

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
BIOLOGI KELAS X MIPA SMA NEGERI 3 MAJENE**



OLEH :

MILTA SAMBO BULAWAN

NIM H0318351

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT DAN HASIL
BELAJAR BIOLOGI KELAS X MIPA SMA 3 NEGERI

MILTA SAMBO BULAWAN
NIM. H0318351

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal: 08 November 2024

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. H. Ruslan, M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: Ramlah, S.Si., M.Sc.	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Sainab, M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Syamsiara Nur, M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Muh. Rizaldi Trias Jaya Putra Nurdin, S.Pd., M.Si	(.....)
Penguji II	: Sufyan Hakim, S.Pd., M.Pd	(.....)

Majene, November 2024

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sulawesi Barat

Dekan,



ABSTRAK

MILTA SAMBO BULAWAN: Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X MIPA SMA Negeri 3 Majene. **Skripsi. Majene :** **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2024.**

Kurangnya minat dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran yang disebabkan media pembelajaran kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah 1). untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran biologi di kelas X MIPA SMA Negeri 3 Majene, 2) untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar pada pembelajaran biologi kelas X MIPA SMA Negeri 3 Majene. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* (eksperimen semu). Sampel penelitian ini siswa yang terdiri dari 29 siswa untuk kelas eksperimen (menggunakan media animasi) dan 30 siswa untuk kelas kontrol (media buku cetak). Pengambilan data menggunakan instrumen berupa soal test dan angket minat belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh media animasi terhadap minat dan hasil belajar biologi siswa kelas X MIPA SMA Negeri 3 Majene. Maka terdapat pengaruh terdapat pengaruh media animasi terhadap minat siswa pada pembelajaran biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene dengan signifikan $\geq 0,05$ dan terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene dengan signifikan $\geq 0,05$.

Kata kunci: *Media Animasi, Minat, Hasil Belajar*

ABSTRACT

MILTA SAMBO BULAWAN: The Influence of Animation Media on the Interest and Learning Outcomes of Biology Class X MIPA SMA Negeri 3 Majene. **Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, University of West Sulawesi, 2024.**

Lack of interest and learning outcomes of students in the learning process caused by unattractive learning media. The purpose of this study is 1). to determine the effect of animation media on students' learning interest in biology learning in class X MIPA SMA Negeri 3 Majene, 2) to determine the effect of animation media on learning outcomes in biology learning in class X MIPA SMA Negeri 3 Majene. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The sample of this study were students consisting of 29 students for the experimental class (using animation media) and 30 students for the control class (printed book media). Data collection using instruments in the form of test questions and learning interest questionnaires. Based on the results of research that has been conducted on the effect of animation media on the interests and learning outcomes of biology students in class X MIPA SMA Negeri 3 Majene. So there is an influence of animation media on students' interest in learning biology in class XI MIPA SMA Negeri 3 Majene with a significance of ≥ 0.05 and there is an influence of animation media on students' learning outcomes in learning biology in class XI MIPA SMA Negeri 3 Majene with a significance of ≥ 0.05 .

Keywords: *Animation Media, Interest, Learning Outcomes*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Sulawesi Barat tidak semata menjadi tanggungjawab pemerintah dan praktis pendidikan saja, tetapi semua komponen mempunyai peran penting dalam mengembangkan pendidikan. Kualitas pendidikan di Indonesia dan khususnya di Sulawesi Barat ini memang masih sangat memprihatinkan. Ini dinyatakan oleh Badan Program Pembangunan di bawah PBB (United Nations Development Programme/UNDP) dalam Laporan Human Development Report 2020 mencatat Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia berada diperingkat 133, turun dari posisi 110 di 2018 dan Biro Pusat Statistik (2021) IPM Sulawesi Barat berada diperingkat ke 31 dari 34 provinsi di Indonesia. Tentunya memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dari sejumlah penyelenggara pendidikan yang ada di Sulawesi Barat, salah satunya adalah SMA Negeri 3 Majene.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara siswa dengan guru untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada seseorang yang disebabkan adanya suatu pengalaman. Perubahan yang terjadi bukan hanya perilaku saja, akan tetapi perubahan yang terjadi pada seseorang yang telah belajar seperti ilmu pengetahuan, sikap, nilai, bahkan perubahan ini dapat mencakup semua aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan, diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan guru dalam membahas materi pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap perhatian siswa (Devi, 2017).

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumbernya melalui sebuah media. Penggunaan media pada tahap awal proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar serta memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Maka media kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat disederhanakan (Afni, 2019).

Mencapai prestasi yang baik, tidak hanya dibutuhkan kecerdasan, tetapi juga minat belajar yang tumbuh dari diri siswa. Tanpa adanya minat, siswa tidak akan bergairah untuk melakukan kegiatan belajar. Juga melihat minat sebagai rasa suka dan suatu berkaitan pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Apabila siswa memiliki minat pada suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terdorong untuk terlibat aktif pada kegiatan pembelajaran pada mata pembelajaran tersebut. Pilihan yang menyenangkan dalam melakukan kegiatan dapat menyebabkan bangkitnya gairah seseorang untuk memenuhi kesediannya belajar yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Nesi et al., 2018).

Besar kecilnya minat sangat bergantung pada penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Selain itu, minat dapat pula diwujudkan melalui peran serta siswa dalam suatu aktivitas. Siswa yang berminat terhadap objek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut (Nesi et al., 2018).

Fakta yang terlihat berdasarkan observasi di lapangan khususnya dalam proses belajar mengajar di kelas pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 3 Majene menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran masih terlihat kurang, guru hanya menerapkan metode ceramah pada proses belajar mengajar di kelas sehingga hanya guru yang berperan aktif dalam kelas dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga rasa bosan, kantuk ditunjukkan oleh siswa, karena siswa hanya sebagai pendengar dalam mendengarkan setiap kata dan kalimat dari guru yang menjelaskan materi. Tidak heran apabila siswa sudah merasa bosan, perhatian siswa akan mulai beralih dengan bercerita dengan teman-temannya dan minatnya pun untuk mendengarkan penjelasan dari guru juga akan teralihkan kehal-hal yang membuatnya tidak merasa bosan dikelas. Akibatnya, materi yang disampaikan oleh guru kadangkala mudah terlupakan oleh siswa dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa nantinya. Pada pembelajaran biologi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media

pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa yakni media animasi (Jasmanto & Putra, 2022).

Media animasi bisa juga disebut dengan media film, karena film juga disebut gambar hidup yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi, objek juga bisa berubah bentuk dan warna. Media animasi dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih cepat. Media animasi juga ini dapat memudahkan guru dalam menyajikan informasi pembelajaran yang cukup kompleks dan menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan minat belajarnya, dengan media animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi memori siswa (Lina Novita, 2019).

Media pembelajaran juga memiliki beberapa karakteristik yaitu : media grafis, media audio, media proyeksi diam, media film dan media audio visual diam. Beberapa karakteristik media diatas dapat membantu dalam proses belajar mengajar dikelas agar siswa dapat lebih memahami materi dengan baik. Terdapat kelebihan media animasi diantaranya (Lina Novita, 2019): memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks, menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya dan bersifat interaktif dalam arti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

Kusmiati (2021); Ni'mah (2021); Kurniawan (2018); Devi (2017), Jasmanto & Putra (2022) menyimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran Biologi dengan menggunakan media animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa sudah baik hal tersebut terbukti dari hasil wawancara yaitu siswa merasa senang dan antusias serta tertarik saat proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi selain itu siswa juga semakin berminat dalam belajar. Dari hasil presentase tersebut kita dapat melihat bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan video animasi dan dapat di andalkan sebagai media yang baik untuk mengajar mata pelajaran.

Menurut hasil wawancara pada saat observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Majene, pada mata pelajaran biologi memiliki nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Sedangkan lebih dari 50% siswa yang masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan wawancara saat melakukan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Majene tersebut ditemukan juga beberapa permasalahan selama proses pembelajaran yang disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, dimana yang hanya menggunakan media cetak berupa buku paket dan sesekali menggunakan modul elektronik yang bias diakses lewat *handpone*.

Diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi siswa yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide dan alat-alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dapat di devinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Berdasarkan uraian latar belakang dan beberapa penelitian relevan diatas, maka peneliti tertarik meneliti tentang pengaruh media animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat diteliti diantaranya :

1. Kurangnya penggunaan media animasi sehingga pemahaman konsep siswa masih rendah.
2. Kurangnya minat belajar siswa pada proses pembelajaran yang disebabkan media pembelajaran kurang menarik.
3. Hasil belajar siswa kelas X belum optimal

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan ini pada pengaruh minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi.

2. Rumusan masalah

Rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

- a. Apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap minat siswa pada pembelajaran biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene?
- b. Apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene?

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran biologi dikelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.
2. Untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi dikelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

- a. Bertambahnya wawasan tentang pengaruh media animasi bagi minat dan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian maupun beberapa keterbatasan yang dihadapi dapat dijadikan salah satu sebagai rujukan untuk pengembangan media pembelajaran lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidikan (kekolah)

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan media pembelajaran disekolah terkhusus dalam penggunaan media animasi agar kualitas pembelajaran dapat semakin meningkat.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat juga dijadikan sebagai acuan dalam menentukan media pembelajaran alternatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk mengkonkritkan pemahaman pengetahuan terhadap materi dengan jelas dan lebih menarik. Dengan bantuan media animasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti lain dan pembaca

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menambah informasi dan menambah pengetahuan bagi peneliti lain tentang penggunaan media animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

F. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, ada beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan telaah bagi peneliti yaitu :

1. Kusmiati (2021) “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa menggunakan Media Animasi pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Jalaksana”, menyimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran Biologi dengan menggunakan media animasi pada materi pertumbuhan dan perkembangan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini, dimana persamaannya terletak pada variabel bebas dimana sama-sama menggunakan media animasi, perbedaannya terletak lokasi sekolah dan peneliti terdahulu hanya meneliti mengenai hasil belajar siswa saja sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai minat dan hasil belajar siswa.
2. Ni'mah (2021), “Peran Media Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar fiqih siswa kelas 1 MI Islamiyah Pangkah Kulon Ujungpangkah Gresik”, menyimpulkan bahwa peran media animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa sudah baik hal tersebut terbukti dari hasil wawancara yaitu siswa merasa senang dan antusias serta tertarik saat proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi selain itu siswa juga semakin berminat dalam belajar. terbukti dari hasil penelitian. Dari hasil presentase tersebut kita dapat melihat bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan video animasi. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini, dimana persamaannya terletak pada variabel bebasnya yang sama-sama menggunakan media animasi. Adapun perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.
3. Kurniawan (2018), “Pengaruh Penerapan Media Film Animasi terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang”, menyimpulkan bahwa yang dilakukan oleh peneliti telah berjalan dengan baik, dengan melalui penerapan media film animasi terbukti

bahwa hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran IPS di kelas IV. Setelah melihat hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran media film animasi ternyata dapat disimpulkan bahwa media film animasi dapat di andalkan sebagai media yang baik untuk mengajar mata pelajaran IPS khususnya pada materi masalah-masalah sosial. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan yang dilakukan ini, dimana persamaannya sama-sama menggunakan media animasi sebagai alat. Perbedaannya dapat dilihat dari mata pelajarannya, Muhammad kurniawan mengambil mata pelajaran kelas IPS sedangkan penelitian yang dilakukan itu mengambil kelas MIPA mata pelajaran biologi.

4. Devi (2017), “Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar siswa materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia kelas X MA NW Puyung, menyimpulkan bahwa Terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa materi sistem pertahanan tubuh manusia kelas X MA NW Puyung. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan yang dilakukan ini, dimana persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media animasi, sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaannya yaitu peneliti terdahulu hanya meneliti mengenai hasil belajar siswa saja sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak hanya hasil belajar tetapi juga meneliti minat belajar siswa.
5. Jasmanto & Putra (2022), “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Biologi siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliya Swasta Koto Rendah”, menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi dalam pembelajaran biologi dikelas XI IPA MAS Koto Rendah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi dalam pembelajaran biologi kelas XI IPA MAS Koto Rendah, sehingga penggunaan media animasi dapat diandalkan sebagai media pembelajaran. Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan yang dilakukan ini, dimana persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media animasi, sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya yaitu peneliti terdahulu hanya meneliti mengenai hasil belajar siswa saja

sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak hanya hasil belajar tetapi juga meneliti minat belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

Defenisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Minat mempengaruhi 3 aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan pada setiap pelajaran yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut. Minat merupakan sifat yang relative terhadap diri seseorang (Andayono, 2018).

Minat belajar yaitu suatu rasa lebih suka, ketertarikan dan hasil interaksi seseorang dengan kegiatan tertentu minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek pengetahuan seseorang, tujuan tingkat pembelajaran dan dilihat dengan kamus bahasa Indonesia yaitu, minat menurut kamus bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktifitas tanpa ada yang menyuruh (Charli et al., 2019)

Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan mengenang suatu kegiatan berdasar pada perasaan senang akan menimbulkan minat yang diperkuat oleh sikap yang baik dan positif. Sebaliknya perasaan yang tidak senang akan menghambat dalam belajar karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak memiliki rasa minat dalam belajar. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai kecenderungan jiwa untuk memperhatikan suatu kegiatan belajar yang memiliki sangkut paut terhadap diri sendiri. Hubungan

antara dirinya dengan suatu di luar dirinya yang ada pada akhirnya semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar pula niatnya (Rachim, 2020)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan diri untuk melakukan sesuatu hal karena ketertarikan atau senang terhadap hal tersebut.

b. Jenis-jenis minat belajar

Berdasarkan bentuk pengekspresiannya Minat belajar sendiri dapat diklasifikasikan menjadi 4 jenis yaitu (Ni'mah, 2021) :

- 1) *Expressed Interest*: Minat belajar yang dapat diekspresikan melalui verbal, yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktifitas.
- 2) *Manifest Interest*: Minat belajar yang dapat disimpulkan dari keikutsertaan seorang individu dalam suatu kegiatan tertentu.
- 3) *Tested Interest*: Minat belajar yang disimpulkan dari tes pengetahuan dan ketrampilan dalam sebuah kegiatan yang diikutinya.
- 4) *Inventeriod Interest*: Minat belajar yang diungkapkan melalui daftar kegiatan yang sama dengan pernyataan.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Ada 2 faktor dalam membangun minat yaitu identifikasi dan pengaplikasian (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

d. Indikator minat belajar

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator menurut (Nurhasanah & Sobandi, 2016) yaitu:

- a. Ketertarikan untuk belajar ialah pendorong yang ada pada diri siswa baik yang muncul ataupun yang diperoleh dan dibentuk sehingga siswa melakukan suatu kegiatan belajar.
- b. Perhatian dalam belajar ialah suatu proses dimana siswa memilih dan merespon rangsangan yang diterima dari dalam belajar.
- c. Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dalam diri siswa dan dari luar diri siswa untuk melakukan sesuatu.

d. Pengetahuan adalah kumpulan informasi yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran yang didapatkan dari hasil tahu.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar juga merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes dan perubahan tingkah laku atau dampak dari siswa setelah mendapatkan pengalaman-pengalaman belajar, hasil belajar dapat diukur menggunakan alat berupa tes perilaku, tes kognitif maupun tes psikomotrik. Hasil belajar akan lebih baik apabila materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan bantuan media pembelajaran (Novita, 2019).

Hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, efektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu (Berutu, 2018).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, pola-pola perubahan pemikiran, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar (Yunita, 2017).

Mencakup seluruh aspek perilaku Perubahan yang timbul karena proses belajar itu pada umumnya mencakup seluruh aspek perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Ketiga aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain, karena itu perubahan pada satu aspek biasanya juga memengaruhi perubahan pada aspek lainnya. Rana kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.

Rana kognitif terdiri atas beberapa aspek yaitu :

1. Mengingat (C1), tingkatan paling rendah pada proses kognitif adalah menghafal yang didefinisikan sebagai penarikan kembali informasi yang pernah diterima dan telah tersimpan dalam memori pada waktu yang lama.
2. Memahami (C2), memahami berarti dapat menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memberi makna suatu, bias menunjukkan keterkaitan pengetahuan yang telah dimiliki dengan hal yang baru maupun kemampuan mengintegrasikan pengetahuan baru dalam konsep yang telah diketahui siswa.
3. Mengaplikasikan (C3), aspek merupakan kemampuan untuk menggunakan suatu prosedur untuk melakukan suatu pekerjaan atau menyelesaikan suatu permasalahan.
4. Menganalisis (C4), aspek ini mengacu pada kemampuan memeriksa suatu permasalahan atau objek dan menguraikan menjadi komponen-komponennya serta menentukan hubungan antar komponen-komponen tersebut.
5. Mengevaluasi (C5), aspek ini merupakan kemampuan untuk memberikan pertimbangan yang mengacu pada standar atau kriteria yang telah ditentukan.
6. Mencipta (C6), aspek ini mengacu pada kemampuan menggabungkan beberapa faktor dan mengkoordinasikan faktor-faktor tersebut dengan pola tertentu menjadi satu kesatuan yang pada awalnya tidak terlihat pada masing-masing faktor tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan nilai akhir siswa sebagai hasil dari usahanya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Novita, 2019) yaitu:

a. Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi

- 1) kecerdasan, setiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Maka tak perlu heran bila seseorang siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan menunjukkan hasil belajar yang baik pada mata pelajaran tertentu, tetapi justru sebaliknya pada mata pelajaran yang lain.

- 2) minat, misalnya cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran. Semakin mudah ia memahami materi pelajaran. Dan memiliki daya tarik dan kesenangan buat mengikuti pelajaran.
 - 3) motivasi belajar, biasanya semakin besar pula semangat dan motivasinya untuk belajar. Sementara itu, siswa yang kecerdasan musical yang menonjol mungkin kurang tertarik dengan pelajaran.
 - 4) kondisi fisik dan kesehatan. (misalnya siswa memiliki gangguan kesehatan mata minus) . Kesulitan yang dialami siswa dapat menurunkan minat belajarnya, sehingga ia cenderung ogah-ogahan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Faktor eksternal, merupakan faktor yang bersumber dari :
- 1) Faktor keluarga (pekerjaan wali dalam mendidik anak, hubungan antar kerabat, pelipurlara, ekonomi keluarga, yayasan dan budaya)
 - 2) Faktor sekolah (rencana pendidikan, hubungan pendidik dengan siswa, tata tertib sekolah, perangkat pembelajaran, model, teknik dan media pembelajaran)
 - 3) Faktor masyarakat. (teman sebaya dan lingkungan masyarakat)

3. Media Animasi

a. Pengertian media animasi

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata 'medium' yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Animasi sudah sejak lama dikenal oleh masyarakat. Animasi mulai dikenal akrab sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia atau hewan. Dibandingkan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, televisi jelas lebih disukai karena dapat lebih membangkitkan antusiasme dan emosi penonton (Nengsi, 2015).

Media animasi adalah rangkaian gambar yang membantuj sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian,

sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Yunita, 2017).

Media animasi adalah suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang berbasis multimedia. Pemanfaatan multimedia sangat penting dalam mewujudkan pembelajaran sains.. Multimedia dimaknai sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbantuan komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Dilihat dari perspektif pengguna komputer, multimedia diartikan sebagai informasi komputer yang dipersembahkan melalui audio atau video yang merupakan kombinasi dari teks, image, grafik, dan animasi (Jasmanto & Putra, 2022).

Berdasarkan beberapa pengertian yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menarik perhatian minat siswa dalam belajar.

b. Fungsi dan manfaat media animasi

Adapun fungsi dan kegunaan media animasi yaitu (Nengsi, 2015) :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan sumber belajar
4. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Manfaat dari media animasi yaitu (Made et al., 2021) :

1. Menarik perhatian dan fokus siswa
2. Memperindah tampilan dalam proses belajar mengajar
3. Mempermudah susunan pembelajaran
4. Mempermudah pemahaman siswa
5. Dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit.

c. Kelemahan dan kelebihan media animasi

(Devi, 2017) menjabarkan kelebihan dan kelemahan dari media animasi yaitu :

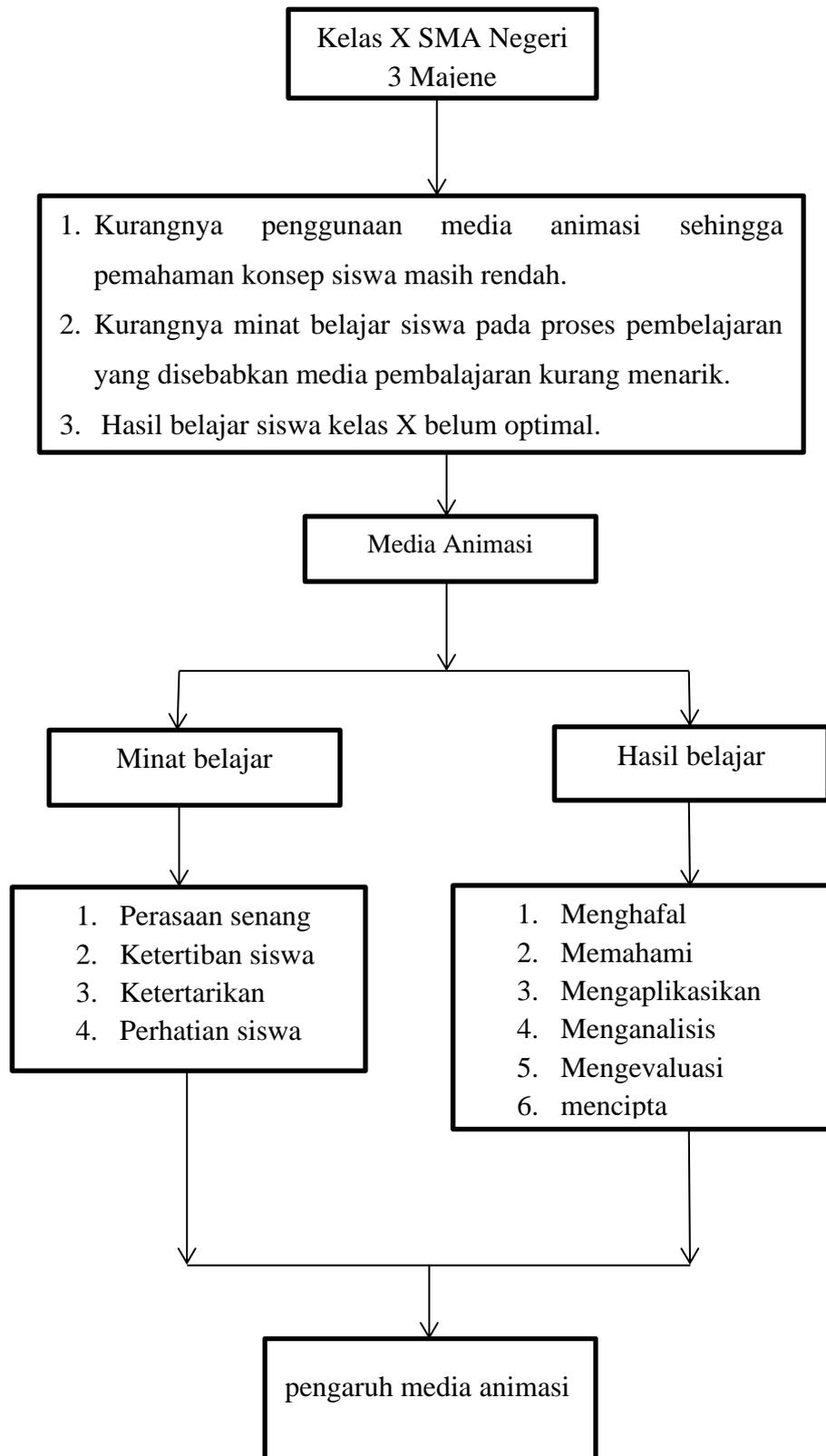
a. Kelebihan :

1. Membawah bersama butiran informasi kedalam satu bentuk dasar yang mempertontonkan.
2. Memberikan penekanan, karena butiran yang berubah dan bergerak dapat menarik perhatian penonton melihat topik dan merangsang pengguna untuk melaksanakan suatu tindakan.
3. Menyediakan jembatan visual menarik pengguna secara tidak disadari dari topik-topik yang disediakan.
4. Siswa akan lebih cepat belajar dan memiliki sikap terhadap pembelajaran yang lebih baik.
5. Menarik perhatian.
6. Pembelajaran interaktif dengan *live action* animasi, simulasi, video, audio, grafik dan umpan balik.

b. Kelemahan :

1. Memerlukan memori dan ruang penyimpanan yang lebih.
2. Memerlukan peralatan yang khusus untuk presentasi
3. Memerlukan waktu yang banyak.

B. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maa hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat siswa pada mata pelajaran biologi kelas X MIPA SMA Negeri 3 Majene.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas X MIPA SMA Negeri 3 Majene.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi siswa pada materi pokok sistem Reproduksi pada Manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 5 binjai. 5(2). <https://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/ja/article/viewFile/224/155>
- Aldi Jasmanto, Betaria Putra, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Swasta Koto Rendah. 4, 66–71. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3352>
- Devi, A. R. (2017). Pengaruh Media Animasi terhadap hasil belajar siswa materi sistem kekebalan tubuh manusia kelas X MA NW puyung. <http://etheses.uinmataram.ac.id/id/eprint/133>
- Istianah, F. (2018). , Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN SeGugus Sukodono Sidoarjo. JPGSD, 6(4).
- Kusmiati, E. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Animasi Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Jalaksana. 7(1), 176–181. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.794>
- Lina Novita, A. N. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran. 3(1), 46–53.
- Made, N., Candra, L., Agung, I. G., & Negara, O. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. 8(1), 122–130.
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. jurnal pendidikan matematika, 1(1), 149-159.
- Maulida, H., Ananda, R., & Solin, M. (2019). Pengembangan Media berbasis Animasi untuk pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas XI MA 1 Media Development Based on Animation for Learning Text Negotiation in Students Grade XI MA Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan Universitas Negeri . (September), 621–632.
- Mesra, P., & Kuntarto, E. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar siswa dimasa Pandemi. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7 (3), 177-183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>

- Kurniawan, M. (2018). Pengaruh penerapan media film animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang. <http://perpustakaan.ac.id>
- Berutu, M.H.A. (2018). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar biologi siswa SMA se-kota stabat. 2, 109–115.
- Nengsi, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran animasi pada materi fotosintesis untuk siswa kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. 1(2), 39–48. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54053881/490-5963-1-PB-with-cover-page-v2.pdf>
- Nesi, M., Akobiarek, M., & Jayapura, U. C. (2018). Pengaruh minat dan penggunaan metode terhadap hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jayapura. 1(1), 80–94. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/BIOEDUSAINS/article/view/257>
- Ni'mah, Z. (2021). Peran media video animasi dalam meningkatkan minat belajar Fiqih siswa kelas 1 MI Islamiyah pangkah kulon ujungpangkah gresik. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/48749>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. 1(1), 128–135. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, bandung :Albeta,cv.*
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan penelitian Tindakan. Bandung :Albeta,cv.*
- Wahyuni, S., Emda, A., & Zakiyah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 21– 28. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10743>
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar

Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201.

<https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>.

Wawan, A. P. (2020). *Animation*. Jakarta.