KAJIAN TEORI DAN HIPOTESA TINDAKAN

A. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran
2. Pengertian Media

Menurut Paramita Chano, "Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa Latin 'Medius' yang memiliki arti tengah, pengantar atau perantara. Kata media adalah bentuk jamak dari kata 'Medium'."[[1]](#footnote-2) Senada yang dituliskan oleh H. Hamzah B. Uno bahwa, "Media dalam bahasa Latin 'Medius' berarti suatu alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima/'[[2]](#footnote-3) Dalam KBBI, "Media adalah alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk."[[3]](#footnote-4)

Selanjutnya dituliskan oleh B. S. Sidjabat bahwa, "Media merupakan bentuk kata jamak dari medium dalam bahasa Latin yang berarti 'perantara, penghubung pesan dari si pengirim kepada yang menerima. Perantara itu dapat manusia atau alat yang didptakannya."[[4]](#footnote-5)

Jadi dapat dipahami bahwa media adalah suatu alat perantara yang digunakan untuk menyalurkan suatu informasi atau pesan kepada penerima, yang menjadi penerima tersebut, dapat berupa manusia maupun alat yang didptakannya.

B. S. Sidjabat menuliskan bahwa, "Pembelajaran adalah bentuk terjemahan dari kata 'instruction' yang dalam bahasa Yunani 'instruclus' atau 'intuerc' yang berarti menyampaikan pikiran"9 H. Syaiful Sagala mengatakan bahwa, "Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara dua arah, dalam mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik."10 Sementara Bambang Warista mengatakan bahwa, "Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik."11

Jadi arti dari pembelajaran ialah upaya untuk mengelolah kegiatan belajar dan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang saling bertukar pikiran untuk memperoleh pengetahuan baru, pengalaman baru dan perubahan tingkah lakuh sebagaimana belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, mengamati,melihat dan memahami apa yang dipelajari,

1. Pengertian Media pembelajaran

Menurut Muhammad Hasan, "Media pembelajaran ialah suatu alat pembelajaran yang digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan peserta didik yang dapat mendorong [[5]](#footnote-6) [[6]](#footnote-7)

menuliskan bahwa, "Media pembelajaran adalah segala sesuatu alat atau sarana yang bisa dimanfaatkan oleh para pendidik untuk menyampaikan pesan agar proses pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien."[[7]](#footnote-8) [[8]](#footnote-9) Begitupun yang dituliskan oleh H. Hamzah B. Uno bahwa, "Media pembelajaran adalah Segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran."[[9]](#footnote-10)

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu bentuk alat komunikasi yang difungsikan dalam pembelajaran serta menolong para guru untuk menyalurkan pengetahuan atau informasi kepada peserta didik, dapat memotivasi, meningkatkan gaira belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang kita inginkan dapat tercapai

1. Peran Media Pembelajaran

Seorang tokoh yang bernama Kemp menjabarkan sejumlah peran media dalam kegiatan pembelajaran:[[10]](#footnote-11)

1. Dapat menyajikan materi menjadi lebih standar.
2. Dapat menarik perhatian pelajar dalam Kegiatan proses pembelajaran.
3. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif.
4. Tidak memakan banyak waktu dalam memaparkan materi ajar.
5. Dapat meningkatkan kualitas belajar.

1. L/dpai incujujuvw». a\*w4i£iiuiiu uan ivcapati jciju.

**20091. 9.**

g. Mampu meningkatkan sifat positif siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih kuat dan menarik.

Menurut B.S. Sidjabat dalam bukunya tentang mengajar secara profesional, terdapat beberapa peran media dalam pembelajaran yaitu:[[11]](#footnote-12)

1. membangkitkan minat siswa,
2. mempercepat proses pembelajaran dan
3. meningkatkan daya ingat (memori) siswa.

Media dalam kegiatan pembelajaran sangat berperan sebagai salah satu alat yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kehadiran media bukan hanya membantu para pendidik dalam memaparkan materi, tetapi memberi nilai yang berkualitas dan meningkatkan mutu dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media sangat bermanfaat dan menolong dalam proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana dalam bukunya bahwa manfaat media dalam pembelajaran ialah:[[12]](#footnote-13)

1. Membuat materi lebih jelas tidak terlalu verbalistis.
2. Membantu dalam keterbatasan ruang, daya indera waktu dan tenaga.
3. Membangkitkan gairah belajar dan interaksi antara murid lebih jelas dengan sumber belajar.
4. Peserta didik dapat belajar mandiri berdasarkan bakat dan kemampuannya.

Menurut B. S. Sidjabat, terdapat beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:[[13]](#footnote-14)

1. Memusatkan perhatian siswa,
2. Menghemat waktu pembelajaran dan

1. Membangkitkan perhatian peserta didik secara mendalam.

Sebagaimana dikatakan oleh Rudi Susila bahwa, "Penggunaan media

pembelajaran bukan merupakan manfaat tambahan, tetapi manfaat tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar."19 Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki manfaat tersendiri dalam tercapainya pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Media dalam pembelajaran bukan hanya merupakan alat bantu bagi para pendidik, tetapi juga merupakan alat pembawa pesan maupun informasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media bukan hanya sebagai alat hiburan yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik tetapi juga sebagai penunjang dalam suksesnya tujuan pembelajaran.

Manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran ialah menolong para pendidik dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan dapat mempersingkat waktu dalam proses belajar. Adapun manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, ialah siswa dapat memahami tujuan dan bahan ajar dengan mudah dan lebih cepat, serta hasil belajar siswa akan lama mengendap 18

siswa jenuh serta bosan pada saat terjadi proses pembelajaran.

1. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut H Hamzah B. Uno, "Tujuan media pembelajaran ialah merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran."[[14]](#footnote-15) Senada dengan itu Ramen A Purba menuliskan bahwa tujuan pembelajaran ialah, "Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan dengan menggunakan media yang paling tepat sesuai dengan bahan ajar."[[15]](#footnote-16)

Jadi tujuan media pembelajaran ialah memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan kreatif, menumbuhkan sikap ketertarikan untuk belajar, dapat menolong peserta didik untuk lebih konsentrasi dalam belajar, dapat memberi penjelasan lebih detail mengenai bahan yang diajarkan, dapat meningkatkan kualitas belajar serta meningkatkan gairah untuk belajar.

B. Hakikat Animasi pada Media Pembelajaran PoiverPoint

1. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin "anima" artinya hidup, jiwa, semangat. Animasi adalah tampilan yang mampu menggabungkan antara media teks, suara dan grafik dalam suatu aktifitas pergerakan."[[16]](#footnote-17) Dalam KBBI, "Mengartikan animasi sebagai Acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga multimedia menulisikan, "Kata animasi berasal dari kata 'animation' yang berasal dari kata 'to anime' dalam bahasa Inggris yang berarti menghidupkan, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan benda mati."[[17]](#footnote-18) [[18]](#footnote-19)

Jadi animasi adalah suatu seni yang membuat benda mati seperti gambar dapat bergerak atau sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan.

1. Pengertian Media Pembelajaran **PowerPoint**

PowerPoint adalah program aplikasi untuk merancang slide presentasi yang akan ditampilkan melalui proyektor, handphone, laptop dan sebagainya.[[19]](#footnote-20) Nurul Hasanah dalam jurnalnya menuliskan bahwa, "PowerPoint adalah software yang digunakan untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide/'[[20]](#footnote-21) Senada yang dituliskan oleh Ayu Yudha, "PowerPoint adalah salah satu aplikasi yang dugunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan melalui slide presentasi."[[21]](#footnote-22) PowerPoint adalah salah satu softzoare yang digunakan dalam membantu, merancang dan membuat slide yang menarik.[[22]](#footnote-23) Menurut Wandi, "PowerPoint adalah sebuah program pengolah presentasi."[[23]](#footnote-24)

Dapat dipahami bahwa media pembelajaran powerpoint merupakan aplikasi media yang dapat digunakan untuk merancang dan memaparkan didik.

1. Manfaat Animasi pada Media Pembelajaran **PowerPoint**

Animasi sekarang ini telah banyak dimanfaatkan sebagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan, salah satunya dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana dalam pembelajaran animasi digunakan oleh para pendidik untuk memancing perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan agar suasana belajar menarik perhatian, berfariasi, kreatif dan tidak kaku.

Menurut Munir adapun manfaat animasi pada media pembelajaran PowerPoint antara lain:30

1. Memudahkan penggambaran dari isi materi.
2. Mampu menjelaskan sesuatu yang susah hanya dengan gambar maupun kata-kata saja.
3. Memperindah tampilan agar lebih menarik dipandang.
4. Memberi kemudahan dalam penyusunan materi.
5. membantu proses pembelajaran peserta didik dari segi rana kognitif.
6. menarik perhatian dengan adanya gerakan gambar

Mustofa Abi Hamid menguraikan beberapa manfaat animasi pada media pembelajaran antara lain:31

1. Membantu kegiatan pembelajaran yang dilangsungkan oleh guru dan siswa.
2. Memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, antusiasme dan rasa ingin tahu siswa meningkat
3. Menolong dalam keterbatasan ruang, tenaga, waktu, dan daya indra.

30 Munir, **Multimedia,** 319.

11 1 /..«kn fn A U! KAiTfJin /Ta1».U. 1/. 1 •. % » 1« nnnnv «

pembelajaran PowerPoint sangat memberi kemudahan bagi peserta didik untuk lebih memahami isi materi serta dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya inovasi-inovasi baru seperti pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint akan membantu para pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi dalam bentuk PowerPoint yang menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik.

1. Pemanfaatan Animasi dalam Media pembelajaran Poiverpoint

Dalam pemanfaatan animasi, akan berfokus kepada pembuatan tampilan slide PowerPoint menjadi sebuah animasi yang hidup.[[24]](#footnote-25) Dalam animasi media pembelajaran PowerPoint tentu menguasai fasilitas yang telah disediakan di program PowerPoint seperti efek animasi dan pembuatan materi dengan menggunakan animasi. Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mendesain animasi media pembelajaran PowerPoint menjadi kreatif dan inovatif adalah sebagai berikut:[[25]](#footnote-26)

1. Mewarnai dan memberi efek pada teks antara lain:
2. memilih bagian teks yang akan di ubah warnanya,
3. klik bagian format sehingga terbuka,
4. klik tanda anak panah pada bagian WordArt styles,
5. kemudian memilih jenis teks dan warna pada model yang tersedia,
6. memperhatikan kembali teks yang telah diubah model dan warnanya,
7. klik ikon text effect dan pilih efek teks yang diinginkan,
8. Jika selesai klik ikon texs effect dilanjutkan dengan transform, klik pada area yang kosong untuk melihat tampilan teks yang telah diwarnai dan diberi efek.
9. langkah pertama membuka lembar kerja Powerpoint kemudian memilih

new slide,

1. memilih model slide yang diinginkan,
2. memilih gambar yang diinginkan pada kotak insert picture kemudian menekan insert,
3. menyesuaikan gambar, tekan dan tarik kotak seleksi gambar ke arah luar untuk menyesuaikan besar dan kecilnya ukuran gambar
4. mengatur ukuran gambar dan posisinya,
5. untuk mengoreksi warna gambar yang diinginkan klik color,
6. untuk menambahkan efek pada gambar, klik artistic effect dan memilih efek yang diinginkan
7. Cara menambahkan dan mengubah baeground shapes antara lain:
8. langkah pertama yaitu membuka slide presentasi yang akan ditambahkan shapes,
9. memilih model shapes yang diinginkan,
10. mengatur posisi dan ukuran,
11. memilih warna bacground
12. cara mengatur perpindahan slide secara otomatis antara lain:
13. Langkah pertama membuka tab transition,
14. Mengaktifkan kotak cek after dan memasukkan waktu perpindahan yang diinginkan dalam kotak teks after,
15. Menekan ikon slide show from begining untuk melihat tampilan presentasi yang telah diatur,
16. Untuk menutup slide presentasi yang ditayangkan klik tombol Esc.
17. Cara menambahkan animasi pada presentasi antara lain:
18. Langkah pertama yang dilakukan dengan klik presentasi yang akan ditambahkan animasi,
19. Membuka tab animations,
20. Klik tanda anak panah pada bagian animation,
21. Memilih animasi yang diinginkan dan untuk mengecek tampilan animasi yang telah ditambahkan pada slide presentasi, klik tombol

preview.

1. Cara mengubah bacground halaman catatan antara lain:
2. Langkah pertama yang dilakukan ialah klik kanan dan memilih opsi format bacground,
3. Memilih opsi fiil kemudian mengaktifkan opsi picture ot tecture fiil,
4. Dilanjutkan dengan memilih tekstur yang diinginkan dalam kotak kombo texture,
5. Untuk mengatur transparansinya terdapat di bagian transparency,
6. Kemudian menekan tombol apply to all, dilanjutkan dengan menekan tombol close.

Jadi dalam pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint terdapat berbagai fasilitas yang ada di menu PowerPoint vane akan digunakan

animasi, menambahkan gambar, menambahkan dan mengubah background shapes, mengatur perpindahan slide, menambahkan animasi pada presentasi dan mengubah background halaman dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.

1. Kelemahan dan Kelebihan Animasi pada Media Pembelajaran PowerPoint Menurut Munir terdapat kelebihan dari pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PoiverPoint antara lain:34
2. Memudahkan pendidik untuk menyajikan informasi.
3. Memotifasi siswa agar tetap memperhatikan pembelajaran karena memicu daya tarik bagi peserta didik.
4. Memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
5. Materi yang diberikan akan lebih mudah di cerna dan dipahami oleh peserta didik.
6. Mampu menjelaskan konsep yang sulit.
7. Menjadikan presentasi lebih menarik.

Kadaruddin menjelaskan kelebihan pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint sebagai berikut: 35

1. Mudah dioperasikan,
2. Tersedia berbagai macam animasi yang menari,
3. Dapat menambahkan suara, foto/gambar dan vidio dan
4. File dapat disimpan menjadi vidio.

Adapun kelemahan dari pemanfaatan animasi pada media pembelajaran

PowerPoint:36

M Munir, Multimedia, 400.

l(V0kyaJrta"^,2™;:sD^'' S,ide M“ f\*\*\*™ \*\*\*

**M:** J: **e,.\*n«r,a Han** ConPi./s.r,! AA»Ain 1S

tidak singkat.

1. Terampil dan kreatifitas yang cukup memadai untuk merancang animasi yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan.
2. Pendidik harus mampu untuk memahami siswanya, dengan tidak memanjakan siswa dalam berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa memiliki usaha belajar dari siswa yang cenderung akan sulit dipahami oleh peserta didik.

Menurut Wawan Sudatha ada beberapa kelemahan dari pemanfaatan

animasi pada media pembelajaran PowerPoint antara lain:[[26]](#footnote-27)

1. Harus memiliki persiapan yang cukup menyita waktu maupun tenaga.
2. Harus memiliki cukup kemampuan dan mahir dalam mendesain materi

dalam PoiverPoint.

1. Membutuhkan kreatifitas dan keterampilan yang cukup.

Jadi pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint tentu mempunyai kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihan animasi media pembelajaran PowerPoint ialah adanya berbagai unsur media seperti teks, grafik,audio, video yang digabungkan dan sound menjadi satu kesatuan dalam penyajian, sehingga dengan hal ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, fikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian. Terdapat kelemahan dari animasi pada media pembelajaran PowerPoint ialah dalam pembuatan materi membutuhkan waktu yang cukup lama dan kemampuan kreativitas yang memadai.

Slaineto mengartikan, "Minat belajar adalah suatu yang dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya."[[27]](#footnote-28) Hal sama dituliskan oleh Siti Nurhasnah bahwa, "Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, dari hasil interaksi seseorang dengan konten atau kegiatan tertentu."[[28]](#footnote-29)

Semakin kreatif dan inovatif model pembelajaran Agama Kristen, maka minat peserta didik akan semakin tinggi untuk belajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Uzer Usman bahwa, "Minat peserta didik merupakan faktor yang paling utama yang menentukan derajat keaktifan belajar peserta didik."[[29]](#footnote-30)

Jadi minat belajar adalah suatu dorongan yang timbul dalam diri seseorang yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau keinginan yang dapat menguntungkan, menyenangkan dan menimbulkan kepuasan dalam diri dan untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan minat yang tinggi, karena dengan adanya minat peserta didik akan merasa terdorong dan memiliki sikap ingin tahu yang tinggi, dengan demikian minat akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

D. Indikator Meningkatkan Minat Belajar

Syaiful Sagala mengatakan bahwa, "Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, tentu akan menarik perhatiannya, sehingga mereka akan

generasi Y, lebih tertarik dan minat terhadap dunia teknologi. Dengan pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran diharapkan akan menarik minat peserta didik untuk belajar dan dapat menyukseskan tujuan pembelajaran.

Minat belajar dalam penelitian tersebut dapat di ukur melalui 4 indikator yaitu: perhatian dalam belajar, ketertarikan untuk belajar motivasi belajar dan pengetahuan.[[30]](#footnote-31) [[31]](#footnote-32) Adapun penjelasan dari ke-empat indikator tersebut antara lain: 43

1. Tertarik untuk mengikuti pembelajaran

Artinya ketika seseorang memiliki minat terhadap suatu pelajaran maka peserta didik pasti memiliki perasaan tertarik terhadap pelajaran itu.

1. Memiliki Perhatian penuh

Ialah terjadinya aktivitas atau konsentrasi dalam jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian dengan cuek terhadap hal lain.

1. Motivasi

Ialah suatu pendorong yang dilakukan secara sadar dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam situasi interaksi belajar.

1. Memiliki pengetahuan

Ialah dimana seorang yang berpengatahuan luas tentang pelajaran serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik akan tekun belajar dan terus menelaa semua ilmu yang berhubungan dengan bidang itu, mengikuti pembelajaran dengan semangat tanpa memiliki beban dan paksaan pada dirinya. Anak didik akan memperhatikan pembelajaran, ketika jiwa dan pikirannya fokus dengan apa yang dipelajari. Dari ke empat indikator tersebut, penulismengembangkan menjadi 9 bagian, antara lain:

media pembelajaran PowerPoint.

1. Menjawab pertanyaan dari guru.
2. Tidak ribut pada saat belajar.
3. Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar.
4. Berani mengutarakan pendapat.
5. Memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti proses belajar.
6. Bertanya pada guru.
7. Siswa senang mengerjakan tugas.
8. Siswa tidak menghindar perhatiannya ke arah yang lain.

E. Hubungan Media Pembelajaran **Powerpoint** dengan Minat Belajar

Hamalik menuliskan bahwa, "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa."[[32]](#footnote-33) Sebagimana juga disejalaskan oleh Mustofa Abi Hamid, "Di dalam manfaat media pembelajaran PozucrPoint ialah Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat."[[33]](#footnote-34)

Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa karena anak didik akan lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran. Dengan melihat hakikat dan tujuan media dalam pembelajaran, dapat diketahui bahwa hubungan media pembelajaran dan belajar akan semakin meningkat dengan adanya suatu proses pembelajaran yang kreatif dan inofatif.

Kerangka Berpikir

Penggunaan animasi pada media pembelajaran PowerPoint merupakan langkah yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran Agama Kristen. Peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Mengkendek hanya dominan menggunakan metode ceramah, penggunaan media spidol dan papan tulis. Sehingga dari permasalahan ini peneliti memanfaatkan animasi pada media pembelajaran PowerPoint dalam proses pembelajaran dengan harapan bahwa dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint menggunakan berbagai animasi yang ada pada ikon PowerPoint seperti: pemberian efek pada animasi, menambahkan gambar, menambahkan dan mengubah background shapes, mengatur perpindahan slide, menambahkan animasi pada presentasi dan mengubah background halaman dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun gambar kerangka berpikir di bawah ini:

G. Penelitian Terdahulu

Tujuan penelitian terdahulu ialah untuk mendapatkan bahan pertandingan dan juga bertujuan untuk menghindari kesamaan dengan penelitian ini, sehingga dalam landasan teori tersebut penulisakan mencantumkan terlebih dahulu hasil penelitian yang membahas tentang pemanfaatan animasi antara lain:

Nazmi dalam jurnalnya pada tahun 2017 yang berjudul, "Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung/' Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Kuantitatif untuk memperoleh data-data dari siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap aspek dan tindakan, dimanapeningkatan di siklus kedua yang mencapai rata-rata 80,31%- Pada tindakan ketiga juga meningkat hingga mencapai rata-rata 92,53%. Hal ini terjadi karena penggunaan media animasi jauh lebih efektif dalam menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. ‘16

Nugraha juga dalam jurnalnya pada tahun 2019 dengan judul, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa." Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data, interview, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil data dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan animasi lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.[[34]](#footnote-35) [[35]](#footnote-36)

Berdasarkan uraian terdahulu yang dikaji dan dianalisis sebelumnya, dapat dilihat persamaan dari proposal yang akan diteliti yaitu membahas tentang pemanfaatan animasi dalam pembelejaran. Namun ada perbedaan dari penelitian tersebut yaitu: Nugraha mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar, sementara Nazmi mengkaji tentang minat belajar siswa terhadap penggunaan media animasi vidio. Dari uraian tersebut, begitu banyak yang melakukan penelitian mengenai pemanfaatan animasi namun belum ada yang membahas tentang pemanfaatan animasi media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat anak didik.

Rplaiar Sicwn" naiO\ Kltnc-Z/lnmnl flnnnnU

Sugiyono mengatakan bahwa, "Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesa adalah jawaban sementara yang masih perlu diuji kebenarannya."48 Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat dirumuskan hipotesa tindakan bahwa, "Terjadi peningkatan minat belajar peserta didik melalui pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint dalam mata pelajaran Pendikan Agama Krisren kelas VIII B SMPN 3 Mengkendek.

1. Paramita Chano, **Kebebasan Media Mengancam Literasi Politik** (Malang: Prodi Ilmu Komunikasi), 46. [↑](#footnote-ref-2)
2. Hamzah H. Uno. B, **Profesi Kepcndidikan** (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 112. [↑](#footnote-ref-3)
3. W.J.S Poedarminta, **Kamus Umum Bahasa Indonesia** (Jakarta: Balai Pustaka). [↑](#footnote-ref-4)
4. « T> C C.1 AI f A Ann rrninr C ot\*nvn n 1 D t. T/.l. r »• « + m «n/ [↑](#footnote-ref-5)
5. **Uno. B,** Profesi Kcpendtdikan, **114.**

H.Syaiful Sagala, **Konsep dan Makna Pembelajaran** (Bandung: CV Alfabeta, 2005), 61. [↑](#footnote-ref-6)
6. Bambang Warista, **Teknologi Pembelajaran** (iakarta: PT Rineka CiDta. 2008t. 85. [↑](#footnote-ref-7)
7. Muhammad Hasan, **Media Pembelajaran** (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), 22. [↑](#footnote-ref-8)
8. Astuti Dinda Kusuma Niputu dan Budi Kumiawan, **Media Pembelajaran Multimedia Interaktif** (Jakarta: Widina, 2022), 1. [↑](#footnote-ref-9)
9. **Sagala,** Konsep dan Makna Pembelajaran**, 150.** [↑](#footnote-ref-10)
10. **B Uno.,** Profesi Kependidikan, **116.** [↑](#footnote-ref-11)
11. **1616 Sidjabat,** Mengajar Secara Profesional**, 297.** [↑](#footnote-ref-12)
12. Cepi Riyana dan Susilana Rudi Riyana, Cepi, **Media Pembelajaran** (Bandung: CV Wacana Prima, [↑](#footnote-ref-13)
13. **Sidjabat,** Mengajar Secara Profesional, **298.** [↑](#footnote-ref-14)
14. H. Hamzah B. Uno, **Profesi Kcpendidikan,** 117. [↑](#footnote-ref-15)
15. Ramen A Purba, **Pengantar Media Pembelajaran** (Jakarta: Yayasan kita Menulis, 2020) 31. [↑](#footnote-ref-16)
16. 3J \A„ir„t,nMn fRinHnno' MfaKaHi Ofim 19 [↑](#footnote-ref-17)
17. **Poedarminta,** Kamus Umum Bahasa Indonesia. [↑](#footnote-ref-18)
18. Munir, **Multimedia**, 355. [↑](#footnote-ref-19)
19. Osman Osdirwan, **Microsoft PowerPoint Untuk Pemula** Qakarta: Kriya Pustaka, 2009), 1. [↑](#footnote-ref-20)
20. Nurul Hasanah, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft **PowerPoint** Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763/'. **Diakses pada tanggal 29 Maret 2022** 1 (2020). [↑](#footnote-ref-21)
21. Ayu Vudha, **Tip Dan Trik Animasi PowerPoint** (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2012). [↑](#footnote-ref-22)
22. Budi dan Gratiani Budi Pratita Permana, **Belajar Komputer Microsoft PowerPoint** Qakarta: PT Alex Media Komputindo, 2019), 2. [↑](#footnote-ref-23)
23. » Wandi. Panduan Lenvkan Microsoft PomprPnint (TaVari-»- d..u:.u: nmn m [↑](#footnote-ref-24)
24. Igrea Siswanto, **Multimedia** (Tangerang: Matana Publishing, 2016), 20. [↑](#footnote-ref-25)
25. V\* A 1 C~. U r\ tirync T' n rrtnc MiVrncnA rvn »i\_ % # \_ \_i\* \_ I \_ 1 o»» [↑](#footnote-ref-26)
26. Wawan Sudatha, **Media Pembelajaran Digital** (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang [↑](#footnote-ref-27)
27. Slameto, **Belajar Dati Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi** (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 180. [↑](#footnote-ref-28)
28. Nurhasnah Siti, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," **diakses pada tanggal 30** [↑](#footnote-ref-29)
29. maret 2022 **1 (**2016**).** [↑](#footnote-ref-30)
30. Syaiful Sagala, **Konsep Dan Makna Pembelajaran** (Bandung: Alfabeta, 2012), 152. [↑](#footnote-ref-31)
31. Siti, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." [↑](#footnote-ref-32)
32. **\*\*** Azhar Arsyad, **Media Pembelajaran** (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 15. [↑](#footnote-ref-33)
33. a u; UamiH Mr dia Prmhrlnirrrnn [↑](#footnote-ref-34)
34. Nazmi, "Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung"' (2017). **hltps://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/dowload.6272/4723** [↑](#footnote-ref-35)
35. Nugraha, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan

T/' [↑](#footnote-ref-36)