajoe pada menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun namun belum maksimal. Aspek yang diamati adalah aktivitas siswa terkait minat belajar terhadap

penggunaan animasi gambar menggunakan lembar observasi.

Berdasarkan hasil observasi minat belajar terhadap penggunaan animasi gambar pada pembelajaran di kelas VI, Kualifikasi Sangat Baik (A) hasil observasi aspek siswa yang diamati selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh siswa itu sendiri dan guru yang mengajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan maksimal.

Adapun hasil observasi minat belajar siswa kelas VI yang terdiri atas 10 indikator (lampiran C.6. halaman 113-114) dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4. 9. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas VI

Pertemuan I	Kualifikasi				Kategori
	Baik	Cukup	Kurang	Tidak	
Persentase	10	-	-	-	SANGAT TINGGI
Jumlah Perolehan	30	-	-	-	
Total Perolehan Skor	30	-	-	-	
Jumlah Skor Perolehan	30 (100%)				

3. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas kedua variabel dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.10. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

N	Variabel	Asymp. Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
1	O ₁	0,0510	> 0,05	Distribusi Normal
2	O ₂	0,0510	> 0,05	Distribusi Normal

Berdasarkan hasil pengujian kedua variabel penelitian dapat disimpulkan bahwa variabel *pretest* berdistribusi normal dan variabel *posttest* berdistribusi normal karena keduanya memiliki nilai Asymp. sig. > 0,05. Dengan demikian analisis statistik inferensial

parametris dapat digunakan dalam pengujian hipotesis.

b. Uji Homogenitas

Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Nilai Sig. <i>Deviase</i> <i>n from</i> <i>Homogeneity</i>	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
O ₁ dengan O ₂	0,503	> 0,05	Homogen

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas yang disajikan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa variabel bebas yakni *pretest* (O₁) dan variabel terikat *posttest* (O₂) karena memiliki taraf signifikansi lebih dari 0,05.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan software SPSS 22.0 yaitu pengujian antara variabel bebas *pretest* (O₁) dan variabel terikat *posttest* (O₂). Hasil pengujian hipotesis ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Mod el	Koefesi		Koefesie		t	t _{0,05} tabel	Si g
	en Korelas i (r)	r tabe l (r ²)	n Determin asi (r ²)	t hitu ng			
O ₁	0,449	0,20	0,449	3,	1,6848	0,	
O ₂		2		141	75	50 3	

Pengujian signifikansi pada pengujian hipotesis ini menggunakan uji signifikansi t yaitu dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} ($dk = n - 2 = 39$ taraf signifikansi (0,05). Pada tabel sudah tersaji besar nilai t_{hitung} 3,141 sedangkan t_{tabel} 1,684875. Jika dibandingkan besaran nilainya, maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini juga diperkuat dengan melihat nilai *sig.* pada tabel 4.11 yang menunjukkan 0,503. Nilai *sig* tersebut jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) yang berarti terdapat pengaruh

yang signifikan antara penggunaan animasi gambar terhadap minat belajar siswa.

Pembahasan

1. Gambaran Penggunaan Animasi Gambar Kelas Tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, ditemukan bahwa gambaran sebelum penggunaan animasi gambar terlihat pada data *pretest* berada pada kategori cukup dengan perolehan nilai Mean sebesar 44. Setelah penggunaan animasi gambar berada pada kategori kuat dengan perolehan mean sebesar 69. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perkembangan sebelum dan sesudah penggunaan animasi gambar berdasarkan data *pretest* dan *posttest* sebesar 57% yang merupakan persentase sebelum dan sesudah penggunaan animasi gambar terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian pada variabel penggunaan animasi gambar dengan menggunakan skala kriteria interpretasi menurut Riduwan (2020, h. 41) sebelum penggunaan animasi gambar kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe kecamatan Tanete Riattang Timur kabupaten Bone dalam rata-rata 44 dan termasuk dalam kategori cukup dan setelah penggunaan animasi gambar kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe kecamatan Tanete Riattang Timur kabupaten Bone dalam rata-rata 69 dan termasuk dalam kategori baik.

Hal tersebut dapat tercapai serta mengalami perkembangan karena animasi gambar merupakan media yang memberikan pembelajaran yang menarik kepada siswa sehingga menciptakan pemahaman materi yang mendalam sebab media gambar animasi menampilkan gambar dengan suara yang bergerak serta menciptakan interaksi antara guru dengan siswa.

Sebagaimana yang telah diungkap oleh Safari (Nazmi, 2017) bahwa terdapat empat alasan mengapa media animasi gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa diantaranya sebagai berikut: *pertama* yaitu perasaan senang,

dimana seorang peserta didik menyukai dan tidak ada keterpaksaan dalam dirinya untuk mengikuti pembelajaran. *Kedua* adalah ketertarikan, daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, dan lain sebagainya. *Ketiga* yakni perhatian peserta didik, konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dalam arti kata peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Kemudian yang *keempat* adalah keterlibatan siswa, ketertarikan peserta didik akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan pada pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan animasi gambar terhadap minat belajar siswa.

2. Gambaran Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi minat belajar siswa yang diisi oleh masing-masing guru kelas tinggi (kelas IV, V dan VI). Hasil analisis yang telah dibahas sebelumnya menunjukkan bahwa analisis rata-rata minat belajar siswa kelas tinggi diperoleh 100 dengan analisis presentase sebesar 100% yang berada pada interval nilai 80% -100%. Hal tersebut disebabkan karena hasil lembar observasi yang telah diisi oleh responden menunjukkan bahwa masing-masing guru kelas tinggi menjawab dengan skor maksimal yaitu tiga dengan keterangan baik.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang sudah baik. Berdasarkan analisis statistik deskriptif rata-rata dan persentase minat belajar siswa berada pada kategori sangat baik hal tersebut dapat diketahui dengan mengukur minat belajar siswa dengan menggunakan indikator minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat diukur dengan melihat ungkapan perasaan atau ekspresi yang diberikan, memperhatikan pembelajaran, merasa tertarik

dengan pelajaran yang diberikan serta bagaimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ria Yunitasari dan Umi Hanifah (2020) bahwa minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalannya.

PENUTUP

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan maka dapat dikemukakan kesimpulan. Sebelum penggunaan animasi gambar kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone termasuk dalam kategori cukup dan setelah penggunaan animasi gambar kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone termasuk dalam kategori baik. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan animasi gambar terhadap minat belajar siswa kelas tinggi SD Inpres 4/82 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diajukan saran yaitu, guru kelas tinggi diharapkan dapat mengaplikasikan penggunaan animasi gambar sebagai media alternatif dalam memberikan variasi pada proses pembelajaran. Kepala Sekolah, Sebagai penentu kebijakan di sekolah, kepala sekolah disarankan untuk menggalakkan penggunaan animasi gambar di sekolah dengan cara menyediakan fasilitas belajar yang memadai guna meningkatkan minat belajar siswa. Kepada Peneliti, Bagi peneliti yang melaksanakan penelitian dengan judul yang sama, agar skripsi ini kiranya dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian

selanjutnya dengan lebih teliti dan lebih baik lagi dari penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Ali, Isaac Kwasu & Ema Ema. 2015. Effectiveness of animated instructional resource for learning facilitation among secondary school student in bauchi. *Journal of education and practice*, Online. 6(21), 2-4
- [2] Almarosy, Sukri. 2018. *Membuat Pre-test dan post-test pada pelatihan secara online melalui google form*. Online : www.sukrialmarosy.com/2018/08-membuat-pre-test-dan-post-test.pada.html diakses 24 Februari 2022
- [3] Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [4] Astriani, Siska Ana. 2018. *Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probalingo: Universitas Nurul Jadid.
- [5] Budiwanto. 2017. *Dasar-Dasar Metode Penelitian*. Malang: UM Press
- [6] Djamarah, Syaful Bahri & Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi
- [7] Fadliah, Nur. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar*. Makassar: Unismuh Press
- [8] Gede, I Astawa. 2019. *Environmental Preservation*. Denpasar: Akper Denpasar Press
- [9] Indriani, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- [10] Maharani, Annisa. 2019. *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Unila Press
- [11] Nurfasihah. 2017. *Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai*. Makassar : Uinam Press
- [12] Nazmi, Muhammad. 2017. Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Gegrafi*. 17(1).
- [13] Yunitasari, Ria., Hanifah, Umi. 2020. Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3). 232-243.
- [14] Satrianawati. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Academia EduSugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [15] _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- [16] _____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [17] Riduwan, 2016. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- [18] _____, 2020. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- [19] *Undang-Undang Dasar 1945 Amandemen*. Jakarta: PT. Armas Duta Jaya
- [20] *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT. Armas Duta Jaya
- [21] Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press