

Artikel Penelitian

Penerapan Media Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Norma Dan Macam-Macam Norma Di Kelas XI SMK Negeri 3 Takengon

Ernida Fitri¹, Tampilen Kaban², Sapta Kesuma³

¹ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 15 Juli 2024
Revisi Akhir: 10 Agustus 2024
Diterbitkan Online: 02 November 2024

KATA KUNCI

Video media; PPKn learning; learning outcomes

KORESPONDENSI

Phone: 082275643330
E-mail: ernidafitri96@gmail.com

A B S T R A K

This study aims to determine whether the use of animated media can increase student learning interest in the material of norms and various norms in Class XI SMK Negeri 3 Takengon. The research method in this study is quantitative experimental type. The population in the study was class XI TBSM SMK Negeri 3 Takengon in sampling using purposive sampling, the sample selected was class XI tbsm 1, as the experimental class and class XI tbsm 2 class as the control class. The data collection techniques used are observation techniques, multiple choice question tests, and the data analysis technique used in this study is to see the percentage of classical completeness in each class. The results showed that: Learning outcomes showed a significant increase by using learning media in the form of animated videos. In the control class itself, the percentage of class completeness at the first cycle stage was 50% complete and 50% incomplete, while in the experimental class the percentage of completeness was 60% complete and 40% incomplete. Furthermore, in the second cycle stage, there was an increase, namely, in the control class the percentage level of classical completeness was 85% complete and 15% incomplete, while in the experimental class the percentage level of classical completeness was 90% complete and 10% incomplete. Therefore, the hypothesis that has been made by researchers can be answered that there is a significant effect of using animated learning media to increase student learning interest in PPKN subjects at SMK NEGERI 3 Takengon.

PENDAHULUAN

Guru yang professional harus tau apa saja yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Meskipun membangkitkan minat belajar siswa sulit, seorang guru harus mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan aktif. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa mejadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, peningkatan kemampuan pemahaman terhadap materi ajar yang semakin baik hingga keterampilan menggunakan media, khususnya berbasis teknologi yang secara otomatis ikut meningkat juga. Dalam pembelajaran komponen terpenting adalah pendidik dan peserta didik yang selalu berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Dari komponen tersebut meliputi tingkat perkembangan, tingkat kesiapannya, minatnya, aspirasi, dan sebagainya. Sedangkan dari komponen mengajar dapat meliputi tingkat kemampuan, minat, waktu, wibawa, status dan sebagainya. (Nurfadhillah et al., 2021)

Penerapan media pembelajaran animasi pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tingkat SMK khususnya SMK Negeri 3 Takengon dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Berdasarkan observasi dan pengalaman penulis ketika melaksanakan kegiatan program pengalaman lapangan (PPL) di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam 08 Agustus 2023, diperoleh informasi bahwa salah satu fenomena yang terjadi di sekolah ini menunjukkan bahwa masih minim dan terbatasnya media yang disajikan oleh guru PKn di sekolah tersebut. Adapun media yang digunakan selama ini belum bervariasi, dan siswa lebih banyak mencatat materi dari buku daripada mendengarkan langsung penjelasan dari guru, sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.

Semestinya guru di sekolah tersebut haruslah kreatif dalam menggunakan media yang ada di sekolah tersebut. Dengan begitu siswa tidak akan bosan untuk mengikuti pelajaran yang disajikan oleh sang guru. Jika guru menggunakan media setiap mengajar, maka siswa akan lebih fokus dalam belajar dan meminati pelajaran tersebut. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya materi tentang Norma dan macam-macam norma dan siswa cenderung pasif serta aktivitas terhadap proses belajar kurang dalam menanggapi materi yang sedang diajarkan oleh guru tersebut. Menurut siswa materi norma dan macam-macam norma tidak dapat dimengerti secara cepat oleh siswa.

Permasalahan tersebut perlu dicari solusi untuk mengetahui rendahnya minat belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi PPKn yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Upaya untuk memudahkan siswa untuk dapat memahami materi norma dan macam-macam norma dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut.

Pada hakikatnya pendidikan merupakan hasil interaksi antara berbagai komponen yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sebenarnya. Keseimbangan antar unsur pendidikan menentukan keberhasilan tahap operasional pendidikan. Keberhasilan pendidikan ditopang oleh berbagai faktor seperti berkembangnya sistem pendidikan yang merupakan proses peningkatan mutu pelayanan pendidikan, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang efektif. Pengembangan sistem pendidikan mencakup berbagai aspek seperti kurikulum, metode pembelajaran, strategi dan media pembelajaran, serta peningkatan taraf profesional pendidik (Nurfadhillah et al., 2021).

Oleh karena itu penerapan media pembelajaran animasi pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tingkat SMK khususnya SMK Negeri 3 Takengon dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Semestinya guru di sekolah tersebut haruslah kreatif dalam menggunakan media yang ada di sekolah tersebut. Dengan begitu siswa tidak akan bosan untuk mengikuti pelajaran yang disajikan oleh sang guru. Jika guru menggunakan media setiap mengajar, maka siswa akan lebih focus dalam belajar dan meminati pelajaran tersebut. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya materi tentang Norma dan macam-macam norma dan siswa cenderung pasif serta aktivitas terhadap proses belajar kurang dalam menanggapi materi yang sedang diajarkan oleh guru tersebut. Menurut siswa materi norma dan macam-macam norma tidak dapat dimengerti secara cepat oleh siswa. Permasalahan tersebut perlu dicari solusi untuk mengetahui rendahnya minat belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi PPKn yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Upaya untuk memudahkan siswa untuk dapat memahami materi norma dan macam-macam norma dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut.

Media animasi merupakan salah satu media dari beberapa media yang dianggap dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa. Karena media animasi selama ini jarang digunakan di sekolah sehingga siswa dalam belajar nantinya tidak menghayal dan mengambang tentang materi yang diajarkan, dan dengan kehadiran media tersebut dapat menjadikan siswa lebih aktif dan mendapat hasil nilai tuntas dan lebih baik dalam belajar. Kehadiran media nantinya akan membantu guru untuk menjelaskan materi, karena dengan adanya sebuah media yang sesuai dengan materi pembelajaran, maka guru dapat mengajar secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melibatkan media dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi-materi PKn dibandingkan tanpa menggunakan media, khususnya pada materi norma dan

macam-macam norma penggunaan media dapat membuat siswa aktif dan tentunya juga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Media animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga siswa merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Media animasi yang dimaksud disini untuk melihat tayangan tentang materi norma dan macam-macam norma agar anak didik lebih mudah memahaminya, jadi dengan menggunakan media animasi akan memudahkan proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk memilih judul: "Penerapan Media Pembelajaran Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKn Di SMK Negeri 3 Takengon Tahun Pembelajaran 2023/2024."

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media, yang berasal dari kata Latin "medius" berarti perantara atau pesan, berfungsi sebagai pengantar informasi dari pengirim ke penerima. Secara umum, media pembelajaran mencakup orang, bahan, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut beberapa definisi, termasuk dari AECT dan NEA, media mencakup semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan, termasuk guru, buku teks, dan lingkungan sekolah.

Media pembelajaran dapat berupa alat visual atau digital yang membantu mengolah dan menyampaikan informasi. Dalam konteks ini, media tidak hanya berfungsi sebagai komponen fisik, tetapi juga sebagai sumber belajar yang memperkaya pengalaman siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Dengan bantuan media, siswa dapat belajar dengan lebih baik, meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Secara umum, media memiliki beberapa kegunaan, seperti memperjelas penyampaian informasi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Oleh karena itu, media pembelajaran dianggap penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Media Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin "anima" yang berarti jiwa, hidup, atau semangat, dan dari kata Inggris "animation" yang berarti menghidupkan. Animasi adalah teknik menghidupkan objek mati dengan memberikan gerakan, semangat, dan emosi. Objek-objek dalam animasi dapat berupa teks, bentuk, pewarnaan, atau grafik komputer yang ditampilkan secara berurutan sehingga tampak hidup. Menurut Dr. Hadi Susanto mendefinisikan video animasi sebagai teknik pembuatan film atau produksi video yang menggunakan gerakan gambar atau objek untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi ini sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk edukasi, promosi, dan hiburan (Susanto, H. (2021)). Selanjutnya Slamet Raharjo juga menjelaskan bahwa video animasi adalah teknik visual yang menggunakan gerakan gambar atau objek untuk menghasilkan efek visual dinamis dalam film atau produksi video. Animasi ini dapat meningkatkan daya tarik visual dan mengkomunikasikan ide dengan cara yang lebih menarik (Raharjo, S. (2022)).

Animasi banyak digunakan dalam industri hiburan, permainan, dan pendidikan. Salah satu pemain besar di industri ini adalah Disney. Media animasi dapat menunjukkan urutan gerakan dari waktu ke waktu dan menjelaskan proses secara sistematis, sehingga sangat berguna dalam pembelajaran. Prinsip animasi adalah menciptakan ilusi gerakan melalui serangkaian gambar yang ditampilkan berurutan dengan cepat. Animasi memanfaatkan komputer untuk menghasilkan efek visual yang interaktif, membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Manfaat animasi dalam pembelajaran meliputi memperjelas informasi, menambah variasi materi, meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta memberikan pengalaman yang lebih konkret. Secara keseluruhan, media animasi merupakan sarana yang menarik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara dinamis dan interaktif, membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Minat Belajar

Menurut Slametode, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat diatas apabila siswa berminat terhadap sesuatu, maka siswa tersebut cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap

sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang. Menurut Hardjana, minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu. Minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang atau suatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu. Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Erlando Doni, 2016). Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai. Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan anatara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa minat belajar adalah suatu perasaan Dimana seseorang (siswa) mempunyai keinginan terhadap suatu objek (Pelajaran) tertentu. Dalam situasi ini, pemanfaatan media pembelajaran juga memainkan faktor yang signifikan ketika siswa merasa nyaman menggunakan media pembelajaran, maka akan lebih mudah bagi mereka untuk memahami pelajaran. Tujuannya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media yang relevan dengan kehidupan siswa seperti media animasi sebagai media pembelajaran. Diharapkan minat belajar siswa akan meningkat karena adanya media pembelajaran.

METODOLOGI

Metode penelitian yang dilakukan ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) pada dasarnya merupakan upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini melalui empat tahap diantaranya tahap perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Action*), observasi, dan refleksi (*Reflection*). Subjek pada penelitian ini adalah kelas XI TBSM 1 berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TBSM 2 berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa soal pilihan berganda sebanyak 20 soal yang terdapat dalam buku materi yang digunakan oleh penulis. Melalui penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk melihat bagaimana pengaruh dari pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus yaitu siklus I dimana, pada proses pembelajaran hanya bersifat konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran sedangkan siklus II proses pembelajaran dengan memanfaatkan media berupa video animasi. Adapun rumus analisis data dalam penelitian ini yaitu:

1. Rumus hasil observasi kegiatan pembelajaran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{jumlah item}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Kriteria	kategori
$N \leq 76$	Tidak Tuntas
$N \geq 75$	Tuntas

2. Rumus analisis hasil tes belajar klasikal

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka prestasi

F = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa Kategori

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus I

Meningkatkan nilai ketuntasan siswa dari presentase sebelumnya pada kelas eksperimen atau kelas percobaan perlu dilakukan dengan melakukan Tindakan kelas dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa film animasi. Dalam siklus I ini penulis melakukan Tindakan kelas dengan pembelajaran konvensional atau pembelajaran masih berbasis seederhana tanpa menggunakan media pembelajaran. Adapun hasil dari tindakan kelas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen siklus I yaitu dapat dilihat dari tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Nilai Ulangan Siklus I Kelas Kontrol

No	Nilai	frekuensi	Presentase
1.	60-65	6	30%
2.	66-70	4	20%
3.	71-75	6	30%
4.	76-80	3	15%
5.	81-85	1	5%
jumlah		20	100%

Dari tabel tersebut dari 20 orang yang mempunyai frekuensi terdapat pada nilai antara 60-65 dan nilai antara 71-75 dengan jumlah 6 orang dan frekuensi terendah terdapat pada nilai antara 81-85 dengan jumlah siswa 1 orang dan nilai antara 66-70 dengan jumlah siswa sebanyak 4 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table 3 dibawah ini.

Tabel 3. Ringkasan nilai ulangan siklus I kelas kontrol

No	Nilai	Jumlah siswa	Presentase	Keterangan
1.	≤ 75	10	50%	Tidak Tuntas
2.	≥ 75	10	50%	Tuntas
Jumlah		20	100%	

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa nilai atau Tingkat pengetahuan di kelas control dengan presentase 50% yang tuntas dan 50% yang tidak tuntas. Maka dari itu masih diperlukan nya PTK terhadap kelas control.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Nilai Ulangan Siklus I Kelas eksperimen

No	Nilai	frekuensi	Presentase
1.	60-65	6	30%
2.	66-70	2	10%
3.	71-75	9	45%
4.	76-80	3	15%
5.	81-85	-	-
jumlah		20	100%

Dari tabel tersebut dari 20 orang yang mempunyai frekuensi terdapat pada nilai antara 60-65 dengan jumlah 6 orang dan frekuensi terendah terdapat pada nilai antara 66-70 dengan jumlah siswa 2 orang dan frekuensi tertinggi terdapat pada nilai antara 71-75 dengan jumlah siswa sebanyak 9 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Ringkasan nilai ulangan siklus I kelas eksperimen

No	Nilai	Jumlah siswa	Presentase	Keterangan
1.	≤ 75	8	40%	Tidak Tuntas
2.	≥ 75	12	60%	Tuntas
Jumlah		20	100%	

Hasil Siklus II

Tahap yang dilakukan pada siklus II dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dengan melakukan Tindakan Kelas dalam memanfaatkan media film animasi pada kelas eksperimen pada proses pembelajaran berlangsung. Seperti siklus I peneliti Bersama guru melakukan perencanaan pelaksanaan tahap pada siklus II.

Tabel. 6 Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Nilai Ulangan Siklus II Kelas Kontrol

No	Nilai	frekuensi	Presentase
----	-------	-----------	------------

1.	70-75	4	15%
2.	76-80	8	45%
3.	81-85	5	25%
4.	86-90	3	15%
5.	91-95	-	-
jumlah		20	100%

Dari tabel tersebut dari 20 orang yang mempunyai frekuensi tertinggi terdapat pada nilai antara 76-80 dengan jumlah 8 orang dan frekuensi terendah terdapat pada nilai antara 86-90 dengan jumlah siswa 3 orang dan nilai antara 81-85 dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel. 7 Ringkasan nilai ulangan siklus II kelas kontrol

No	Nilai	Jumlah siswa	Presentase	Keterangan
1.	≤ 75	3	15%	Tidak Tuntas
2.	≥ 75	19	85%	Tuntas
Jumlah		20	100%	

Dapat dilihat dari table tersebut bahwa nilai atau Tingkat pengetahuan di kelas control meningkat dengan presentase 85% yang tuntas dan 15% yang tidak tuntas. dapat disimpulkan bahwa pada kelas control tentu tidak perlu dilakukannya Tindakan kelas.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Nilai Ulangan Siklus II Kelas eksperimen

No	Nilai	frekuensi	Presentase
1.	70-75	2	10%
2.	76-80	1	5%
3.	81-85	5	25%
4.	86-90	8	40%
5.	91-95	4	20%
jumlah		20	100%

Dari tabel tersebut dari 20 orang yang mempunyai frekuensi tertinggi terdapat pada nilai antara 86-90 dengan jumlah 8 orang dan frekuensi terendah terdapat pada nilai antara 76-80 dengan jumlah siswa 1 orang dan nilai tertinggi terdapat pada nilai antara 91-95 dengan jumlah siswa sebanyak 4 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Ringkasan nilai ulangan siklus II kelas eksperimen

No	Nilai	Jumlah siswa	Presentase	Keterangan
1.	≤ 75	2	10%	Tidak Tuntas
2.	≥ 75	18	90%	Tuntas
Jumlah		20	100%	

Dapat dilihat dari tabel tersebut bahwa nilai atau Tingkat pengetahuan di kelas eksperimen meningkat dengan presentase 90% yang tuntas dan 10% yang tidak tuntas. Maka dari itu tidak diperlukannya PTK terhadap kelas eksperimen dikarenakan presentase pengetahuan ketuntasan belajar mereka meningkat.

Media pembelajaran animasi adalah representasi visual yang dinamis yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi atau konsep tertentu. Animasi dalam konteks pendidikan dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut beberapa penelitian, media animasi dapat meningkatkan daya ingat siswa karena visualisasi yang menarik dan interaktif lebih mudah diingat dibandingkan dengan teks atau gambar statis. Selain itu, animasi dapat menjelaskan proses atau tahapan yang terjadi dalam suatu konsep dengan lebih jelas dan menarik. Minat belajar siswa merupakan ketertarikan siswa pada saat melakukan proses belajar. Menurut Budiwibowo (dalam Wiradarma et al., 2021) mengatakan bahwa minat belajar merupakan perasaan yang menyenangkan, minat belajar yang baik menunjukkan ketertarikan sehingga terjadi perubahan hasil belajar sesuai dengan harapan siswa dan guru. Kenikmatan siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah dapat membuat siswa lebih menikmati selama proses kegiatan Pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas XII tehnik mesin di SMK Negeri 3 Takengon berhasil dan hipotesis yang digunakan terjawab. Hal ini dapat dibuktikan dari minat belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar mereka yang meningkat secara signifikan pada siklus II pembelajaran. Mulai dari siklus I yang dimana Tingkat presentase ketuntasan klasikan dari kedua kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada table 4.9 dan 4.12. dari kedua table tersebut menunjukkan bahwa presentase ketuntasan klasikal ≥ 75 pada kelas control siklus I sebesar 50% dan yang nilai ≤ 75 sebesar 50% sedangkan kelas eksperimen siklus I presentase ketuntasan klasikal dengan nilai ≥ 75 sebesar 60% dan nilai yang ≤ 75 sebesar 40%. Dari hasil siklus I tersebut terbilang masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang dimana nilai KKM yang ditentukan peneliti adalah 75.

Hasil siklus I pada kedua kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen masih diperlukannya sebuah Tindakan kelas yang dimana peneliti melakukan siklus II untuk memberikan perlakuan kepada kelas eskperimen yaitu sebuah penayangan video animasi yang berkaitan dengan materi PPKN tentang norma-norma dalam proses pembelajaran sedangkan pada kelas control masih sama yaitu hanya proses pembelajaran berbasis konvensional atau pembelajaran yang hanya ceramah dan diskusi saja. Hal ini dapat dibuktikan dalam table 4.15 dan 4.18 yang dimana dapat kita lihat bahwa presentase ketuntasan klasikal dari kedua kelas tersebut sangat meningkat. Pada kelas control presentase ketuntasan klasikal dengan nilai ≥ 75 sebesar 85% sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 90% dengan nilai ≥ 75 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas XII jurusan Teknik Mesin di SMK Negeri 3 Takengon. Mereka lebih menyukai pembelajaran yang tidak hanya monoton pada metode ceramah saja akan tetapi mereka lebih senang jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti video animasi.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nurdiana Sari yang mengungkap bahwa dalam mata pelajaran PKn menggunakan media video yang dapat merangsang minat dan pemahaman siswa terhadap materi PKn. Penerapan media video pada materi PPKn mendapat sambutan positif dari siswa meskipun guru menemui kendala (Sari et al., 2023). Selain itu, penelitian lainnya yang dilakukan oleh Susilawati, (2023) juga mengungkap bahwa penggunaan video animasi yang berjenis video animasi stop motion dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar terbukti sangat efektif digunakan. Hal ini dikarenakan hasil nilai tes saat menggunakan video animasi stop motion mengalami peningkatan. Selain itu, penggunaan video animasi stop motion sangat praktis digunakan saat pembelajaran Pkn (Susilawati, 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan media berupa video animasi sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Di bandingkan dengan kelas yang hanya melakukan pembelajaran secara konvensional masih kurang diminati atau bahkan kurang efektif sehingga siswa merasa bosan dalam melakukan proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari pembahasan pada penelitian ini maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran animasi sesuai dengan penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran ppkn di kelas XII SMK Negeri 3 Takengon. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa secara keseluruhan mulai dari siklus I paada kelas control dan kelas Eksperimen hingga pada tahap siklus II kelas control dan kelas eksperimen. Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Pada kelas control sendiri presentase ketuntasan klasikan pada tahap siklus I sebesar 50% tuntas dan 50% tidak tuntas sedangkan pada kelas eksperimen presentase ketuntasan sebesar 60% tuntas dan 40% tidak tuntas. Selanjutnya pada tahap siklus II mengalami peningkatan yaitu, pada kelas control Tingkat presentase ketuntasan klasikal sebesar 85% tuntas dan 15% tidak tuntas sedangkan pada kelas eksperimen Tingkat presentase ketuntasan klasikal sebesar 90% tuntas dan 10% tidak tuntas. Maka dari itu hipotesis yang telah dibuat oleh peneliti dapat terjawab bahwa adanya

pengaruh yang signifikan menggunakan menggunakan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran PPKN di SMK NEGERI 3 Takengon.

DAFTAR PUSTAKA

- Erlando Doni. (2016). 234901-Pengaruh-Minat-Belajar-Terhadap-Prestasi-C06F683C. *Jurnal Formatif*, 6(1), 35–43.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Sari, W. N., Rondli, W. S., Nisa, U. K., & Nihayati, I. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134.
- Susanto, H. (2021). *Animasi dalam Konteks Edukasi dan Promosi*. Yogyakarta: Penerbit Mitra Edukasi.
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5933–5942.
- Raharjo, S. (2022). *Visualisasi Dinamis dalam Video Animasi*. Bandung: Penerbit Cipta Media.