PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan Pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) mengatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar, dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[[1]](#footnote-2) Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan negara Indonesia, pendidikan tersebut memberikan batasan yang cukup jelas tentang Pendidikan. Muhammad Surya bahwa, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang guna mencapai suatu perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam.

interaksi dengan lingkungannya.[[2]](#footnote-3) Menurut pandangan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran tersebutmerupakan kegiatan sistematis yang mengkondisikan atau merangsang seseorang guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Pembelajaran interaktif berarti system pembelajaran berbasis computer yang merespon tindakan peserta didik dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, video animasi, audio.[[3]](#footnote-4) Salah satu contoh aplikasi yang ada pada jaringan internet adalah YouTube. YouTube merupakan media sosial yang sebagian besar masyarakat mengenal dan menggunakannya, berbagai situs dan program serta konten video ditampilkan oleh youTube, guna memberikan hiburan, Pendidikan serta pengetahuan yang luas bagi para penonton atau penggunanya.[[4]](#footnote-5) Salah satu video yang ada dalam aplikasi youtube adalah video animasi atau film animasi.

Animasi dalam Pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pendidik, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.[[5]](#footnote-6)

Animasi adalah objek yang tampak bergerak melintasi stage atau mengubah bentuk, ukuran, warna atau perputaran lainnya.[[6]](#footnote-7) Animasi banyak digunakan dalam bentuk video hiburan untuk anak-anak seperti naruto, torn and jerry dan lain-lain. Namun dalam tahap pengembangan, video animasi semakin meningkatkan nilai jualnya, menjadi program hiburan, tetapi juga nilai pendidikan sosial, seperti upin dan ipin, juga dalam Pendidikan Agama Kristen, seperti cerita animasi tentang Yesus Kristus dan kisah para nabi lainnya. Tidak hanya menarik perhatian masyarakat umum, tetapi juga para pendidik menggunakannya sebagai alat tindak lanjut untuk memberikan materi dengan contoh-contoh yang jelas. Bahkan siswa mencari kejelasan tentang materi yang ingin mereka pahami. Dengan kata lain, video animasi digunakan.

Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran yang berisi pesan-pesan yang disampaikan guru kepada siswa. Penggunaan lingkungan belajar sangat penting untuk proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu guru atau pendidik untuk memberikan pengajaran yang maksimal, efektif dan efisien.[[7]](#footnote-8)

Media pembelajaran membuat peserta didik atau siswa dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Biasanya siswa merasa penasaran dan dengan mudah menangkap materi pelajaran bila pembelajaran yang dilakukan menyenangkan. Pada umumnya media pembelajaran dibuat dengan cara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga siswa akan lebih mudah mencerna pelajaran, dengan demikian tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.[[8]](#footnote-9)

Peran seorang guru harus memiliki pemahaman tentang siswanya, seperti tentang gaya, kebiasaan belajar serta pemahaman, pemahaman ini sangat penting karena itu yang akan menetukan teknik dan jenis bimbingan yang harus diberikan kepada siswa.[[9]](#footnote-10) Jadi jika siswa yang memiliki ketertarikan terhadap materi pelajaran dan mendapatkan dukungan dari guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik, maka siswa akan tertarik untuk mempelajari materi tersebut, jika hal tersebut terpenuhi maka keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah tercapai. Salah satu cara agar proses pembelajaran menarik adalah dengan menggunakan media

pembelajaran. Minat cenderung ditandai dengan adanya perhatian terhadap sesuatu objek tertentu. Pendapat ini menunjukan kegiatan yang diminati seseorang, akan diperhatikan terus menerus.

Chalizah mengemukakan bahwa, belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap.[[10]](#footnote-11) Jadi belajar adalah suatu perubahan tingka laku yang relative menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, dalam pengertian ini belajar bukan hanya sekedar upaya untuk mengetahui sesuatu, tetapi belajar merupakan proses pengalaman yang mengarah kepada perubahan tingka laku.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penuLis pada tanggal 14 oktober 2022, Observasi dilakukan pada kelas 3 yang ada di SDN 1 Talking Lipu, Guru PAK menunjukan kurangnya menggunakan media dalam proses pembelajaran PAK, hal tersebut diketahui, pada saat guru mengajar, guru hanya menggunakan metode ceramah membuat siswa merasa bosan, sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan, banyak siswa yang tidak fokus belajar di kelas, dan juga malas dalam mendengarkan guru Ketika sedang menjelaskan. Selain metode

cerama, media pembelajaran pun hanya menggunakan buku cetak, papan tulis dan spidol. Alkitab juga tidak digunakan guru PAK, sedangkan pada buku cetak yang digunakan peserta didik tercantum ayat Alkitab sebagai bahan bacaan sehingga peserta didik tidak memperhatikan gurunya, ketika sedang menjelaskan.

Penggunaan media video animasi merupakan salah satu cara yang penulis gunakan dalam memperbaiki kualitas belajar mengajar dengan berjalannya proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih memperhatikan pelajaran yang disampaikan, memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat menunjang terbentuknya kepribadian yang mandiri.

Penggunaan media sangat penting, karena pada saat itu guru mengajarkan materi tentang Allah Pencipta Keragaman Flora, dengan materi tersebut guru dapat menggunakan media dengan menunjukan gambar tentang tumbuh-tumbuhan, memutarkan video animasi di youtube tentang pembelajaran yang membahas mengenai keragaman flora atau bahkan mengajak siswa belajar di luar kelas dengan menggunakan media yang ada di sekitarnya sekaitan dengan materi yang di pelajari dan juga mengajak siswa mengamati berbagai ciptaan Tuhan yang ada di halaman sekolah untuk menambah pengetahuan siswa, dengan membaca Alkitab juga, siswa dapat diajak untuk mengetahui apa saja ciptaan Tuhan itu dan Firman Tuhan yang lainnya. Guru masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang di

harapkan akan menumbuhkan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran PAK, sehingga makin baik dan juga menghilangkan rasa kebosanan, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan menggunakan media yang ada disekitarnya untuk membuat proses pembelajaran semakin efektif.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Tallunglipu.

1. Fokus Masalah

Penelitian memerlukan fokus masalah agar peneliti dapat fokus pada masalah penelitian dan peneLiti tidak menyimpang dari judul penelitian. Fokus masalah menjadi penting karena didasari pada pertimbangan bahwa cakupan masalah terlalu luas dan peneliti memiliki keterbatasan dalam berbagi aspek baik kemampuan, waktu, biaya dan sumber-sumber pendukung penelitian. Maka dari itu, fokus masalah dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas III materi Bersyukur Dalam Perbedaan dan materi Aku Mau Menolong Walaupun Berbeda di SDN 1 Tallunglipu.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah yaitu Bagaimana peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media video animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas III SDN 1 Tallunglipu?

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk menerapkan penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SD 1 Tallunglipu.

1. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penulis, Adapun manfaat penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat bagi kampus Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja:

a. Setelah melakukan penelitian ini, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata kulia Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (TPPAK), Media Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (MPPAK).

1. Manfaat Praktis

a. Sebagai referensi bagi mahasiswa Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja yang hendak melakukan penelitian mengenai penggunaan media video animasi.

b. Bagi Guru SDN 1 Tallunglipu

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalamproses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Bagi sekolah, dapat di jadikan penunjang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

1. Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini terara dengan baik, maka diperlukan sistematika penulisan. Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri atas lima bab yang dibagi dalam sub bab, diantaranya:

BAB I : Pendahuluan, dalam bab ini penulis akan membahas

mengenai latar belakang masalah; fokus permasalahan, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka. Dalam bab ini akan diuraikan tentang media

pembelajaran yang terdiri dari pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, media pembelajaran dalam ALkitab, bagian yang kedua membahas tentang media pembelajaran video animasi yang terdiri dari pengertian media pembelajaran video animasi, Langkah- langkah penggunaan media pembelajaran video animasi, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran video

animasi, manfaat media pembelajaran video animasi. Bagian yang ketiga membahas tentang hakekat minat belajar yang terdiri dari, pengertian minat belajar, indikator minat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar. Kemudian yang keempat membahas tentang Pendidikan Agama Kristen (PAK), yang terdiri dari pengertian Pendidikan Agama Kristen (PAK), dan tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK). Yang kelima membahas kerangka berfikir. Yang keenam membahas penelitian terdahulu, yang ketuju membahas hipotesis tindakan.

BAB III : Metode Penelitian. Dalam bab ini akan diuraikan setting

penelitian yang terdiri dari tempat penelitian dan waktu penelitian, kemudian yang kedua membahas rancangan tindakan penelitian yang terdiri dari perencanaan, implementasi tindakan, observasi dan implementasi, analisis dan refleksi, siklus tindakan. Yang kedua membahas tentang indikator capaian/indikator keberhasilan. Yang ketiga membahas instrument yang digunakan terdiri dari observasi dan dokumentasi. Yang keempat Teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, dokumentasi, kepustakaan. Yang

ke lima teknik analisis data.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan. Dalam bab ini akan diuraikan

pembahasan hasil penelitian, yang terdiri dari penjelassan per- siklus, analisis data, pembahasan siklus.

BAB V : Kesimpulan dan Saran. Dalam bab ini yang akan dibahas

yaitu kesimpulan dan saran.

1. **Sisdiknas,** Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional **(Bandung: fokusmedia, 2003), 2.** [↑](#footnote-ref-2)
2. - Abdul Majid, **Strategi Pembelajaran** (PT remaja rosdakarya, 2013), 4. [↑](#footnote-ref-3)
3. M.Baharul Islam, "Pendidikan Anak Melalui Animasi," **Jurnal International grafik Komputer dan Animasi** 4 (2014): 43. [↑](#footnote-ref-4)
4. **\*** DKK Makala Ceacilia Daniaty Soeban Poelo, "Perkembangan Youtube" (Standar yang Mendunia ala si Udin Mendunia, 2011). [↑](#footnote-ref-5)
5. Ideari H.E, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi." [↑](#footnote-ref-6)
6. Ideari H.E, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi" (diakses pada tanggal 4 februari 2023), <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rcb=j&url,pdf>. [↑](#footnote-ref-7)
7. Dina Indriana, **Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran** (Yogyakarta:Diva Pers, 2011), 15. [↑](#footnote-ref-8)
8. **B Dina Indriana,** Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran, **6.** [↑](#footnote-ref-9)
9. **°** Tutik Rahmawati, **Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik** (Yogyakarta:Gava Media, 2015), 95. [↑](#footnote-ref-10)
10. **'° Tarmizi Majid,** Hubungan Minat dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 2 Waiooni Barat Kabupaten Konau’c Kepulauan **(Kendari:Skripsi, n.d.), 9.** [↑](#footnote-ref-11)