

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI

Voni Miranda & Sulaiman  
Universitas Negeri Padang  
vonimiranda01@gmail.com, sulaiman@fis.unp.ac.id

### Abstract

*In PAI learning the learning process is still often done conventionally and the learning media used are less varied which results in student interest in PAI learning is still low. The purposes of this study are: 1. To find out how the use of multimedia-based animation media in PAI subjects at SMK Negeri 2 Padang. 2. To find out students' interest in learning by using multimedia-based animation media in PAI learning. 3. To determine the effect of multimedia-based animation media on PAI subjects. This study uses a pre-experimental method with a one-shot case study design. The sample in this study was class XI TKJ 1 and 2 at SMK N 2 Padang. Data was collected through a questionnaire and the analysis used was simple linear regression. From the analysis proves that animation media has an effect on students' interest in learning, as evidenced by the data generated in class XI TKJ 1 on average all students pay attention and focus during learning only a few people do not focus or follow the lesson well. Likewise with class XI TKJ 2 the number of students who did not take part in learning was 4 people. Based on the results of the f test, the results of the f table > f count are  $9.543 > 4.00$  with a sign value of  $0.003 < 0.05$ , which means that the X variable has an influence on the Y variable and H1 is accepted. And the results of the t test are found that the results of t count > t table  $3.089 > 2.00100$ , which means that H1 is accepted and H0 is rejected. It is hoped that teachers will be more active in teaching and learning activities and teachers are expected to be able to make other learning media to make it easier for students to understand learning with the help of media including animation media.*

**Keywords:** *Animated Media, Multimedia, Interest in Learning, PAI*

**Abstrak :** Dalam pembelajaran PAI proses pembelajaran masih sering dilakukan secara konvensional serta media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yang mengakibatkan minat siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media animasi berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Padang. 2. Untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan media animasi berbasis multimedia pada pembelajaran PAI. 3. Untuk mengetahui pengaruh media animasi berbasis multimedia pada mata pelajaran PAI. Metode pada penelitian ini ialah pre eksperimen dengan design one shoot case study. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI TKJ 1 dan 2 di SMK N 2 Padang. Data dikumpulkan melalui angket dan analisis yang digunakan yaitu regresi linear

sederhana. Dari analisis membuktikan media animasi memiliki pengaruh pada minat belajar siswa, dibuktikan dari data yang dihasilkan pada kelas XI TKJ 1 rata-rata semua siswa memperhatikan dan fokus selama pembelajaran hanya beberapa orang yang tidak fokus atau mengikuti pembelajaran dengan baik. Begitupun dengan kelas XI TKJ 2 jumlah siswa yang tidak mengikuti pembelajaran berjumlah 4 orang. Berdasarkan hasil uji f didapatkan hasil  $f_{tabel} > f_{hitung}$  yaitu  $9.543 > 4.00$  dengan nilai sign  $0.003 < 0.05$ , yang artinya variabel X memiliki pengaruh pada variabel Y dan H1 diterima. Dan hasil uji t didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $3.089 > 2.00100$  yang artinya H1 diterima dan H0 ditolak. Diharapkan kepada guru untuk lebih aktif selama pembelajaran dan guru diharapkan mampu memanfaatkan media belajar lainnya sehingga adanya kemudahan bagi siswa dalam memahami pembelajaran dengan bantuan media termasuk media animasi.

**Kata Kunci:** Media Animasi, Multimedia, Minat Belajar, PAI

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah usaha sadar seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Maka salah satu usaha seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar juga akan meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan, salah satunya adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hunaepi, dkk (2014) mengatakan dalam pembelajaran tugas utama seorang guru adalah mengondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perilaku peserta didik ke yang lebih baik. Sekolah dan guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menarik bagi peserta didik agar tujuan dapat tercapai dan hasil belajar siswa meningkat.

Dewasa ini perkembangan kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dihindari terutama dalam bidang pendidikan. Keberadaan IPTEK dalam bidang pendidikan sangat berpengaruh terhadap implementasi pembelajaran di sekolah. Dengan berkembang dan kemajuan IPTEK pada setiap masa menuntut guru Pendidikan Agama Islam untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar guru Pendidikan Agama Islam berinovasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta mampu beradaptasi dengan perkembangan IPTEK tersebut.

Salah satu pemanfaatan IPTEK di era sekarang dalam bidang pendidikan yaitu pemilihan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Jennah (2009) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran yang merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai

tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa sehingga siswa dapat menerima informasi yang disampaikan dengan baik.

Pemilihan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan informasi yang disampaikan. Dalam pembelajaran agama Islam dewasa ini guru masih sering menerapkan pembelajaran dengan cara ceramah yang mana pembelajaran hanya terpusat pada guru dan menggunakan media yang sudah sering digunakan pada umumnya (media konvensional). Media yang sering digunakan pada umumnya antara lain seperti literasi/buku cetak. Media ini berisikan tulisan dan sedikit gambar yang mengakibatkan media ini punya kelemahan tersendiri dalam memvisualisasikan informasi. Kemudian media *powerpoint*, dalam media ini berisikan pokok bahasan penting terkait materi yang akan dijelaskan. Media *powerpoint* dapat menarik perhatian siswa jika guru kreatif dalam penggunaannya. Namun kebanyakan *powerpoint* yang digunakan guru dalam pembelajaran tampilannya biasa saja. Hal tersebut menandakan guru kurang berkreasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal demikian menciptakan suasana pembelajaran yang monoton dan kaku, sehingga informasi/materi yang disampaikan guru tidak sampai kepada siswa.

Gagasan tersebut selaras dengan pernyataan salah satu guru Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Padang yaitu Ibu Arvini Yorianda, M.Pd yang diperoleh pada tanggal 17 Mei 2022 beliau menyatakan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan selama pembelajaran yaitu media yang pada umumnya seperti *powerpoint*, literasi/buku cetak dll. Beliau juga mengatakan bahwa minat belajar siswa kurang selama pembelajaran berlangsung.

Dan berdasarkan pengamatan peneliti siswa yang tidak berminat dalam pembelajaran ditandai dengan perilaku-perilaku seperti berbicara dengan teman ketika pembelajaran berlangsung, siswa keluar masuk kelas tanpa ada kepentingan khusus, siswa tidak memperhatikan guru bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugas. Hal tersebut menjadi PR bagi guru agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dengan cara menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif agar siswa memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran agama Islam.

Studi berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar", yang dilakukan oleh Achmad Mahatir pada tahun 2021, mengungkapkan bahwa ada pengaruh

untuk minat belajar murid setelah diajarkan dengan media animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada penelitian ini media animasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswaditunjukkan melalui uji hipotesis yakni  $0,000 > 0,005$  dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai  $\text{Sig} < \alpha$  yaitu  $0,000 > 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Pada mata pelajaran PAI dibutuhkan situasi belajar yang dapat menarik minat siswa, dimana peran guru sebagai pengelola kelas mampu mengorganisir siswa, fasilitas dan proses belajar. Untuk itu dalam penyampaian materi PAI guru harus bisa menggunakan komunikasi banyak arah. PAI sendiri adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru agar siswa mampu meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari dan kehidupan bermasyarakat melalui bimbingan, pelatihan atau pengarahan (Rahman, 2020). Dimana guru dapat memanfaatkan media untuk membantu proses pengajaran. Sebagai usaha untuk mengoptimalkan pembelajaran PAI di SMK maka perlu dibuat atau dikembangkan media belajar berbentuk audio visual terutama penggunaan media animasi. Animasi ini bertujuan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik, motivasi dan prestasi dalam pembelajaran

Media pembelajaran menurut Hasan, dkk (2021) merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Ada tiga kelompok media pembelajaran yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran agar memberikan kesan yang menarik. Kemudian Prananingrum, dkk (dalam Manshur, 2022) menyatakan bahwa media merupakan alat yang dapat difungsikan dalam memberikan pesan kepada penerima pesan. Sedangkan yang dimaksud dengan animasi menurut Sakti, dkk (2012) adalah serangkaian gambar yang dapat bergerak yang memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks.

Minat menurut Gustina (2020) adalah kecenderungan untuk terus memperhatikan beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus menerus yang disertai dengan perasaan senang. Sedangkan yang dimaksud dengan minat belajar adalah siswa memiliki ketertarikan dalam pembelajaran sehingga siswa mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang. Safari (dalam Herdiyanto, 2019) minat belajar terdiri dari beberapa indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian dan keterlibatan siswa.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pre eksperimen dengan *design one shoot case study*. Penelitian kuantitatif menurut Ibrahim, A, dkk (2018) adalah penelitian yang dilakukan dengan cara analisis statistik dan data yang dikumpulkan adalah berupa angka. Sedangkan yang dimaksud dengan metode penelitian eksperimen menurut Kurniawan (2018) adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam situasi yang terkontrol. *Design one shoot case study* menurut Rukminingsih, dkk (2020) merupakan jenis penelitian eksperimen yang mana dalam peneliriannya hanya ada satu kelompok penelitian yang akan diukur dan diamati gejala-gejala yang muncul setelah diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen, desain penelitiannya sebagai berikut: X → O, X = Perlakuan, O = Observaai

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Padang dan sampel dalam peneitian yang digunakan yaitu kelas XI TK 1 dan XI TKJ 2.. Sumber peneliti untuk mendapatkan data primer adalah angket responden terkait media animasi dan minat belajar dan untuk data sekunder yang diperoleh berupa dokumen seperti profil sekolah, hasil belajar siswa dan buku paket PAI. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket dan dokumentasi.

Tujuan dari observasi ini adalah agar peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana keadaan siswa dan bagaimana proses belajar mengajar di sana baik cara guru mengajar dan minat belajar siswa. Kemudian angket menurut Sugiyono (2013) angket atau kuesioner merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data yaitu dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan maupun pernyataan pada sejumlah responden. Kuesioner terkategoriikan sebagai teknik pengumpulan data yang efisien. Metode kuesioner yang dipakai pada penelitian ini yaitu kuesioner langsung dan tertutup. Dokumentasi menurut Syahrums & Salim (2014) adalah catatan tertulis tentang berbagai peristiwa atau kegiatan pada waktu telah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk dalam tulisan, gambar ataupun karya monumental.

Analisis data yang dilakukan dalam peneltian meliputi deskriptif data, uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Uji asumsi klasik meliputi meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas. Uji normalitasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal bila skor signifikan *Kolmogrov-Smirnov* (Asymp.Sig) > Alpha 0,05, dan dinyatakan tidak normal bila skor signifikan < Alpha 0,05.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak, sehingga perbandingan dapat dilakukan secara adil data bersifat homogen apabila nilai signifikansi  $>0,05$ . Uji linear adalah suatu kondisi dimana hubungan antara variabel bebas (penggunaan media animasi) dengan variabel terikat (minat belajar siswa PAI) apakah bersifat linear (garis lurus) dalam *range* variabel bebas tertentu. Untuk uji hipotesis meliputi : uji F, dimana uji F untuk mengetahui pengaruh Variabel X terhadap variabel Y. Kemudian uji T untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa dan dilakukan persamaan regresi linear sederhana untuk mengetahui bagaimana hubungan fungsional antara variabel bebas (media animasi) dan variabel terikat (minat belajar siswa). Selanjutnya uji determinasi (R) digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Deskripsi Data

Data kuantitatif yang dikumpulkan dari sebanyak 61 responden terkait penggunaan media animasi mengungkapkan bahwa skor tertinggi adalah 82 dan skor terendah adalah 53. Berikut tabel yang menunjukkan hasil perhitungan analisis frekuensi:

**Tabel 1.** Didtribusi frekuensi media animasi

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	53-57	4	7%
2	58-62	8	13%
3	63-67	15	26%
4	68-72	22	36%
5	73-77	7	11%
6	78-82	5	8%
7	83-87	0	0%
Jumlah		61	100%

Berdasarkan dari penggunaan media animasi pada pelajaran PAI kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Padang dapat diketahui hasil analisis data pada tabel distribusi diatas pada interval 53-57 sebanyak 4 siswa atau 7%, interval 58-62 sebanyak 8 siswa atau 13%, interval 63-67 sebanyak 15 siswa atau 25%, interval 68-72 sebanyak 22 siswa atau 36%, interval 73-77 sebanyak 7 siswa atau 11%, kemudian pada interval 78-82 sebanyak 5 siswa atau 8% dan pada interval 83-87 sebanyak 0 siswa atau 0%.

Data kuantitatif yang dikumpulkan dari sebanyak 61 responden terkait minat belajar siswa mengungkapkan bahwa skor tertinggi adalah 64 dan skor terendah adalah 36. Berikut tabel yang menunjukkan hasil perhitungan analisis frekuensi:

**Tabel 2.** Distribusi frekuensi minat siswa

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	36-40	4	7%
2	41-45	5	8%
3	46-50	6	10%
4	51-55	18	29%
5	55-60	25	41%
6	61-65	3	5%
7	66-70	0	0%
Jumlah		61	100%

Dari hasil tabel didtribusi tersebut dapat diketahui pada interval 66-70 sebanyak 0 siswa, interval 61-65 sebanyak 3 siswa atau 5%, interval 55-60 sebanyak 25 siswa atau 41%, kategori interval 51-55 sebanyak 18 siswa atau 29%, interval 46-50 sebanyak 6 siswa atau 10%, interval 41-45 sebanyak 5 siswa atau 8% dan pada interval 36-40 sebanyak 4 siswa atau 7%.

2. Analisis Data Peneliti  
 a. Uji Asumsi Klasik  
 1) Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas  
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		61
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,11552424
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,145
	Positive	,094
	Negative	-,145
Test Statistic		,145
Asymp. Sig. (2-tailed)		,003 <sup>c</sup>
Exact Sig. (2-tailed)		,138
Point Probability		,000

Pada pengujian normalitas ini peneliti menggunakan metode *exact*. Idealnya dalam pengujian normalitas adalah menggunakan *exact p value* karena merupakan metode ini lebih akurat dan tepat (Cyrus R. Mehta dan Nitin R. Patel, 2010). *Asymptotic* merupakan bawaan dari IBM SPSS, namu kita bisa memilih untuk menggunakan *asymptotic*, *monte carlo* ataupun *exact*. Dari pengujian normalitas diatas dapat kita ketahui bahwa exact sign sebesar 0.138 yang artinya  $> 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.



2) Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

ANOVA

Animasi

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1279,615	22	58,164	1,686	,077
Within Groups	1311,074	38	34,502		
Total	2590,689	60			

Dari *output* diatas dapat diketahui nilai signifikansi sebesar 0.077 yang artinya lebih besar dari 0.05. dasar pengambilan keputusan ialah apabila nilai sign>0.05 maka data bersifat homogen.

3) Uji Linearitas

Tabel 5. Hasil uji linearitas

ANOVA Table

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
Minat_Belajar * Animasi	Between Groups (Combined)	1443,444	22	65,611	2,143	,019
	Linearity	362,940	1	362,940	11,854	,001
	Deviation from Linearity	1080,504	21	51,453	1,680	,080
Within Groups	1163,474	38	30,618			
Total	2606,918	60				

Uji linieritas dilakukan agar diketahui apakah data dari variabel bebas dan variabel terikat secara garis lurus memiliki hubungan. Dari *output* diatas diketahui nilai sign yaitu 0.080 besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

**b. Uji Hipotesis**

**1) Hasil Uji F**

**Tabel 6. Uji F**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	362,940	1	362,940	9,543	,003 <sup>b</sup>
Residual	2243,978	59	38,034		
Total	2606,918	60			

a. Dependent Variable: minat

b. Predictors: (Constant), animasi

**Tabel 7. Bagian F tabel**

Df	Df N1				
	N2	1	2	3	4
57	4.01	3.16	2.77	2.53	2.38
58	4.01	3.15	2.76	2.53	2.37
59	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37
61	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37

Dari output diatas dapat diketahui hasil f hitung sebesar 9.543 dan f tabel sebesar 4.00 dan nilai sig 0.003 berarti f hitung > f tabel dan sig 0.003 < 0.05 artinya variabel bebas (x) mempengaruhi variabel terikat (y) secara bersama-sama atau simultan.

2) Hasil Uji T

Tabel 8. Uji T  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	28,085	8,241		3,408	,001
Animasi	,374	,121	,373	3,089	,003

a. Dependent Variable: Minat\_Belajar

Dari *output* diatas dapat diketahui nilai *constant* = 28.085 dan nilai *b* = 0.374 maka kita masukkan persamaan regresi nya sebagai berikut:  $Y = a + bX$ ,  $Y = 28.085 + 0.374X$  Kemudian untuk menentukan nilai t tabel dilakukan dengan cara  $n - k = 61 - 2 = 59$  dengan tingkat signifikansi sebesar 0.05 atau 5%, *n* menyatakan jumlah responden dan *k* jumlah variabel dan hipotesis yang digunakan ialah hipotesis dua arah. Dari *output* diatas dapat diketahui nilai t hitung sebesar 3.089 dan nilai t tabel 2.00100 artinya nilai t hitung > t tabel yaitu  $3.089 > 2.00100$  maka hipotesis diterima dengan nilai signifikansi sebesar 0.003 yang artinya  $< 0.05$ . Berikut t tabel untuk melihat nilai dari t tabel:

Tabel 9. Bagian T tabel

Pr \ Df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23984
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1,67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930

### 3) Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

**Tabel 10.** Hasil uji koefisien determinasi

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,373 <sup>a</sup>	,139	,125	6,167

a. Predictors: (Constant), Animasi

Dari *output* diatas dapat diketahui nilai R Square sebesar 0.139 artinya jika dipersentasekan variabel bebas mempengaruhi variabel terikat sebesar 14%.

## Pembahasan

### 1. Penggunaan Media Animasi

Mahatir (2021) mengatakan bahwa media animasi adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang memiliki tujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi pembelajaran yang berkelanjutan sehingga pemahaman terhadap bahan ajar meningkat. Lebih lanjut Putranto (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran multimedia interaktif dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga dapat mendorong minat belajar siswa. Kemudian dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muh Idris Jafar, Sudirman, Muliadi, Bahar (2021) dalam artikel yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan”. Dari hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa gambaran penggunaan media video pembelajaran matematika memperoleh presentase 83,54% dengan skor rata-rata (mean) yaitu 85,34 %.

Berdasarkan hasil peneitian yang diperoleh dengan nilai rata-rata dari penggunaan media animasi sebesar 67,7049 dapat diartikan bahwa penggunaan media animasi pada pelajaran PAI mampu membuat siswa untuk lebih fokus dan tertarik selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton. Hal tersebut menandakan bahwa selama bahwa pembelajaran berlangsung dapat menarik minat siswa untuk belajar. Menurut Ricardo & Rini, I. M (2017) indikator-indikator minat belajar diantaranya yaitu adanya ketertarikan

dan perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi aktif, kecenderungan untuk memperhatikan dan konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang kuat, dan adanya kenyamanan pada saat belajar.

## **2. Minat Belajar Siswa**

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat diantaranya yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan sekolah, cara guru mengajar, sarana prasarana pembelajaran dan sebagainya (Marleni, 2016). Minat tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal akan tetapi internal juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Sutrisno (2021) faktor internal terdiri dari faktor biologis seperti kesehatan dan cacat tubuh, jika kondisi siswa kurang sehat maka siswa akan kurang bersemangat dalam belajar. Kemudian faktor psikologis seperti perhatian, kesiapan dan bakat/intelegensi. Hasil dari data minat belajar siswa menggunakan media animasi yang diperoleh dengan rata-rata 53.4263 tergolong cukup baik. Dilihat dari data yang dihasilkan penggunaan media animasi memiliki manfaat pada pelajaran PAI terutama materi syaja'ah. Berdasarkan hasil observasi pada kelas XI TKJ 1 rata-rata semua siswa memperhatikan dan fokus selama pembelajaran hanya beberapa orang yang tidak fokus atau mengikuti pembelajaran dengan baik. Begitupun dengan kelas XI TKJ 2 jumlah siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan berjumlah 4 orang. Siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi minat diantaranya yaitu faktor internal. Menurut Sutrisno (2021) faktor internal terdiri dari faktor biologis seperti kesehatan dan cacat tubuh, jika kondisi siswa kurang sehat maka siswa akan kurang bersemangat dalam belajar. Kemudian faktor psikologis seperti perhatian, kesiapan serta bakat/intelegensi. Kemudian faktor dari kesulitan belajar menurut Watoni (2019) ialah kurangnya metode yang diterapkan guru ketika mengajar, kurangnya motivasi orang tua, fasilitas belajar yang kurang memadai, jam pelajaran yang relatif kurang, dan sebagainya.

## **3. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa**

Media animasi menurut Mahatir (2021) adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang memiliki tujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi pembelajaran yang berkelanjutan sehingga pemahaman terhadap bahan ajar meningkat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji F persial dan uji T untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji f didapatkan hasil  $f_{tabel} > f_{hitung}$  yaitu  $9.543 > 4.00$  dengan nilai

sign  $0.003 < 0.05$ , yang artinya variabel X memiliki pengaruh pada variabel Y dan H1 diterima. Dan hasil uji t didapatkan bahwa hasil t hitung  $> t$  tabel =  $3.089 > 2.00100$  yang artinya H1 diterima dan H0 ditolak. Kemudian untuk nilai R Square sebesar 0.139 artinya variabel bebas mempengaruhi variabel terikat sebesar 14%. Berdasarkan analisis tersebut membuktikan bahwa media animasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Minat belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media tetapi cara guru mengajar dan segala sesuatu yang ada di sekitar siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Marleni (2016) faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada dua yaitu:

- a. Faktor internal yaitu sesuatu yang dapat mempengaruhi siswa selama proses pembelajaran yang bersumber dari dalam diri individu sendiri. Faktor ini meliputi berupa perhatian siswa terhadap pelajaran, sikap, bakat, kemampuan serta motivasi siswa dalam belajar.
- b. Faktor eksternal yaitu segala sesuatu yang bersumber dari luar individu yang dapat mempengaruhi siswa dalam pembelajaran. Faktor ini meliputi sarana prasarana (media dan sebagainya yang mendukung proses belajar siswa), guru dan orang tua siswa.

Kemudian pada penelitian terdahulu yang dilakukan Achmad Mahatir (2021) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar” didapati hasil adanya pengaruh minat belajar murid setelah murid diajar dengan menggunakan media animasi yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni  $0,000 > 0,005$  dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai  $\text{Sig} < \alpha$  yaitu  $0,000 > 0,05$ .

Maka berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan terkait penggunaan media animasi berbasis multimedia pada kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2 di SMK Negeri 2 Padang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa: 1. Dengan rata-rata yang diperoleh dari penggunaan media animasi sebesar 67,7049 dapat diartikan bahwa penggunaan media animasi pada pelajaran PAI mampu membuat siswa untuk lebih fokus dan tertarik selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton. Hal ini juga diperkuat berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran PAI yang menunjukkan pada kelas XI TKJ 1 rata-rata semua siswa memperhatikan dan fokus selama pembelajaran hanya beberapa orang yang tidak fokus atau mengikuti pembelajaran dengan baik. Begitupun dengan kelas XI TKJ 2 jumlah siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan berjumlah 4 orang. 2. Hasil dari data minat belajar siswa menggunakan media animasi yang diperoleh dengan rata-rata 53.4263 tergolong cukup baik. Selama pembelajaran menggunakan media animasi siswa mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir dengan baik hal ini juga dibuktikan berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran menggunakan media animasi. 3. Dari hasil uji f didapatkan hasil  $f_{tabel} > f_{hitung}$  yaitu  $9.543 > 4.00$  yang artinya variabel animasi (x) memiliki pengaruh terhadap variabel minat belajar (y). Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t didapatkan persamaan regresi linear sederhana  $Y = 28.085 + 0.374X$  dan bahwa  $t_{tabel} > t_{hitung}$  yaitu  $3.089 > 2.00100$ . dan nilai signifikansinya sebesar 0.003 yang artinya  $< 0.05$  yang artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Padang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gustina, H. 2020. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu". *Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
- Hasan, dkk. 2021. "Media Pembelajaran". Klaten: Tahta Media Group.
- Herdiyanto, R. 2019. "Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS SD Negeri 2 Badransari Tahun Ajaran 2019/2020". *Skripsi*. Metro: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Metro.
- Hunaepi, dkk. 2014. "Model Pembelajaran Langsung Teori dan Praktik. Lombok: Duta Pustaka Ilmu.
- Ibrahim, A, dkk. 2018. "Metodologi Penelitian". Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Kurniawan, A. 2018. "Metodologi Penelitian Pendidikan". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mahatir, A. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar". *Skripsi*. Makassar: Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Manshur, U, dkk. 2022. "Pengaruh Media Blog Terhadap Peningkatan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah Wali Songo Sebaung Gending Probolinggo". *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*,10(1), 149-169.
- Marleni, L. 2016. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149-159.
- Mehta, R.C.,& Nitin R. Patel. 2010."IBM SPSS Exact Test". *Artikel*. Cambridge.
- Putranto, D. 2022. "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi *Panchadharma* Terhadap Minat Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(1), 235-245.
- Sakti, I, dkk. 2012. "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*direct instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, X(1), 1-10.
- Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. 2020. "Meningkatkan Minat dan Hasi Belajar TIK materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran". Malang: Ahlimedia Press.
- Syahrum & Salim. 2014. "Metodologi Penelitian Kuantitatif". Bandung: Citapustaka Media.
- Udak, Aplonia, K. K. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Pada Muatan Pelajaran Matematika Dalam Subtema Hidup Bersih dan Sehat Di Rumah Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar". *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma.
- Watoni, S, M. 2019. "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Bidang Studi Akuntansi. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 64-80.
- Yuniastuti, 2021. "Media Pembelajaran Untuk Generasi Millennial" Surabaya: Scopindo Media Pustaka.