



## **PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PGII 2 BANDUNG**

**Muhammad Nazmi**

Program Studi Magister Pendidikan Geografi, Sekolah Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Indonesia

[nazmy\\_jr@yahoo.co.id](mailto:nazmy_jr@yahoo.co.id)

### **ABSTRACT**

*Various challenges in teaching geography in improving the quality of learning to do, which is one attempt to see the learning styles of learners are using the media into the learning activities. Media that can be used include: media animation. Media animations with the excess that is in addition to ease in understanding the material that is difficult to understand, it can also increase the motivation and interests of learners. Application of the animation medium in a study aimed to increase the interest of learners in class XI SMA PGII-2 Bandung. The research method uses classroom action research design John Elliot that there are three acts in its cycle. The technique of collecting data through observation and test sheets. The results showed an increase in aspect and action. Aspects of the first actions interests of learners ie 48.38% increase in the second act of reaching an average of 80.31%. Then in the third act to increase reach an average of 92.53%. This happens because the application of animation media is much more effective in attracting the attention and concentration of students in learning. If the interests of learners high and very enthusiastic in learning it would be easy to understand learning, learning outcomes will be better, and learning objectives can be achieved in accordance with the desired.*

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

### **ABSTRAK**

Selain memudahkan dalam memahami materi yang sulit dipahami, media animasi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penerapan media animasi dalam penelitian yang dilakukan bertujuan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMA PGII-2 Bandung. Metode penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan tiga tindakan dalam siklusnya. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan di aspek dan tindakan. Aspek pada tindakan pertama minat belajar peserta didik yaitu 48,38% mengalami peningkatan pada tindakan kedua mencapai rata-rata 80,31%. Kemudian pada tindakan ketiga mengalami peningkatan mencapai rata-rata 92,53%. Hal tersebut terjadi karena penerapan media animasi jauh lebih efektif dalam menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Apabila minat belajar peserta didik tinggi dan sangat antusias dalam pembelajaran maka pembelajaran pun akan mudah dimengerti, hasil belajar akan menjadi lebih baik, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

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

### **PENDAHULUAN**

Setiap peserta didik mempunyai gaya belajar. Gaya belajar merupakan

potensi dasar atau kecenderungan potensi anak. Sangat penting bagi guru memperhatikan beberapa gaya belajar

yang berbeda-beda ketika akan merancang pembelajaran, baik itu strategi, metode, media pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang melibatkan peserta didik. Gaya belajar secara umum dibagi menjadi visual, auditorial, dan kinestetik. Perbedaan gaya belajar dapat menunjukkan cara terbaik bagi peserta didik untuk menyerap informasi lebih cepat. Sebagai seorang guru bisa memahami bagaimana gaya belajar peserta didik, mungkin akan lebih mudah dalam menentukan strategi dalam proses pembelajaran dan bisa memberikan hasil yang maksimal (Deporter dan Hernacki, 2005, hlm.112).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan melihat gaya belajar peserta didik tersebut yakni menggunakan media ke dalam kegiatan pembelajaran. Berkenaan dengan media pembelajaran terdapat beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya: pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami lebih oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain sebagainya (Sudjana, 2005, hlm.2).

Beberapa manfaat media pembelajaran tersebut akan berjalan dengan baik, jika fungsi utama dalam penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan baik pula. Terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi (Kemp dan Dayton, 1985,

hlm.28). Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Melihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya yaitu memotivasi atau meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran. Media yang dapat digunakan diantaranya yaitu media animasi. Media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda dan Adjie, 2011, hlm.6). Media animasi yang dirangkai dari potongan gambar yang terlihat hidup ini, jika dipakai dalam pembelajaran selain dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi di kelas dan juga dapat meningkatkan minat atau menarik perhatian peserta didik lebih karena sifatnya yang unik dan menarik. Selain itu, penerapan media animasi dalam pembelajaran mendapat hubungan dan pengaruh yang mendalam kepada peserta didik baik dalam hal perhatian, ketertarikan, motivasi, dan lain sebagainya (Anwar, 2013; Dalifa, 2014; Riyana, 2015; Sutisna, 2016). Kemudian dengan minat belajar yang tinggi dapat mengakibatkan hasil belajar yang baik, yakni dengan adanya dorongan motivasi dalam diri peserta didik sendiri (Nurhasanah, 2016).

Media animasi yang menarik tentunya tidak asal menarik saja, akan tetapi berhubung media animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat menambah kemampuan dalam mengingat pesan lebih. Yakni dalam penelitian Sovocom Company dari Amerika menjelaskan hubungan antara jenis media dan daya ingat manusia dengan daya ingat media audio 10 %, Visual 40 % dan audiovisual 50%. Jenis media dengan kemampuan otak dalam mengingat pesan misalnya tingkat kemampuan penyimpanan pesan berdasarkan media audio < 3 hari adalah 70% setelah >3 hari menjadi 10%, media visual < 3 hari adalah 72% setelah >3 hari menjadi 20%, media audiovisual <3 hari 85% setelah >3 hari menjadi 65% (Warsita, 2008, hlm.125).

Media animasi dengan kebermanfaatannya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam penelitian ini yakni minat disini adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010, hlm. 180). Terdapatnya minat yang tinggi atau kuat dapat memungkinkan seseorang terdorong lebih dalam melakukan aktivitasnya. Misalnya, kalau dikaitkan dengan pembelajaran geografi di kelas, peserta didik akan lebih mudah memahami materi, mengingat, dan mengaplikasikannya. Untuk menganalisis minat belajar dapat digunakan beberapa indikator minat minat dapat diekspresikan anak didik melalui: pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, partisipasi aktif dalam suatu kegiatan, memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatnya tanpa menghiraukan yang lain (Djamarah, 2002, hlm. 132). Selain itu, terdapat empat diantaranya sebagai berikut: pertama yaitu perasaan senang, dimana seorang

peserta didik menyukai dan tidak ada keterpaksaan dalam dirinya untuk mengikuti pembelajaran. Kedua adalah ketertarikan, daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, dan lain sebagainya. Ketiga yakni perhatian peserta didik, konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dalam arti kata peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Kemudian yang keempat adalah keterlibatan siswa, ketertarikan peserta didik akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan pada pembelajaran (Safari, 2003).

Berdasarkan observasi lapangan dalam pembelajaran geografi di kelas XI IPS-1 SMA PGII 2 Bandung, dengan proses pembelajaran ditunjang dengan fasilitas yang baik, yaitu terdapatnya proyektor sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, salah satunya dengan media animasi dapat diterapkan. Hanya saja dalam penerapannya perlu kreativitas dalam membuat pemodelan dan materi yang ingin disampaikan dalam pembelajaran, sehingga media dapat lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Selain melihat fasilitas kemudian juga dalam proses pembelajaran yang dilakukan, terdapat permasalahan dalam kurangnya minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik yang masih rendah setelah melakukan observasi dengan melihat data awal berdasarkan indikator minat belajar peserta didik yaitu: pada aspek perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan masih di bawah rata-rata dan tergolong sangat rendah. Beberapa hal yang menunjukkan kurangnya minat belajar diantaranya yaitu: disamping materi yang disampaikan monoton yang penyampaiannya hanya satu arah,

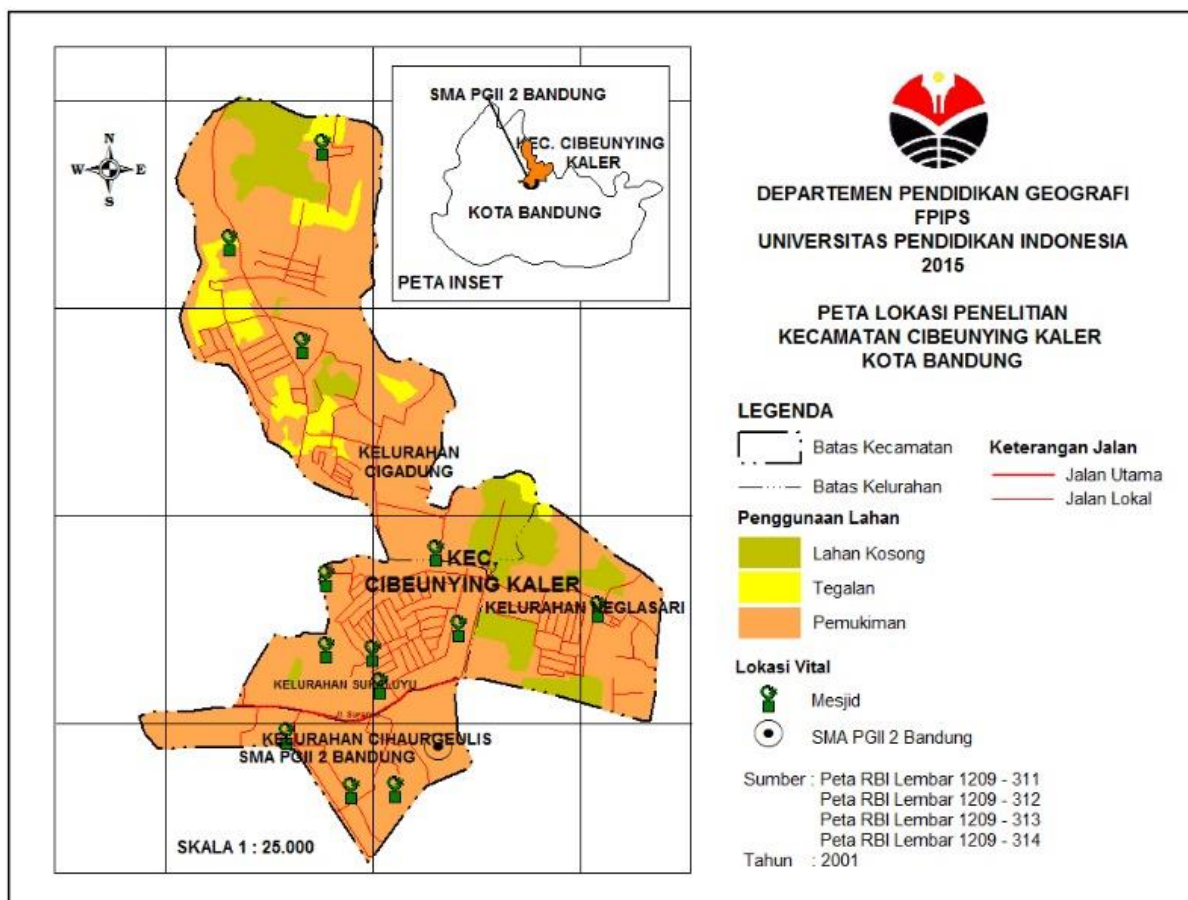
kemudian ditunjang dengan kurang partisipasi dari peserta didik, peserta didik terlihat pasif, kurang antusias, materi yang sulit dipahami, selanjutnya banyak dari peserta didik yang melakukan aktivitas lain selain aktivitas pembelajaran seperti mengobrol dan menggunakan alat komunikasi, dan lain sebagainya.

Terdapatnya minat belajar peserta didik yang rendah dengan melihat permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media animasi. Penelitian ini, menggunakan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMAN PGII 2 Bandung, penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau PTK, dengan

menerapkan tindakan-tindakan dalam setiap siklusnya.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkan (Elliot dalam Wina, 2011, hlm. 25). Penelitian kelas ditujukan untuk melakukan perubahan-perubahan pada semua diri pesertanya dan perubahan situasi tempat penelitian dilakukan guna mencapai perbaikan praktik secara inkremental dan berkelanjutan (Suwarsih, 2009, hlm. 11).



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan model PTK Jhon Elliot, dimana terdapat tindakan dalam siklusnya. Penelitian dilaksanakan di SMA PGII 2 Bandung berlokasi di Jalan Pahlawan No. 17 Bandung yakni pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini di tujukan kepada peserta didik kelas XI IPS-1, dimana kelas ini merupakan salah satu kelas program IPS di SMA XI PGII 2 Bandung. Peserta didik kelas XI berjumlah 26 orang, yang terdidiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Terdapat beberapa instrument yang digunakan diantaranya lembar observasi dan tes. Untuk instrumen lembar observasi ada dua instrument yakni lembar observasi guru yang berisi tentang keberlangsungan pembelajaran di kelas dan instrument peserta didik yang berisi tentang aspek-aspek minat belajar, meliputi aspek perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan.

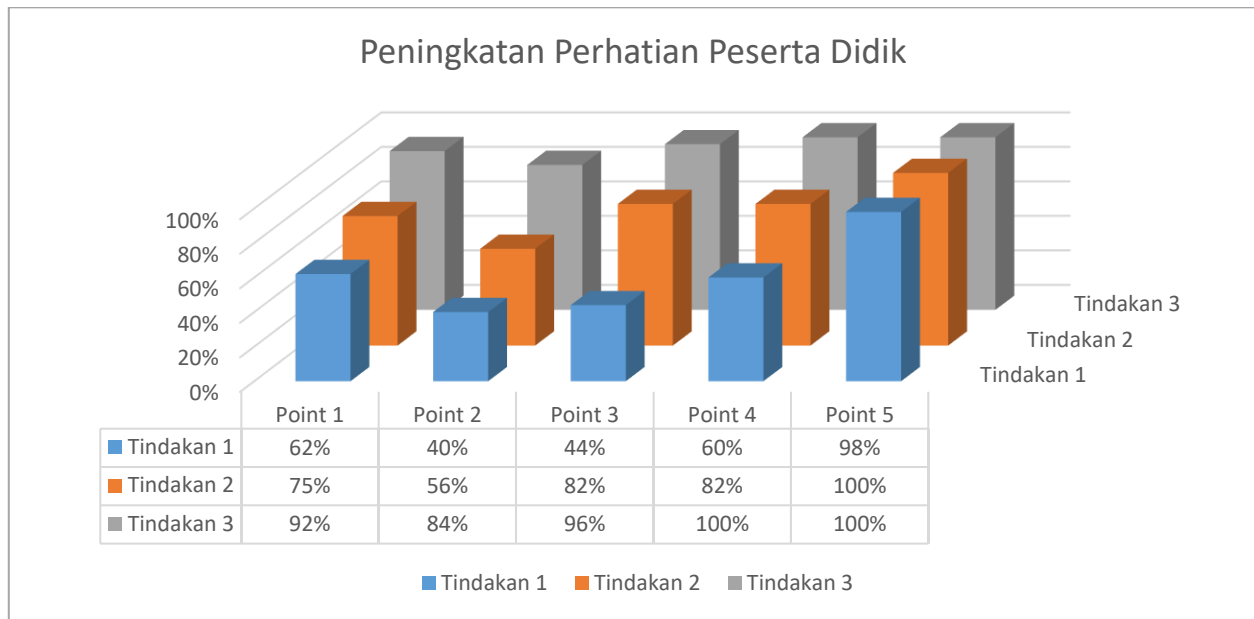
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran geografi yang dilakukan dengan menggunakan media animasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, berdasarkan indikator minat belajar yaitu pada aspek perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Berikut hasil dan pembahasan pada penelitian yang sudah dilaksanakan.

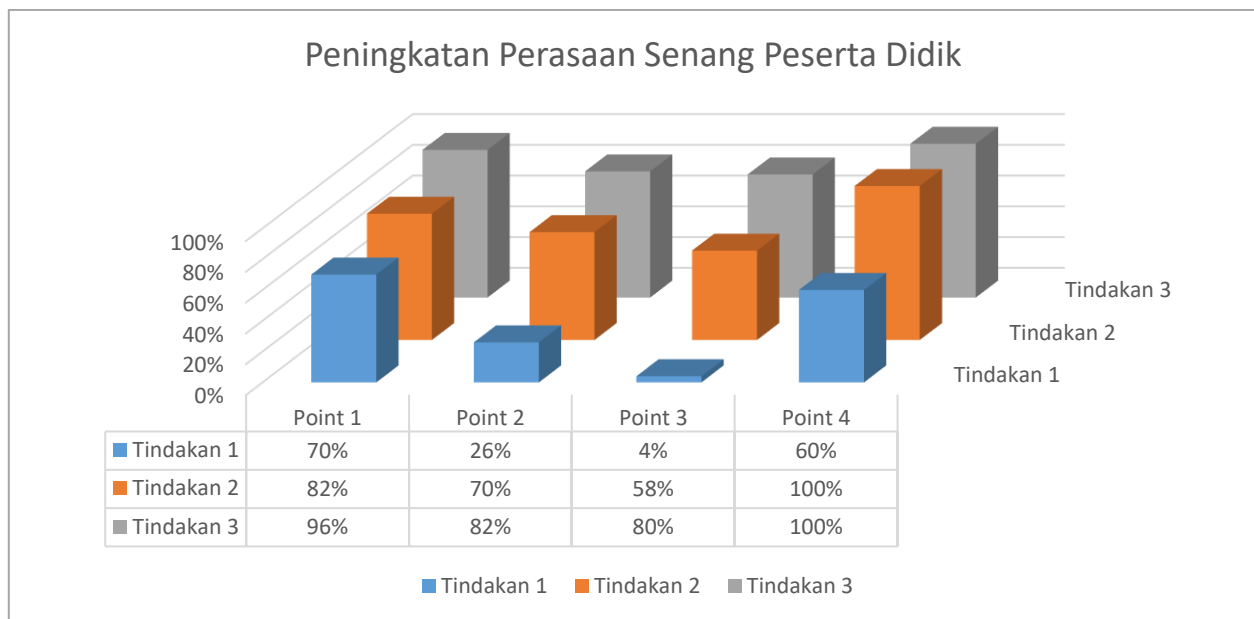
Indikator minat belajar yang pertama, yaitu pada aspek perhatian. Aspek perhatian mencakup lima poin yang sudah dikembangkan dari indikator, diantaranya: memperhatikan pembelajaran, berbicara dengan teman, melakukan aktivitas lainnya, tertidur, dan menggunakan alat komunikasi pada saat pembelajaran. Aspek perhatian pada tindakan pertama sampai dengan tindakan ketiga mengalami peningkatan.

Perhatian pada tindakan pertama masih tergolong rendah yaitu dengan rata-rata 60,8%, dilihat dari poin satu sampai poin kelima masih banyak kekurangan baik dari faktor peserta keberlangsungan pembelajaran di kelas. Kemudian pada tindakan kedua mengalami peningkatan dengan rata-rata 79%, terjadi peningkatan setelah dilakukan refleksi dan evaluasi dari tindakan pertama. Sedangkan pada tindakan ketiga aspek perhatian mengalami peningkatan mencapai rata-rata 94,4%, setelah melihat kekurangan pada tindakan pertama dan kedua, kemudian dilakukan refleksi dan evaluasi maka terjadi peningkatan dari tindakan satu sampai tindakan ketiga yang dapat dilihat pada gambar 2.

Indikator minat belajar yang kedua, yaitu pada aspek ketertarikan. Aspek ketertarikan mencakup empat poin yang sudah dikembangkan dari indikator, diantaranya: konsentrasi, mencatat hal penting, menjawab pertanyaan guru, dan memberi tanggapan. Aspek ketertarikan pada tindakan pertama sampai dengan tindakan ketiga mengalami peningkatan. Ketertarikan pada tindakan pertama masih tergolong rendah yaitu dengan rata-rata 22,5%, dilihat dari poin satu sampai poin keempat terdapat kekurangan yang paling menonjol yakni pada poin menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan memberi tanggapan, terlihat peserta didik masih ragu dan belum percaya diri dalam menjawab tanggapan pertanyaan. Kemudian pada tindakan kedua mengalami peningkatan dengan rata-rata 69,75%. Sedangkan pada tindakan ketiga aspek ketertarikan mengalami peningkatan mencapai rata-rata 86,25%, setelah melihat kekurangan pada tindakan pertama dan kedua, kemudian dilakukan refleksi dan evaluasi maka terjadi peningkatan dari tindakan satu sampai tindakan ketiga yang dapat dilihat pada gambar 3.



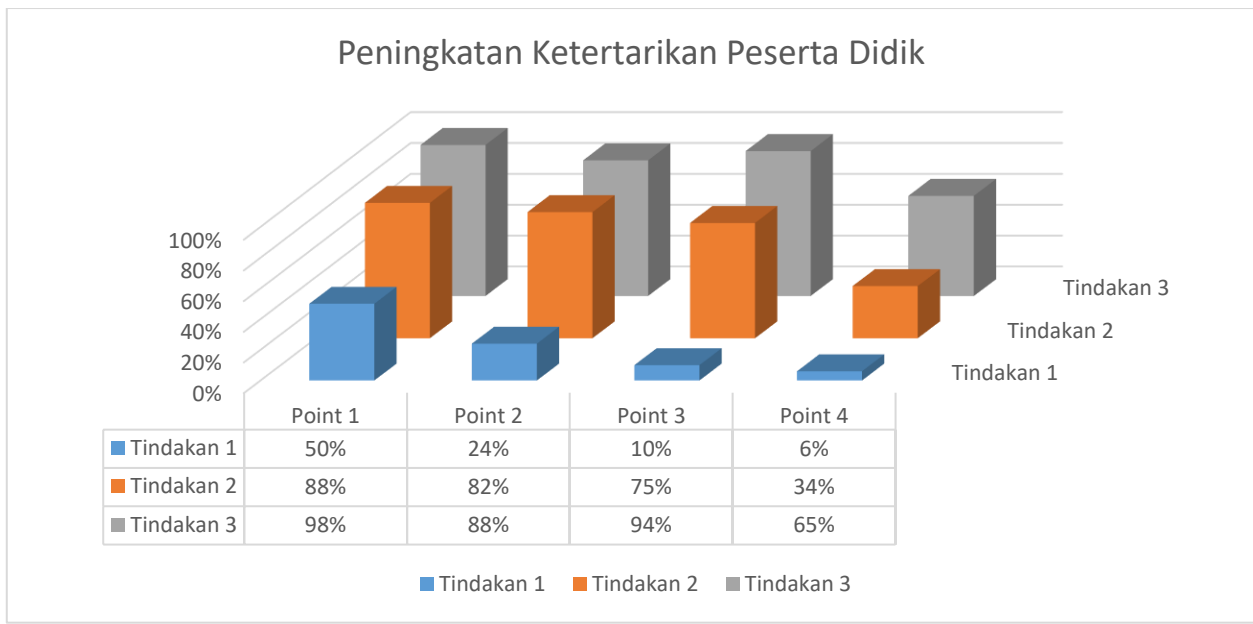
**Gambar 2.** Aspek Perhatian Tiap Tindakan



**Gambar 3.** Aspek Ketertarikan Tiap Tindakan

Indikator minat belajar yang ketiga, yaitu pada aspek perasaan senang. Aspek perasaan senang mencakup empat poin yang sudah dikembangkan dari indikator, diantaranya: semangat mengikuti pembelajaran, membuat catatan, bertanya, dan mengerjakan tugas dengan senang. Aspek perasaan senang pada tindakan pertama sampai dengan tindakan ketiga mengalami peningkatan. Perasaan Senang pada tindakan pertama

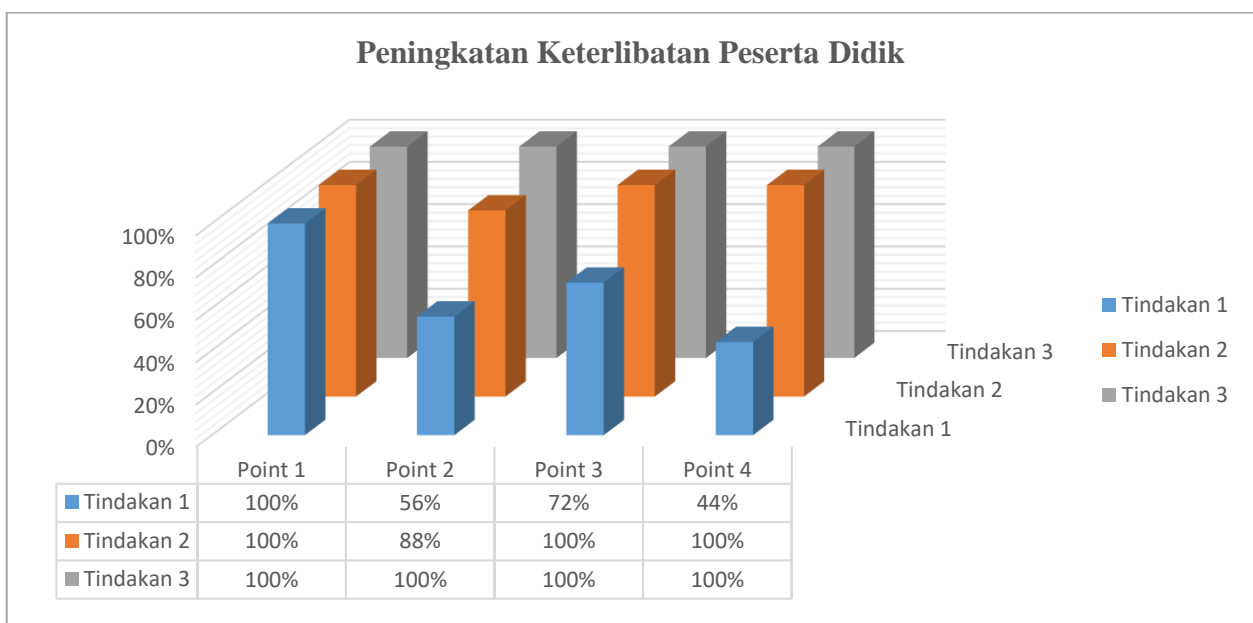
masih tergolong rendah yaitu dengan rata-rata 40%, dilihat dari poin satu sampai poin keempat terdapat kekurangan yang paling menonjol yakni pada poin bertanya dan membuat catatan pribadi, terlihat peserta didik masih ragu, dan masih bingung dengan materi. Pada tindakan kedua mengalami peningkatan (77,5%). Pada tindakan ketiga aspek perasaan senang mengalami peningkatan (89,5%) dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Aspek Perasaan Senang Tiap Tindakan

Indikator minat belajar yang keempat, yaitu pada keterlibatan. Aspek keterlibatan mencakup empat poin yang sudah dikembangkan dari indikator, diantaranya: ikut serta, berperan aktif, diskusi, dan presentasi kelompok. Aspek keterlibatan pada tindakan pertama sampai dengan tindakan ketiga mengalami peningkatan. Keterlibatan pada tindakan pertama yaitu dengan rata-rata 70,5%, dilihat dari poin satu sampai

poin keempat terdapat kekurangan yang paling menonjol yakni pada poin diskusi dan presentasi, terdapat kurangnya antusias dari peserta didik. Kemudian pada tindakan kedua mengalami peningkatan dengan rata-rata 95%. Sedangkan pada tindakan ketiga aspek keterlibatan mengalami peningkatan mencapai rata-rata 100% dapat dilihat pada gambar 5.

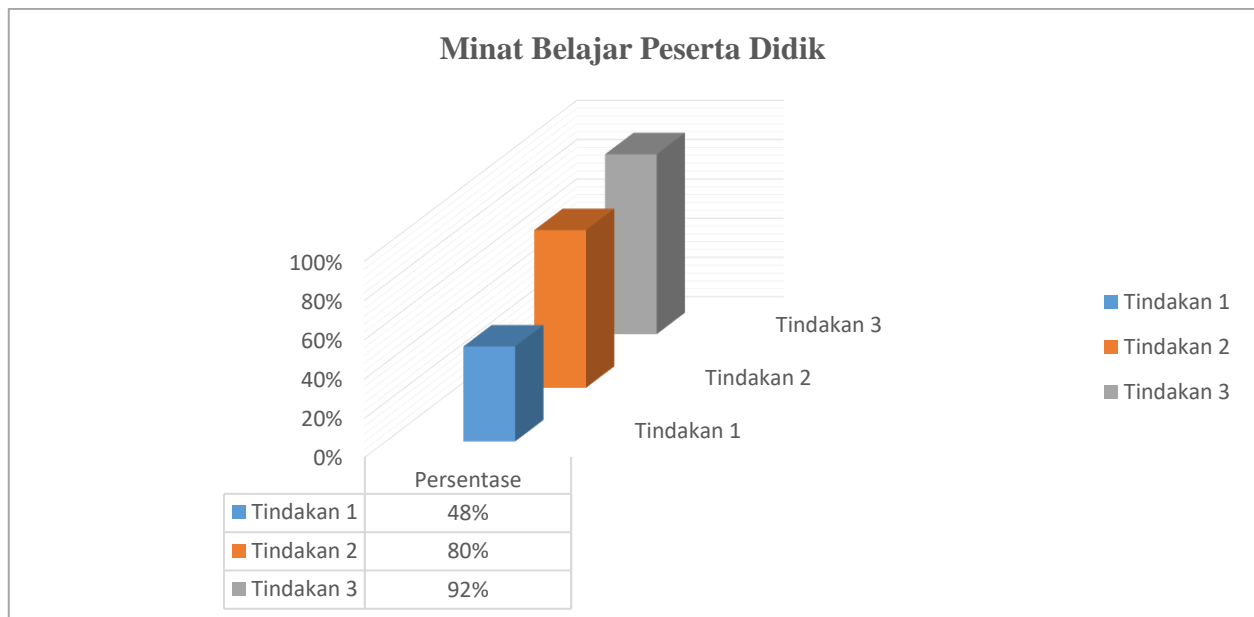


**Gambar 5.** Aspek Keterlibatan Tiap Tindakan



Setelah melihat peningkatan ketercapaian pada setiap aspek dan tindakan minat belajar peserta didik, kemudian terdapat gabungan keseluruhan aspek minat belajar yang meliputi aspek perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan. Terdapat peningkatan dari tindakan pertama yaitu dengan rata-rata 48,38%, pada tindakan kedua mengalami

peningkatan menjadi 80,31%, dan kemudian pada tindakan ketiga mencapai 92,53%. Terjadinya peningkatan setiap tindakan setelah dilakukannya refleksi dan evaluasi dalam pembelajaran baik kepada peserta didik dan proses pada pembelajaran berlangsung. Peningkatan keseluruhan minat belajar dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6.** Minat belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menerapkan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan indikator yang meliputi aspek perhatian, keterlibatan, perasaan senang, dan keterlibatan dapat ditarik simpulan bahwa penerapan media animasi dalam pembelajaran geografi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada aspek perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan peserta didik yang terus meningkat dalam setiap tindakannya. Terbukti dari aspek pada tindakan pertama minat belajar peserta didik yaitu 48,38% mengalami peningkatan pada tindakan kedua mencapai rata-rata

80,31%. Kemudian pada tindakan ketiga mengalami peningkatan mencapai rata-rata 92,53%. Hal tersebut terjadi karena penerapan media animasi jauh lebih efektif dalam menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu juga kelebihan media animasi juga dapat memudahkan materi yang sulit dipahami menjadi mudah dipahami peserta didik. Apabila minat belajar peserta didik tinggi dan sangat antusias dalam pembelajaran maka pembelajaran pun akan mudah dimengerti, hasil belajar akan menjadi lebih baik, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.



## REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis mencoba memberikan beberapa hal sebagai bahan rekomendasi dalam kegiatan belajar dengan menerapkan media animasi telah dilaksanakan yaitu, sebagai berikut: penerapan media animasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi, kemudian pelaksanaan dengan penerapan media animasi dibutuhkan manajemen waktu yang baik dalam setiap tahapannya, sehingga waktu yang tersedia cukup untuk melaksanakan setiap langkah-langkah pada pelaksanaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda dan Adjie.(2001). *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. STIKOM: Surabaya.
- Anwar, dkk. (2013). *Penerapan Pembelajaran Konseptual Interaktif dengan Menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPBA dan Mengetahui Profil Aktivitas Siswa SMP*. WAPFI Journal. Vol. 1. No. 1. Hlm. 37-47. Tersedia di: <http://ejournal.upi.edu/index.php/WapFi/article/view/4892/pdf>
- Dalifa dan Aneng. (2014). *Penerapan Model Quantum Teaching Menggunakan Moving Cartoon Animation Media of Exact Education Untuk Meningkatkan Kualitas Proses, Hasil Belajar dan Karakter Siswa (Pembelajaran IPA Materi "Air dan Alam Sekitar" Kelas VB SDN 1 RSBI Kota Bengkulu)*. Jurnal Ilmiah PGSD, Vol. 7 (13). Hlm. 167-175.
- Deporter, Bobbi dan Hernacki. (2005). *Quantum Learning*. Kaifa: Bandung
- Djamarah, SB. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper and Row Publishers, New York.
- Nurhasanah, Siti dan Sobandi. (2016). *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil belajar*. JPMANPER Journal. Vol. 1. No. 1. Hlm. 135-142. Tersedia di: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264/2338>
- Riyana, Cipi. (2015). *The Development of Three Dimensional Animation Film for Character Education Media in Elementary Scholl*. Edutech Journal. Vol. 14. No.2. Tersedia di <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/1379>
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Tersediadi:<http://pedoman-skripsi.blogspot.com/2011/07/indikator-minat-belajar.html>. diakses pada 5 Januari 2016.
- Sanjaya, wina. (2011). *Penelitian Tindakan kelas*. Prenada Media: Jakarta
- Slameto.(2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta: Jakarta
- Sudjana, N dan Rivai A. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Sutisna, Nia. (2016). *Perbandingan Menggunakan Media Kartu Gambar dan Animasi dalam meningkatkan*

*Pengetahuan metamorphosis Hewan Pada Anak Tunarungu. Edutech Journal. Vol. 15. No.1. Tersedia di: <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/2226/1540>*

Suwarsih, Madya. (2009). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Alfabeta: Bandung.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta: Jakarta.