

**IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI KARTUN TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 05 SEBERANG  
MUSI KABUPATEN KEPAHANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagaimana Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

**NADILA JULINDA**  
**NIM : 1711240040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU (IAIN BENGKULU)  
TAHUN 2021**



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat :Jln. Raden Fatah Pagardewa,Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **“Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang.”** yang disusun oleh Nadila Julinda, NIM: 1711240040, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 13 Agustus 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua  
**Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I**  
NIP. 196312231993032002

Sekretaris  
**Poni Saltifa, M.Pd**  
NIDN. 2014079102

Penguji 1  
**Dr. Mindani, M. Ag**  
NIP. 196908062007101002

Penguji 2  
**Drs. Lukman, SS, M.Pd**  
NIP. 197005252000031003

Bengkulu, Agustus 2021

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd**  
NIP.196903081996031005



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr/i Nadila Julinda

NIM : 1711240040

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi :

Nama : Nadila Julinda

NIM : 1711240040

Judul Skripsi : **Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang munaqasyah skripsi.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Bengkulu, agustus 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dra. Kherrmarinah, M.Pd**  
NIP. 196312231993032002

  
**Adi Saputra, M.Pd**  
NIP. 198102212009011013

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadila Julinda

NIM : 1711240040

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI KARTUN TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 05 SEBERANG  
MUSI KABUPATEN KEPAHANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, 2021  
Pembuat Pernyataan,



**Nadila Julinda**

**NIM.1711240040**

**MOTTO**

**“DIMANA ADA KEMAUAN DISITU ADA JALAN”**

**“WHERE THERE IS A WILL, THERE IS A WAY”**

**-Nadila Julinda-**

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur alhamdulillahirobbil'alamin selalu terucapkan kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat yang tak terhitung sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Selanjutnya ucapan terima kasih yang tak terhingga juga penulis persembahkan kepada:

1. Yang pertama aku sangat berterima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kekuatan dan kelancaran dalam pembuatan skripsi ini.
2. Terima kasih untuk kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Bapakku "Chairil Anwar" dan Ibuku "Rosmawati" yang tiada hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat, kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan.
3. Saudaraku tercinta Desinta Wulandari dan Marinda Andini yang selalu memberikan semangat dan dukungan juga doa untuk kesuksesanku.
4. Seluruh keluarga besarku yang tidak bisa aku sebutkan satu-persatu, terimakasih telah mendoakan dan mendukung untuk keberhasilanku.
5. Dosen pembimbing skripsi ibu Dra. Khermarinah (pembimbing I) dan bapak Adi Saputra, M.Pd (pembimbing II) yang selalu mendukung, mengarahkan, membantu, dan mengeluarkan waktunya untuk membimbingku dan telah memberikan ilmunya dalam pembuatan skripsi.
6. Teman-teman terdekatku khususnya, Aisyah, Qolbi, Mila, Ridho, Wulan, Lora, Supiah, Umami Atya, Rita, Nadya, Roswida dan Rezi yang telah menyemangati, memotivasi dan berjuang bersama-sama dari semester satu sampai sekarang.

7. Dosen-dosen IAIN Bengkulu yang telah tulus mendidik dan mengajarkan banyak hal serta memberikan ilmu.
8. Agama, bangsa, dan almamaterku IAIN Bengkulu yang selalu aku banggakan, terimakasih karena telah menjadi fondasi dan lampu penerang dalam langkah-langkahku

## **ABSTRAK**

**Nadila Julinda (NIM :1711240040). Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang.**

**Kata kunci : Implementasi, Video Animasi Kartun, Minat Belajar.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi baru dalam pembelajaran pada umumnya dan khusus bagi SD Negeri 05 Seberang Musi.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung dengan mengamati proses pembelajaran menggunakan video animasi kartun, kemudian wawancara langsung dengan beberapa siswa yang telah belajar menggunakan video animasi kartun. Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah dokumentasi, berupa foto-foto kegiatan belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi kartun dalam proses pembelajaran sangat efektif dan meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan media video animasi kartun memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, video animasi juga membuat proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah Puji syukur kita ucapkan kehadiran Allah swt, karena berkat rahmat taufiq dan hidayah-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Terimakasih teman-teman yang telah membantu penulisan dalam pola penyajian skripsi ini yang berjudul “Implementasi Vidio Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang”. Semoga dengan adanya skripsi ini, di harapkan akan dapat membantu para pembaca untuk memahami materi yang disampaikan. Untuk itu, kami menghaturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, M.H selaku rektor institut agama islam negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku dekan fakultas tarbiyah dan tadaris di institut agama islamnegeri (IAIN) Bengkulu, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN bengkulu.
3. Ibu Dr Nurlaili, M.Pd selaku ketua jurusan tarbiyah institut agama islam negeri (IAIN) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Ka. PGMI institut agama islam negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan sampai selesai.
5. Ibu Dra. Khermarinah, M. Pd.I selaku pembimbing I yang telah membantu penulis memberikan nasehat, pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan serta arahan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

7. Pihak perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah menyediakan Fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Kepala sekolah SD Negeri 05 seberang musiyang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ditempat yang beliau pimpin.
9. Suwandi, S. Pd, selaku penanggung jawab kelas V yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Para Guru, staf, dan peserta didik di SD Negeri 05 seberang musi yang telah menerima dan memberikan informasi penulis selama penelitian.

Akhirnya, semoga segala kebaikan dan bantuan serta partisipasi dari semua pihak yang telah membantu dan memotivasi kami menjadi amal sholeh disisi Allah SWT. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, sebagai manusia biasa penulis menyadari akan kekurangan-kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Sehingga penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik yang membangun dari semua pihak, semoga dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca yang budiman pada umumnya dimasa yang akan datang.

Bengkulu, Agustus 2021



Nadila Julinda  
NIM 1711240040

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PLAGIASI.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Sistematika Penulisan .....	9

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kajian Teori .....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Media .....	11
b. Jenis dan Karakteristik Media.....	16
2. Video Animasi Kartun.....	23

a. Video Pembelajaran .....	23
b. Animasi Kartun Dalam Pembelajaran .....	26
c. Media Animasi Upin Upin .....	31
d. Pembelajaran PAI .....	31
3. Minat Belajar .....	32
a. Pengertian Minat Belajar .....	32
b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat belajar .....	34
B. Penelitian Relevan .....	35
C. Kerangka Berpikir .....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	38
B. Tempat dan Lokasi Penelitian .....	38
C. Sumber Data .....	39
D. Teknik Pengumpulan Data .....	39
E. Uji Keabsahan Data .....	41
F. Teknik Analisis Data .....	42

### **BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

A. Deskripsi Wilayah Sekolah .....	44
B. Hasil Penelitian .....	50
C. Pembahasan .....	60

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	64

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

1. Tabel 4.1 Data Guru SDN 05 Seberang Musi..... 47
2. Tabel 4.2 Data Jumlah Siswa SDN 05 Seberang Musi..... 49
3. Table 4.3 Data Informan Siswa SDN 05 Seberang Musi ..... 50

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar Wawancara
2. Nota Pembimbing
3. Pengesahan Pembimbing
4. SK Pembimbing
5. SK Kompre
6. SK Penelitian
7. Surat Izin Penelitian
8. Surat Izin Selesai Penelitian
9. Kartu Bimbingan
10. Dokumentasi/Foto

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.<sup>1</sup>

Pendidikan juga dapat di artikan sebagai suatu proses belajar yang berfungsi mewariskan nilai-nilai dan prestasi masa lalu ke generasi mendatang. Nilai-nilai dan prestasi itu merupakan kebanggaan bangsa dan menjadikan bangsa itu dikenal oleh bangsa-bangsa lain. Selain mewariskan, pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu itu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa. Oleh karena itu, pendidikan karakter merupakan inti dari suatu proses pendidikan.<sup>2</sup>

Allah menciptakan manusia agar mereka menjadi kholifah di muka bumi, mereka telah dibekali dengan apa saja yang telah dibutuhkan untuk kepentingan kekhalfaan ini, tampak jelas bahwa allah telah memberi

---

<sup>1</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta; Rajawali Pers, 2004) h. 1

<sup>2</sup>Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm.116.

mereka ilmu sebagai kepentingan utama untuk semua itu. Dalam rangka suksesnya pendidikan, kitab suci Al-Qur'an menguraikan banyak hal, antara lain pengalaman para Nabi, Rasul, dan mereka yang memperoleh hikmah dari Allah Swt. Salah seorang dari yang memperoleh hikmah itu adalah Luqman a.s. (baca QS Luqman ayat 12), yang berbunyi:<sup>3</sup>

وَلَقَدْ آتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنْ اشْكُرْ لِلَّهِ وَمَنْ يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ

*Dan sungguh, telah Kami berikan hikmah kepada Lukman, yaitu, "Bersyukurlah kepada Allah! Dan barangsiapa bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya dia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barangsiapa tidak bersyukur (kufur), maka sesungguhnya Allah Mahakaya, Maha Terpuji."*

Sehingga tidaklah keliru jika dinyatakan bahwa Al-Qur'an adalah kitab pendidikan. Hampir semua unsur yang berkaitan dengan kependidikan disinggung secara tersurat atau tersirat oleh Al-Qur'an. Rosul Saw. Yang menerima dan bertugas untuk menyampaikan dan mengajarkannya, menamai dirinya "guru"

Setiap peserta didik mempunyai gaya belajar. Gaya belajar merupakan potensi dasar atau kecenderungan potensi anak. Sangat penting bagi guru memperlihatkan beberapa gaya belajar yang berbeda ketika akan merancang pembelajaran, baik itu strategi, metode, media pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang melibatkan peserta didik, gaya belajar secara

---

<sup>3</sup> Al-Qur'an Surat Luqman ayat 12

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. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan melihat gaya belajar peserta didik tersebut yakni menggunakan media kedalam kegiatan 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 uraian lain seperti mengamati, melakukan dan lain sebagainya.

Audio Visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang benar. Sedangkan media pembelajaran akan berjalan dengan baik, jika fungsi utama dalam penggunaan 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 intruksi. 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 dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

Video animasi kartun upin dan ipin meningkatkan minat belajar peserta didik, di dalam tayangan ini banyak mengandung nilai keagamaan bagi umat islam maupun kehidupan sosial beragama. Tidak seperti halnya dalam tayangan lainnya yang hanya menunjukkan kegembiraan ataupun kesenangan animasi telah dapat dikerjakan melalui sistem komputerisasi. Kartun upin dan ipin merupakan salah satu animasi yang dibuat melalui sistem komputerisasi dan banyak digemari oleh peserta didik. Terdapatnya minat yang tinggi atau kuat dapat memungkinkan seseorang terdorong lebih dalam melakukan aktivitasnya. Misalnya, kalau dikaitkan dengan pembelajaran PAI di kelas, peserta didik akan lebih mudah memahami materi, mengingat, dan mengaplikasikannya. Untuk menganalisis minat belajar dapat digunakan beberapa indikator minat, minat dapat dieksperimenkan anak didik melalui: pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, partisipasi aktif dalam kegiatan, memberikan kegiatan yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain. 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 keterlibat siswa, ketertarikan peserta didik akan sesuatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan pada pembelajaran.

Filsafat komunikasi pendidikan memberikan landasan yang kukuh tentang bagaimana implementasi komunikasi dalam proses pembelajaran. Dengan landasan filsafat ini, diharapkan guru sebagai pelaku komunikasi dalam pembelajaran dapat menjalankan tugasnya lebih optimal.

Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadallah ayat 11.

Yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ  
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya "wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu berilah kelapangan di dalam majelis-majelis maka lapangkanlah. Niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan berdirilah kamu maka berdirilah niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-*

*orang yang diberi ilmu beberapa derajat dan allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*<sup>4</sup>

Dalam proses pembelajaran apabila siswa memiliki ketertarikan terhadap materi pelajaran dan didukung oleh guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik, siswa akan tertarik untuk mempelajari materi. Jika hal itu terpenuhi maka keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah tercapai. Salah satu cara agar proses pembelajaran menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Dari hasil observasi awal, peneliti melakukan observasi mengenai video animasi kartun terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 05 Seberang Musi, SD yang peneliti observasi adalah siswa kelas V di SD Negeri 05 Seberang Musi. Guru yang mengajar di kelas V yaitu bapak Suwandi, S.Pd. diketahui bahwa kelas V itu mengalami kesulitan kurangnya minat belajar video animasi kartun upin dan ipin terhadap pembelajaran PAI. Dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya dengan video animasi kartun upin dan ipin dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI. hanya saja dalam pengimplementasiannya 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

---

<sup>4</sup> Al-qur'an surat Al-mujadalah ayat 11. *Al-Qur'an Terjemah Kementerian Agama.*

melihat data awal berdasarkan indikator minat belajar peserta didik: pada aspek perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan masih dibawah rata-ratadan tergolong sangat rendah. Beberapa hal yang menunjukkan kurangnya minat belajar diantaranya yaitu: disamping materi yang disampaikan monoton yang penyampaianya 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 seperti mengobrol dan lain sebagainya. Terdapatnya minat peserta didik yang rendah dengan melihat permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian peningkatan minat belajar peserta didik dengan “Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari hasil penelitian pendahuluan dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya minat belajar siswa
- b. Media pembelajaran yang kurang efektif
- c. Kurang fokus siswa dalam belajar

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasih masalah diatas, peneliti batasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yaitu, media audio visual yang berfokus pada video upin dan ipin mata pelajaran PAI
2. Minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, terdapat rumusan masalah, yaitu: apakah dengan implementasi video animasi kartun dapat meningkatkan minat belajar siswa ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui implementasi video animasi kartun terhadap minat belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat implementasi video dan animasi terhadap minat belajar siswa, sehingga dapat dijadikan wawasan untuk memperkaya pengetahuan tentang pengaruh implementasi penerapan media belajar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi sekolah/lembaga

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai implementasi penerapan media dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan pada guru kelas tentang implementasi penerapan media power point dengan video dan animasi terhadap minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan prestasi berfikir kreatif siswa dengan mengembangkan minat belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti sendiri karena dengan adanya penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan tentang implementasi penerapan media power point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa.

### **G. Sistematika Penulisan**

Bagian awal penulisan ini terdiri dari sampul, halaman judul, nota pembimbing, pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar bagan.

Bab I yaitu pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II yaitu mengkaji landasan teori tentang implementasi video animasi kartun terhadap minat belajar siswa, pengertian pendidikan, pengertian media, alat komunikasi, proses pembelajaran menggunakan

media. Selanjutnya landasan teori tentang meliputi pengertian media, video animasi kartun dan minat belajar siswa.

Bab III berisi tentang metode penelitian, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan studi kasus terdiri dari jenis penelitian, setting penelitian, subjek dan informan, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

Skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Bagian lampiran terdiri atas instrumen penelitian, surat keterangan pembimbing, dan kartu bimbingan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>5</sup>

Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektron yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2009) h. 6

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompensinya.<sup>6</sup>

Menurut Gerlach dan Ely bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>7</sup>

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi, maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat,

---

<sup>6</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016) h. 2 - 4

<sup>7</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta; Rajawali Pers, 2004) h. 3

perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.<sup>8</sup>

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Istilah pembelajaran dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang. dari sudut pandang behavioristik, pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Pembelajaran merupakan aktivitas yang sistematis dan terdapat komponen-komponen dimana masing-masing komponen pembelajaran tersebut tidak bersifat terpisah tetapi harus berjalan secara teratur, saling tergantung, komplementer dan berkesinambungan, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada

---

<sup>8</sup>Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2 - 3

bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.<sup>9</sup>

Kegunaan media dalam pendidikan dalam proses belajar mengajar. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - (a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - (b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - (c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
  - (d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bias ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - (e) Objek yang terlalu kompleks. (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

---

<sup>9</sup><http://eprints.umsida.ac.id/1267/1/ICT%20Video.pdf> Diakses Pada Senin, 08 Februari 2021, Pukul 19.20

- (f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- (a) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - (b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik, dengan lingkungan dan kenyataan,
  - (c) Kemungkinan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- (4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- (a) Memberikan perangsang yang sama,
  - (b) Mempersamakan pengalaman,
  - (c) Menimbulkan persepsi yang sama.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup>Arief S. Sadiman Dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada), h. 17-18

## b. Jenis dan karakteristik Media

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indra pengelihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktifitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

### 1. Media Visual

Media visual merupakan media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya.

Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak.

## 2. Audio Visual

Audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

## 3. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan para siswa. Banyak siswa yang sudah menggunakan netbook atau laptop yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik dikelas maupun dirumah.

#### 4. Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi, maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

#### 5. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Internet merupakan salah satu media yang memiliki perkembangan luar biasa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa institusi, pebisnis, dan para ahli untuk berbagai kepentingan.

#### 6. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan

video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.<sup>11</sup>

Untuk tujuan – tujuan praktis, dibawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

#### 1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol – simbol komunikasi visual. banyak jenis media grafis diantaranya ;

##### a. Gambar/Foto

Gambar/Foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana – mana. Oleh karena itu pepatah Cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.

##### b. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap

---

<sup>11</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016) h. 4 - 8

guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.

c. Diagram

Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dari simbol-simbol, diagram atau skema menggambarkan garis struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat – sifat proses yang ada di situ.

d. Bagan/Chart

Bagan/Chart termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

e. Garfik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya sering kali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. Ada beberapa macam grafik yang dapat kita gunakan diantaranya ;

### 1. Grafik garis

Grafik garis atau *line graphs* termasuk dalam kelompok grafik dua skala, atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertikal dan garis horizontal yang saling bertemu.

### 2. Grafik Batang

Grafik batang juga menggunakan proses vertikal dan horizontal. Grafik jenis ini bermanfaat untuk membandingkan suatu objek, atau peristiwa yang sama dalam waktu yang berbeda, atau menggambarkan berbagai hal/objek yang berbeda tentang sesuatu yang sama.

### 3. Grafik lingkaran

Grafik ini dimaksudkan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian tersebut.

### f. Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu.

g. Poster

Poster dapat dibuat diatas kertas, kain, batang kayu, seng, dan semacamnya.

h. Peta dan Globe

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

i. Papan Flanel

Papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan – pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

j. Papan Buletin

Papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan -tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Ada beberapa jenis media antara lain ;

a. Radio

Sebagai suatu media. Radio mempunyai beberaa kelebihanjika dibandingkan dengan media yang lain.

#### b. Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau lazimnya orang menyebut *tape recorder* adalah salah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

#### 3) Media Proyeksi Diam

Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain ;

- a. Film bingkai
- b. Film Rangkai
- c. Media Transparansi
- d. Proyektor tak tembus pandang
- e. Mikrofis
- f. Film
- g. Film Gelang
- h. Televisi
- i. Video
- j. Permainan dan simulasi<sup>12</sup>

## 2. Video Animasi Kartun

#### a. Video Dalam Pembelajaran

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal,

---

<sup>12</sup>Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2009) h. 27  
- 75

individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan anak secara langsung. Disamping itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, anak merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang dinyatakan video. Seperti anda ketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) anak terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan. Video juga diartikan sebagai bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan secara bersamaan. Video merupakan bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi<sup>13</sup>

Pengertian video itu sendiri adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensi. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang

---

<sup>13</sup><http://eprints.umsida.ac.id/1267/1/ICT%20Video.pdf> Diakses Pada Senin, 01 Maret 2021, Pukul23.07

tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstarsikan perubahan dari waktu kewaktu.

#### 1. Keuntungan video

Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai hadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

#### 2. Kelemahan

- a) Fine details artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil- kecilnya dengan sempurna
- b) Size information artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- c) Third dimention gambar yang diproyeksikan oleh video umunya berbentuk dua dimensi.
- d) Opposition pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keragaman penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- e) Setting kalau tampilkan degan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebutb erlangsung.

f) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

g) Budget artinya bisa untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit<sup>14</sup>

#### b. Animasi Kartun Dalam Pembelajaran

Animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis, sebelum era komputerisasi seperti sekarang, animasi merupakan proses yang rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga. Animasi merupakan gambar yang bergerak yang berbentuk dari sekumpulan gambar (objek) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi, gambar atau objek yang dimaksud diatas seperti manusia, hewan, manusia, maupun tulisan. Dalam Bahasa kata animasi sendiri berasal dari Bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa dan seolah-olah terlihat hidup.<sup>15</sup>

##### 1. Jenis- jenis Animasi

###### a. Animasi 2D (2 dimensi)

Animasi 2d bisa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata cartoon, yang artinya gambar yang lucu.

---

<sup>14</sup>Siti Aminah, *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada AnakUsia 4-5 Tahun* (Lampung, 2019) h. 21 - 22

<sup>15</sup>Sidik Nanda Anisa. *Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia* (Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri Jakarta :Jurnal Techno Nusa Mandiri Volume 14, Nc. 2, September 2017).h, 84

b. Animasi 3D (3 dimensi)/karakter

Perkembangan teknologi dan komputer membuat Teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D.

c. Animasi tanah liat (clay animation)

Jenis animasi ini yang paling jarang didengar dan ditemukan diantara jenis lainnya. Padahal Teknik animasi ini bukan termasuk Teknik baru.

d. Animasi jepang (anime)

Jepang sudah banyak memproduksi anime salah satu film yang terkenal adalah film fantasy edvent children dan jepang sudah banyak memproduksi anime.<sup>16</sup>

e. Animasi Cel

Kata cel berasal dari kata “ celluloid” yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak padatahun awal animasi. Animasi cel disebut juga animasi tradisional dimana terdapat beberapa langkah pembuatannya.

f. Animasi frame

Animasi frame adalah bentuk animasi paling sederhana. Contohnya ketika kita membuat gambar-gambar yang berbeda-beda gerakannya pada sebuah tepian buku

---

<sup>16</sup>Muh Rizal H, *Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Global Warming Untuk Anak Usia Dini* (Teknik Informatika, STMIK AKBA :Jurnal Inspiration, Volum 7, Nomor,)

kemudian kita buka buku tersebut dengan menggunakan jempol secara cepat maka gambar akan kelihatan bergerak.

g. Animasi Sprite

Pada animasi sprite, gambar digerrakan dengan latar belakang yang diam. Sprite adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, seperti misalnya; burung terbang, planet yang berotasi, bola memantul, ataupun logo yang berputar. Dalam animasi sprite yang dapat kita edit adalah animasi dari layar yang mengandung sprite, kita tidak dapat mengedit bagian dalam yang ditampilkan oleh layar untuk masing-masing frame seperti pada animasi frame.

h. Animasi path

Animasi path adalah animasi dari obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat terbang, burung dan lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu. Pada kebanyakan animasi path dilakukan juga efek looping yang membuat gerakan path terjadi secara terus menerus.

i. Animasi spline

Animasi spline adalah representasi matematis dari kurva. Sehingga gerakan obyek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan berbentuk kurva.

j. Animasi vektor

Animasi vektor adalah garis yang memiliki ujung-pangkal, arah, dan panjang. Animasi vektor mirip dengan animasi sprite, tetapi jenis animasi sprite menggunakan bitmap sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan sprite-nya.

k. Animasi Character

Animasi karakter biasanya terdapat di film kartun. Semua bagian dalam film karun selalu bergerak bersamaan. Software yang biasa digunakan adalah maya <sup>17</sup>unlimited. Contoh film kartun yang dibuatdengan maya unlimited adalah toy story dan monster Inc.

2. Kelebihan dan kelemahan animasi

Terdapat kelebihan dan kelemahan dari media ini, kelebihan:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa,
- b. Menarik perhatian siswa dan mencegah siswa merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar,
- c. Penjelasan materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Kelemahannya :

- a. Animasi yang tidak dilengkapi sistem kontrol bisa jadi animasi terlalu cepat,

---

<sup>17</sup><https://repository.unikom.ac.id/31382/1/modul%205%20Animasi.pdf> Diakses Pada  
Senin, 01 Maret2021 Pukul. 22.39

- b. Siswa tidak memiliki waktu memperhatikan secara detail karena tidak ada fitur untk fause dan zoom,
- c. Biaya produksinya relatif mahal sehingga sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal,
- d. Faktor-faktor teknis juga bisa menjadi kendala.<sup>18</sup>

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat kalau makna kartun mengena, pesan yang disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama di ingatan.<sup>19</sup>

Kartun menjadi pilihan yang menarik bagi media cetak, karena dapat menjadi ajang kreasi bagi pembaca untuk terlibat

---

<sup>18</sup>[https://www.researchgate.net/profile/AmandaShaffa/publication/341235152\\_Artikel\\_Review\\_Penerapan\\_Media\\_Pembelajaran\\_Animasi\\_pada\\_Model\\_Pembelajaran\\_Jarak\\_Jauh/links/5eb54dfa92851cd50da1a376/Artikel-Review-Penerapan-Media-Pembelajaran-Animasi-pada-Model-Pembelajaran-Jarak-Jauh.pdf](https://www.researchgate.net/profile/AmandaShaffa/publication/341235152_Artikel_Review_Penerapan_Media_Pembelajaran_Animasi_pada_Model_Pembelajaran_Jarak_Jauh/links/5eb54dfa92851cd50da1a376/Artikel-Review-Penerapan-Media-Pembelajaran-Animasi-pada-Model-Pembelajaran-Jarak-Jauh.pdf) diakses pada Senin, 01 Maret 2021 Pukul 22.56

<sup>19</sup>Arief S, Sadiman, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta :Raja grafindo Persada, 2009), h. 45-46

mengirim karya-karya yang bermutu. Kartun sebagai gambar visual lucu dan sederhana memungkinkan redaksi seperti *editorial cartoon* semisal kartun yang membawa beban kritik social tertentu. Sumarthan amen gemuk akan bahwa kartun menyuguhkan segi lain dari obyektifitas sehingga menjadi akrab dan merangsang tawa. Kartun dapat menyampaikan pesan apapun, termasuk pesan untuk kepentingan dakwah, walupun terkesan main-main, kartun humor mampu menyampaikan pesan yang serius dan penting. Dia mampu mengusung pesan moral maupun spiritual secara jenaka.<sup>20</sup>

c. Media Animasi upin ipin

Film animasi kartun upin dan ipin bercerita tentang kehidupan sehari-hari saudara kembar karakter didalam animasi dibuat dengan lucu dan menggemaskan, di dalam tayangan ini banyak mengandung nilai keagamaan bagi umat islam maupun kehidupan sosial beragama. Tidak seperti halnya dalam tayangan lainnya yang hanya menunjukkan kegembiraan ataupun kesenangan.

d. Pembelajaran PAI

Pendidikan agama islam sebagai suatu proses *ikhtiyariyah* mengandung ciri dan watak khusus, yaitu proses penanaman, pengembangan dan pematapan nilai-nilai keimanan yang menjadi fundamental spiritual manusia dimana sikap dan tingkah lakunya termanifestasikan menurut kaidah-kaidah agamanya. Nilai-nilai

---

<sup>20</sup>Tias Satrio Adhitama, *Kartun Humor dan Misi Dakwah Dalam Media Cetak*, (UIN Sunan Ampel :Jurnal Komunikasi Islam Volume 04, Nomor 01, Juni 2014),h. 104-105

keimanan seseorang adalah keseluruhan pribadi yang menyatakan diri dalam bentuk tingkah laku lahiriah dan rohaniah, dan ia merupakan tenaga pendorong/penegak yang fundamental, bagi tingkah laku seseorang. Pendidikan islam juga melatih kesepakatan *sensibility* para peserta didik sedemikian rupa, sehingga sikap hidup dan perilaku didominasi oleh perasaan mendalam nilai-nilai etis dan spritual islam. Mereka dilatih, sehingga mencari pengetahuan tidak sekedar untuk memuaskan keingintahuan intelektual atau hanya untuk keuntungan dunia material belaka, tetapi juga untuk mengembangkan diri sebagai makhluk rasional dan saleh yang kelak akan memberikan kesejahteraan fisik, moral dan spritual bagi keluarga, masyarakat dengan umat manusia. Pandangan ini berasal dari keimanan mendalam kepada Allah swt.<sup>21</sup>

### 3. Minat Belajar

#### a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk untuk mencapai tujuan.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Elihami. E Dan Syahid A, *Penerapan Pembelajaran PAI Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami* Muhammadiyah Enrekang, Indonesia (Jurnal Edumaspul Volume 2, Nomor 1) h. 1-2

<sup>22</sup> Andi Achruf, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*, Desember, 2019. h. 2-4

Ada dua aspek yang dikandung oleh minat antara lain aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif mengandung pengertian bahwa minat selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan dan pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya. Aspek afektif menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses, menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi.

Depdiknas Mengemukakan Istilah minat banyak dipakai dalam berbagai bidang dan situasi, tapi dalam uraian ini akan lebih diarahkan pada bidang pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran.

Menurut Sumanto Minat adalah proses perkembangan dan pengarahan perilaku atau kelompok, agar individu atau kelompok itu menghasilkan keluaran yang diharapkan, sesuai sasaran yang ingin dicapai organisasi.<sup>23</sup>

Menurut Santrock minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

---

<sup>23</sup> Andi Achruf, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*, Desember 2019, h.2-4

Menurut Nashar Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik. Sehingga lebih sungguh – sungguh dalam belajarnya.

Berdasarkan definisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar energi yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar.<sup>24</sup>

b. Faktor- faktor yang mempengaruhi minat belajar

Apabila kita memperhatikan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar terhadap mata pelajaran tertentu, termasuk dalam mata pelajaran fikih, secara keseluruhan faktor tersebut digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor eksternal (faktor yang berasal dari diri siswa) dan faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik). Dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam mata pelajaran, dapat dilihat pada faktor kurikulum, faktor dari dalam siswa, faktor metode mengajar, faktor guru, serta sarana dan prasarana, termasuk penggunaan multimedia pembelajaran.

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, menurut Totok Susanto, sebagai berikut ;

---

<sup>24</sup>Andi Achruf, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*, Desember 2019, h. 2-4

1. Memotivasi dan cita – cita
2. Keluarga
3. Peranan guru
4. Sarana dan prasarana
5. Teman pergaulan.<sup>25</sup>

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. AnangNugroho, dalam skripsinya, yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis, Power Point Dengan Vidio Dan Animasi Terhadap Motivasi belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Smk Piri 1 Yogyakarta.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 2 pada materi perawatan unit unit kopling program keahlian teknik kendaraan ringan SMK Piri 1 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu dengan desain pretest-posttest only control group design, bertempat di SMK 1 Piri Yogyakarta. Hasil penelitian ini diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap motivasi maupun prestasi siswa, Perbedaan dengan penelitian ini adalah animasi terhadap motivasi belajar dan animasi terhadap minat belajar serta pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Sedangkan

---

<sup>25</sup>Andi Achruf P, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*, (Desember, T.tp 2019): h.8

persamaan dengan penelitian ini adalah sama–sama menggunakan media berbasis power point dengan video animasi.

2. Andhika Budi Setiawan, dalam skripsinya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya Di Smk Negeri3 Yogyakarta*.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran rencana anggaran biaya serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 teknik gambar bangunan smk negeri 3 yogyakarta. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode quasi eksperimen, data dikumpulkan dengan latar alami sebagai sumber data langsung. Variabel dalam penelitian ini yaitu, variabel bebas berupa penggunaan video animasi. Sedangkan variabel terikat berupa hasil belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian ini adalah media animasi terhadap hasil rencana anggaran. Sedangkan persamaan dengan penelitian ini adalah sama–sama menggunakan multimedia animasi.

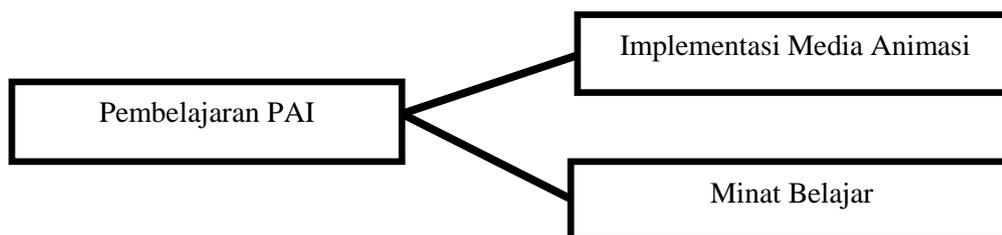
3. Putri Nuriantisyah, *pengaruh penggunaan media powerpoint fitur hyperlink terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran ipa kelas IV di MIN 02 Kota Bengkulu*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint fitur hyperlink terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen serta desain quasi

eksperimen. Adapun hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh media powerpoint hyperlink terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Perbedaan dengan penelitian ini adalah metode demonstrasi dalam pembelajaran IPA. Sedangkan persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan multimedia power point.

### **C. Kerangka Berfikir**

prestasi belajar adalah motivasi, minat, bakat, kondisi fisik, perhatian lingkungan sekitar dan lainnya. maka untuk membuat minat belajar siswa lebih meningkat dianjurkannya bagi seorang guru untuk lebih kreatif dalam melakukan suatu proses pembelajaran. Dengan menggunakan salah satu dari teknologi yang mendukung, seperti komputer dan lainnya, karena disana dapat membuat sebuah bentuk powerpoint dengan berbagai macam animasi yang akan menarik perhatian siswa untuk belajar. Dengan penggunaan media berbasis powerpoint dengan video dan animasi yang dikemas semenarik mungkin, yaitu dengan cara menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint dengan penambahan media video dan animasi didalam powerpoint yang akan dapat menimbulkan perhatian dan ketertarikan siswa akan materi yang disampaikan oleh guru.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dimana prosedur penelitian akan mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang sekitar yang akan diamati dan memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjas dan berakhir dengan sebuah teori. Pendekatan penelitian ini yaitu penelitian lapangan dengan cara terjun langsung kelapangan untuk memperoleh data-data dan informasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang berupa tulisan atau ucapan dan perilaku orang yang akan kita amati.<sup>26</sup>

Tujuan dari penelitian deskriptif ini yaitu untuk membuat deskripsi, agar mendapatkan informasi secara faktual dan akurat dengan fakta-fakta yang terjadi. Metode tersebut penulis gunakan untuk mendapatkan gambaran data dengan menganalisis terlebih dahulu data yang diperoleh sehingga mendapatkan gambaran

#### **B. Tempat dan Lokasi Penelitian**

Penelitian in dilaksanakan di SD Negeri 05 Seberang Musi, yang terletak di Ds, Tebat Laut, Kec, Seberang Musi Kab, Kepahiang. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan setelah surat izin penelitian diterbitkan oleh pihak kampus.

---

<sup>26</sup> J. Lexy Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung:Pt Remaja Rosda Karya, 2009), h. 4

## **C. Sumber Data**

### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan, yaitu dengan menggunakan system wawancara yang dilakukan pada guru wali kelas V dan siswa kelas V SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang. Informan yang diwawancarai yaitu guru (1 orang), kepala sekolah (1 orang), dan siswa (6 orang). Pada penelitian ini posisi guru sangat penting, bukan sekedar memberi respon, melainkan juga sebagai pemilik informasi. Karena itu ia disebut informan (orang yang memberikan informasi, sumber informasi, dan sumber data) atau disebut juga subjek yang diteliti yang ikut melakukan berhasil atau tidaknya penelitian berdasarkan informasi yang diberikan.

### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data-data yang diperoleh dari buku-buku referensi, dokumentasi dan data-data dari sekolah tempat penelitian, serta catatan dari penelitian terdahulu.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Menurut S. Nasution observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi

merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.<sup>27</sup>

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini dimaksud untuk memperoleh data tentang sebagian kondisi obyektif penelitian, seperti keadaan obyek, letak geografis, gedung, sarana dan prasarana. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi untuk mengamati temuan di lapangan dalam hal ini implementasi penerapan media powerpoint dengan animasi video kartun terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 05 seberang.

## 2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Wawancara dalam penelitian kualitatif sifatnya mendalam karena ingin mengeksplorasi informasi secara jelas. Wawancara dilakukan dengan guru (1 orang), kepala sekolah (1 orang) dan siswa (6 orang) yang dipilih secara acak.

Snowball sampling merupakan salah satu bentuk judgment sampling. Cara pengambilan sampling dengan teknik ini dilakukan secara berantai, teknik penentuan sampel yang mula-mulanya kecil, kemudian membesar. Seperti bola salju yang sedang menggelinding semakin jauh semakin besar. Dalam penentuan sampel, pertama-tama dipilih satu atau dua orang, tetapi karena dengan orang pertama ini data

---

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd*, (Bandung: Alfabeta, 2016) h.145

dirasa belum lengkap, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih sebelumnya. Begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak. Pada tingkat operasionalnya melalui teknik sampel ini, responden yang relevan di interview, diminta untuk menyebutkan responden lainnya.<sup>28</sup>

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan lain-lain. Metode ini digunakan peneliti untuk mengetahui data tentang sejarah berdirinya sekolah yang akan diteliti, visi dan misi serta tujuan, keadaan siswa struktu organisasi jumlah guru dan dokumen-dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian.

### **E. Uji Keabsahan Data**

Untuk uji keabsahan data penulis menggunakan triangulasi berarti teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengancara memanfaatkan hal-hal (data) lain untuk pengecekan atau perbandingan data.<sup>29</sup>

Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Ada tiga macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, teori dan

---

<sup>28</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*, (Bandung, :Alfabeta, 2018).h, 48

<sup>29</sup> Sumasno Hadi, *Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian pada Skripsi* (Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin: Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 22, No. 1 Juli 2016), h. 74-79.

strategi, dan teknik pemeriksaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi dengan sumber.<sup>30</sup>

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah suatu fase penelitian kualitatif yang sangat penting karena melalui analisis data inilah peneliti dapat memperoleh wujud dari penelitian yang dilakukannya.<sup>31</sup>

### **1. Reduksi data**

Mereduksi data adalah data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, jadi perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih ide pokok dari penelitian, kemudian harus memfokuskan pada hal yang penting. Data yang penulis peroleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi harus dikumpulkan dalam catatan lapangan yang masih lengkap kemudian dengan reduksi ini penulis merangkum dan mengambil data yang pokok dan penting.

### **2. Penyajian data**

Merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, dengan adanya penyajian data ini maka akan memudahkan dalam

---

<sup>30</sup> Moleong L.J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h, 330.

<sup>31</sup> Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017) h. 97.

memahami sesuatu yang mungkin akan terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya yang sudah dipahami dan dimengerti sebelumnya.<sup>32</sup>

### 3. Kesimpulan

Dari kegiatan sebelumnya langkah selanjutnya adalah menyimpulkan data-data yang sudah diproses kedalam bentuk yang sesuai dengan pola pemecahkan permasalahan yang dilakukan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif menjadi inti dari jawaban rumusan masalah dan isinya merupakan kristalisasi data lapangan yang berharga bagi praktik dan pengembangan ilmu.

Pada bagian kesimpulan peneliti hanya merangkumkan pokok-pokok yang menarik saja karena hal-hal yang muncul pada bagian ini secara eksploratif sudah muncul pada bagian isi.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Alfabeta, 2009), h 247.

<sup>33</sup> Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017) h 100.

## **BAB IV**

### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

#### 1. Sejarah SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang

SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang yang merupakan naungan kemenag Kepahiang Bengkulu. Pada dasarnya situasi dan kondisi di SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang cukup kondusif untuk pembelajaran, kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 05 Seberang Musi di laksanakan pada hari senin sampai dengan hari sabtu. Waktu pembelajaran yang di mulai pada pukul 07:30-12:00 WIB. Kecuali hari jumat di mulai jam 07:30-11:00 WIB.

SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang Terletak di Desa. Tebat Laut Kecamatan Seberang Musi Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu. Mudah dijangkau oleh transportasi darat dan aman.

Adapun profil lengkap .

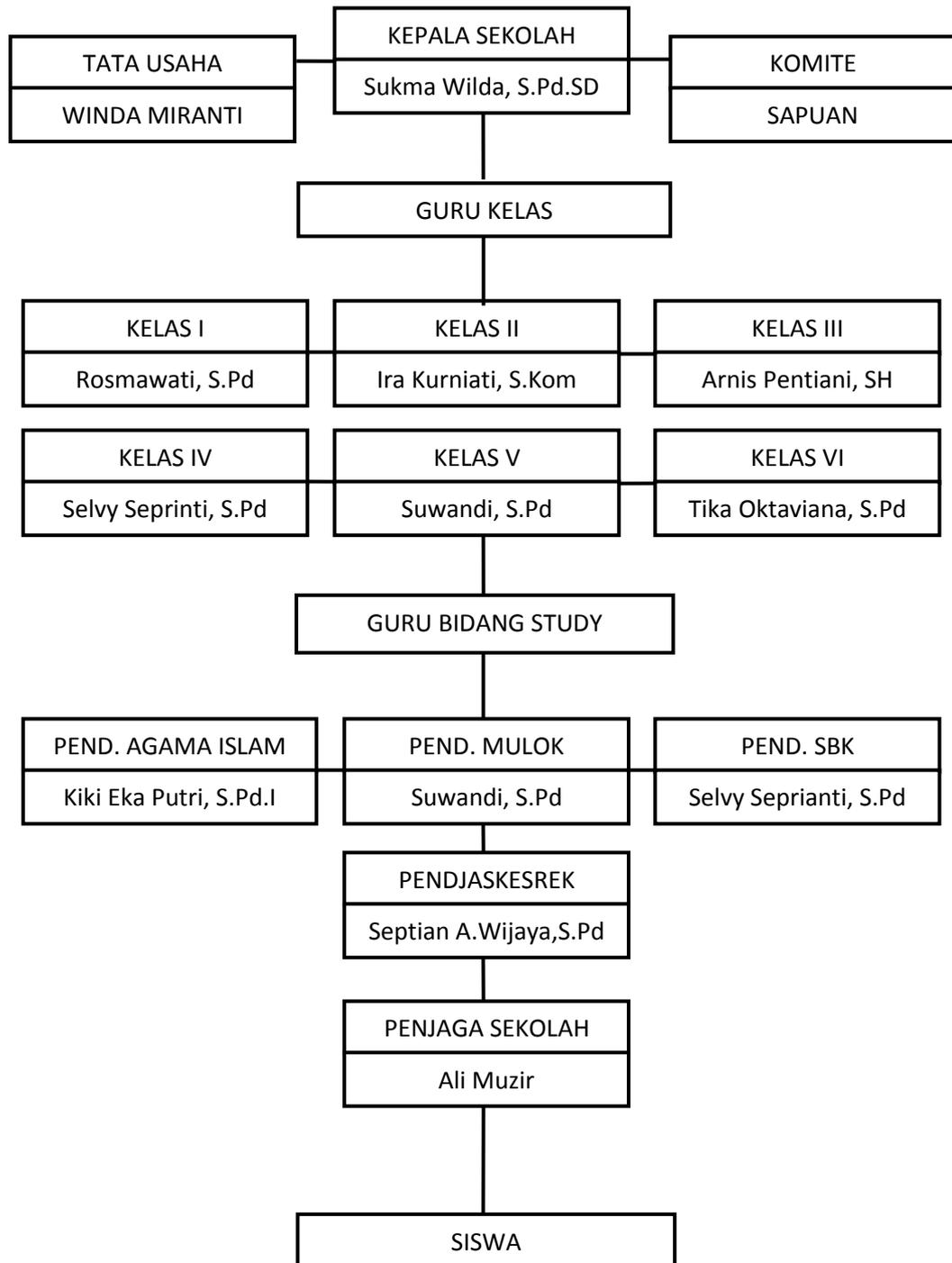
- a) Nama Sekolah : SD Negeri 05 Seberang Musi
- b) NPSN : 10702376
- c) Alamat

Ds.Tebat laut, Kecamatan Seberang Musi, Kabupaten  
Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

2. Profil struktur organisasi sekolah

**BAGAN 4.1**

**Struktur organisasi sekolah dasar negeri 05 seberang musi<sup>34</sup>**



<sup>34</sup> Papan organisasi SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang 2021

### 3. Visi dan Misi

#### a. Visi

- Terwujudnya prestasi peserta didik baik akademik dan non akademik
- Terwujudnya sikap budi pekerti luhur peserta didik yang dilandasi IMTAQ
- Terwujudnya kemandirian peserta didik sesuai dengan kemajuan IPTEK

#### b. Misi

- Menanamkan keyakinan terhadap keagungan tuhan yang maha ESA
- Membentuk kepribadin peserta didik yang berakhlaq mulia, cerdas dan mandiri serta dapat menguasai IPTEK
- Meningkatkan kesadaran peserta didik sebagai makhluk sosial dan aktif memelihara serta melestarikan lingkungan
- Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui pengalaman langsung sesuai minat dan bakat yang dimiliki
- Mewujudkan pelaksanaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan

#### 4. Jumlah Guru

Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten kepahiang memiliki tenaga pengajar berjumlah 10 orang yang terdiri dari 2 laki-laki dan 8 perempuan, terdiri dari 5 PNS dan 5 Honorer.

**Tabel 4.1**

**Data Guru SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang**

No.	Nama	Jabatan
1.	Sukma Wlida, S.Pd.SD	Kepala sekolah
2.	Septian Adi Wijaya, S.Pd	Guru PNS
3.	Tika Oktaviana, S.Pd	Guru PNS
4.	Kiki Eka Putri, S.Pd	Guru PNS
5.	Arnis Pentiani, S.Pd	Guru PNS
6.	Rosmawati, S.Pd	Guru Honorer
7.	Selvy Seprianti, S.Pd	Guru Honorer
8.	Ira Kurniati, S.Pd	Guru Honorer
9.	Suwandi,S.Pd	Guru Honorer
10.	Winda Miranti. Tu	Guru Honorer

#### Tugas Guru

Adapun tugas guru pada umumnya adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat program pembelajaran
- 2) Program tahunan / semester
- 3) Program satuan pembelajaran

- 4) Program rencana pembelajaran
- 5) Program mingguan guru
- 6) Melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 7) Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar, ulangan harian, ulangan bulanan, ulangan umum dan ujian akhir semester
- 8) Melaksanakan analisis ulangan harian

Sedangkan tugas guru sebagai wali kelas adalah :

- 1) Pengelolaan kelas
- 2) Penyelenggaraan administrasi kelas
- 3) Denah tempat duduk siswa
- 4) Papan absen siswa
- 5) Daftar pelajaran kelas
- 6) Daftar piket kelas
- 7) Buku kegiatan pelajaran/buku kelas
- 8) Tata tertib siswa
- 9) Menyusun pembuatann statistik bulanan siswa
- 10) Pengisian daftar kumpulan nilai siswa (logger)
- 11) Membuat catatan khusus tentang siswa
- 12) Pengisian buku laporan penilaian hasil belajar siswa
- 13) Pembagian buku laporan hasil belajar siswa

## 5. Jumlah Siswa

Jumlah siswa SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang sebagai berikut

**Tabel 4.4**

**Jumlah Siswa SD Negeri 05 Seberang Musi**

No.	Nama kelas	Jumlah Siswa		
		L	P	Jumlah
1	Kelas 1	8	2	10
2	Kelas 2	12	1	13
3	Kelas 3	11	3	14
4	Kelas 4	8	9	17
5	Kelas 5	11	8	19
6	Kelas 6	6	4	10
	Total			83

### Kegiatan Siswa

Adapun kegiatan siswa-siswi SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang, adalah belajar seperti biasa di mulai pukul 07:30 sampai 12:00 WIB, dan selain hari jumat pada puku 07:30 sampai 11:00 WIB.

Kemudian pada tanggal 02 april 2021 peneliti melakukan triangulasi dan mewawancarai kembali 3 siswa yang berbeda dengan sebelumnya dengan kriteria yang sama. Hal ini dilakukan

agar peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang masalah yang akan diteliti.

**Tabel 4.3**

Data informan siswa

No	Nama	Status	NISN
1.	Aurel Telesia Pace	Siswa	0101639650
2.	Talita Zahra	Siswa	0103222233
3.	M. Raja Al-Qhibran	Siswa	0119392471
4.	Fadil Nugraha	Siswa	0108355231
5.	Adinka Putri .A	Siswa	0095620359
6.	Nurfitri Salsabela	Siswa	0106107440

## **B. Hasil penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian Implementasi Video Animasi Kartun Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang. Terdapat hasil penelitian yang peneliti dapatkan yaitu:

### **1. Perencanaan Pembelajaran**

Di dalam perencanaan pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru menyiapkan RPP, dengan adanya RPP maka proses pembelajaran itu tersusun sesuai dengan rencana. RPP merupakan panduan ataupun acuan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahing, perencanaan pembelajaran yang digunakan sangat menarik dan tersusun. Hal ini disampaikan langsung oleh kepala sekolah SD Negeri 05 Seberang Musi Ibu Sukma Wilda yang menyatakan bahwa:<sup>35</sup>

“Bahwasanya RPP sangat penting dalam pembelajaran, sebelum melakukan pembelajaran seorang guru harus melakukan perencanaan supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik dan terencana.

Hal ini juga disampaikan oleh wali kelas V SDN 05 bapak Suwandi, S.Pd:<sup>36</sup>

“Sebelum melakukan pembelajaran, upaya guru menyiapkan dahulu video animasi yang terbaik dari sumber youtube dan berisi tentang materi yang akan diajarkan, kemudian dilakukan penyusunan RPP 2 kali pertemuan, perencanaan pembelajaran dimaksudkan agar dapat dicapai perbaikan pembelajaran. Melalui perbaikan pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh perancang pembelajaran. Perencanaan pembelajaran juga dapat dijadikan titik awal dari upaya perbaikan terdapat kualitas pembelajaran.”

Dalam perencanaan pembelajaran ada materi ajar berupa media pembelajaran disini kelas V SDN 05 Seberang Musi, guru menjelaskan dengan menggunakan media video animasi kartun upin dan ipin, hal ini disampaikan langsung oleh wali kelas V:<sup>37</sup>

“Dalam pengimplementasian video animasi kartun upin dan ipin kepada siswa kelas V dapat dikatakan memiliki fitur yang sangat canggih dari segi tampilan maupun cara penyampainnya, sehingga video yang disajikan membuat animasi upin dan ipin menjadi unik dan memiliki daya tarik tersendiri. Oleh karena itu animasi upin

---

<sup>35</sup> Wawancara Pribadi Dengan Ibu Sukma Wilda

<sup>36</sup> Wawancara Pribadi Dengan Bapak Suwandi, S.Pd

<sup>37</sup> Wawancara pribadi dengan bapak suwandi, s.pd

dan ipin menjadi populer dan diminati atau digemari oleh peserta didik.”

Siswa kelas V SDN 05 Seberang Musi juga menyatakan bahwa:<sup>38</sup>

“menurut saya video animasi kartun upin dan ipin sangatlah menarik dan unik, karena banyak digemari oleh peserta didik. Dan banyak dapat pembelajaran dari video animasi upin dan ipin tersebut, contohnya tentang keagamaan.”

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan, peneliti melihat bahwa dalam perencanaan pembelajaran guru menggunakan RPP dan bahan ajar berupa media pembelajaran video animasi kartun upin dan ipin.

## **2. Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran adalah merupakan kegiatan proses belajar mengajar sebagai unsur inti dan aktifitas pembelajaran yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan langkah-langkah yang telah disusun dalam perencanaan sebelumnya.

### **a. Pendahuluan**

Kegiatan pembukaan pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik siap secara mental untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu kemudian memimpin do'a sebelum dimulainya pembelajaran. Setelah do'a selesai, guru melihat kondisi di dalam kelas yang belum kondusif untuk belajar, masih

---

<sup>38</sup> Wawancara pribadi dengan siswa kelas v

banyaknya siswa yang bercenggrama, bercanda, dan belum fokus pada mata pelajaran. Maka dari itu guru melakukan ice breaking yang bertujuan untuk mengembalikan rasa kantuk, bosan dan kembali semangat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Hal ini disampaikan oleh kepala sekolah SDN 05 Seberang Musi menyatakan bahwa:<sup>39</sup>

“Di setiap pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pendahuluan dengan adanya pendahuluan maka peserta didik menjalankan proses pembelajaran sesuai yang di cantumkan dalam RPP, bentuk pendahuluan/pembukaan berupa salam, ice breaking dan mengkondusifkan suasana di dalam kelas.”

Wali kelas V juga menyatakan bahwa:<sup>40</sup>

“Sebelum memulai pembelajaran tahap pendahuluan atau pembukaaan dapat digambarkan dengan pengucapan salam, menanyakan kabar, dll. Hal tersebut sudah ada di dalam RPP dan juga menimbulkan perhatian dan motivasi peserta didik sehingga memberikan gambaran mengenai media ataupun pendekatan-pendekatan yang akan digunakan maupun kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik dan mengaitkan peristiwa aktual dengan materi baru.”

Siwa kelas V SDN 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang menyatakan bahwa:<sup>41</sup>

“Iyaa...sebelum pembelajaran dimulai bapak guru memulai pembelajaran dengan pendahuluan didalam pendahuluan terdapat pembukaan, salam, absen, menanyakan kabar siswa, dan menunjukkan 1 dari perwakilan kami untuk memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai.”

---

<sup>39</sup> Wawancara Pribadi Dengan Ibu Sukma Wilda

<sup>40</sup> Wawancara Pribadi Dengan Bapak Suwandi, S.Pd

<sup>41</sup> Wawancara Pribadi Dengan Siswa Kelas V

Dari hasil observasi peneliti bahwasanya dapat disimpulkan bahwa dari segi pendapat tentang pendahuluan yaitu pelaksanaan pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik, di dalamnya terdapat kegiatan guru dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan itu, maka diawali dengan pendahuluan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan penyampaian materi pembelajaran dari suatu proses pelaksanaan pembelajaran. Dalam penyampaian materi video animasi kartun upin dan ipin pembelajaran PAI tentang sholat. Namun sebelumnya guru menghimbau kepada siswa agar dapat menyimak dengan baik dan seksama.

Berdasarkan hasil observasi langsung oleh kepala sekolah SDN 05 Seberang Musi, menyatakan bahwa:<sup>42</sup>

“Guru memulai pembelajaran dengan melakukan pemutaran video menggunakan media dan melakukan proses pembelajaran dengan materi yang sudah dipersiapkan. Seluruh siswa kelas V memiliki antusias yang sangat tinggi saat video diputar, disana terlihat sekali bahwa siswa sangat tertarik dengan materi yang disampaikan melalui media audio visual (video animasi kartun upin dan ipin) mereka terlihat sangat konsentrasi dan memperhatikan secara seksama dengan itu untuk memaksimalkan penerimaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru menggunakan video animasi kartun upin ipin

---

<sup>42</sup> Wawancara pribadi dengan ibu sukma wilda

yang sesuai dengan materi dan menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran.”

Wali kelas V SDN 05 Seberang Musi juga menyatakan bahwa:<sup>43</sup>

“Saat pembelajaran akan dimulai, saya menyuruh siswa untuk tenang dan memperhatikan pembelajaran dengan seksama. suasana di dalam kelas sangat tenang dan lebih menyenangkan karena video animasi kartun upin dan ipin yang digunakan oleh guru membuat siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan video animasi kartun upin dan ipin sikap siswa lebih banyak menyimak, memperhatikan, menghargai, dan mendengarkan secara sungguh-sungguh bahkan siswa lebih aktif dan kritis terhadap apa yang mereka tanyakan.”

Siswa kelas V SDN 05 Seberang Musi menyatakan bahwa:<sup>44</sup>

“guru memutar video pembelajaran yang akan diajarkan lalu menyuruh kami mendengarkan dengan baik video animasi kartun upin dan ipin pembelajaran PAI tentang sholat, hal itu membuat kami tidak terasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran PAI, ketika guru memutar video animasi kartun upin dan ipin kami sangat senang dan gembira sekaligus kami langsung berfikir dengan menonton video tersebut.”

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan bahwasanya dapat disimpulkan dalam kegiatan inti dengan menggunakan media audio visual (video animasi) kartun berupa upin dan ipin dalam pembelajaran PAI tentang sholat, siswa lebih antusias dan dapat menerapkan ilmu yang didapatkan dari video yang disampaikan oleh guru dan mempraktikannya di dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>43</sup> Wawancara Pribadi Dengan Bapak Suwandi, S.Pd

<sup>44</sup> Wawancara Pribadi Dengan Siswa Kelas V

### c. Penutup

Evaluasi dan proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran terdiri dari tes dan tugas.

Dari hasil observasi awal peneliti oleh kepala sekolah SDN 05 Seberang Musi menyatakan bahwa:<sup>45</sup>

“Di setiap proses pembelajaran terdapat tahapan-tahapan yang mana tahapan tersebut terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan penutup, dalam RPP sudah dijelaskan bahwa proses pembelajaran memiliki tahapan-tahapan, didalam penutup biasanya terdapat evaluasi, tugas akhir dan tes supaya guru dapat mengukur kemampuan siswa dan siswa akan lebih memahami kembali pembelajaran dengan mendengarkan evaluasi dari guru.”

Wali kelas V SDN 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang menyatakan bahwa:<sup>46</sup>

“Di dalam proses pembelajaran terdapat penutup yang berisi evaluasi. Evaluasi sangat penting disampaikan kepada peserta didik setelah guru telah usai menjelaskan pemaparan pembelajaran, dengan evaluasi maka peserta didik mengetahui kelemahan ataupun kekurangan masing-masing peserta didik, apabila ada siswa yang kurang memahami pembelajaran, maka guru akan menjelaskan ulang inti pembelajaran, biasanya diadakannya tes dan tugas akhir.”

Hal ini juga dibenarkan oleh siswa kelas V SDN 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang menyatakan bahwa:<sup>47</sup>

“Setiap pembelajaran selesai bapak guru akan menyampaikan evaluasi supaya kami lebih memahami pembelajaran yang sedang kami pelajari.”

---

<sup>45</sup> Wawancara Pribadi Dengan Ibu Sukma Wilda

<sup>46</sup> Wawancara Pribadi Dengan Bapak Suwandi

<sup>47</sup> Wawancara Pribadi Dengan Siswa Kelas V

Dari hasil wawancara dan observasi langsung di lapangan dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan proses pembelajaran seorang guru akan melakukan evaluasi agar siswa lebih memahami pembelajaran, dan guru akan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dengan seksama.

### **3. Minat belajar siswa dalam pembelajaran pai setelah menggunakan video animasi kartun**

Minat belajar merupakan suatu kecenderungan seseorang terhadap suatu objek disertai dengan adanya perhatian dan keefektipan melalui aktifitas yang disengaja dan diakhiri melainkan perubahan yang relatif tetap, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

#### **a. Meningkatkan minat dan semangat belajar siswa**

Dari hasil wawancara dan observasi langsung di lapangan, peneliti menanyakan tentang minat belajar siswa kepada guru wali kelas V, menyatakan bahwa:<sup>48</sup>

“Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi kartun upin dan ipin dalam pembelajran PAI tentang sholat menjadikan pembelajaran berjalan dengan lancar dan dan lebih hidup. Siswa menjadi lebih kreatif dan kritis dalam belajar ketika ada hal yang mereka tidak pahami mereka tidak malu dan ragu untuk bertanya, begitu juga pada saat video ditayangkan, hal yang mereka tidak mengerti langsung ditanyakan kepada guru. Meskipun belajar menggunakan video animasi kartun upin dan ipin membuat siswa lebih mudah memahami materi, namun rasa ingin tahu siswa juga meningkat lebih besar.”

---

<sup>48</sup> Wawancara Pribadi Dengan Bapak Suwandi, S.Pd

Hal ini juga dibenarkan oleh siswa kelas V menyatakan bahwa:<sup>49</sup>

“kami lebih mudah memahami dan kami lebih aktif, rasa keingintahuan kami lebih meningkat, kalau belajar pakai video animasi kartun upin dan ipin kami sangat semangat bisa menonton bareng teman-teman sambil belajar jadi seru, wkwk....”

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa, siswa sangat senang dan tertarik pada video animasi kartun upin dan ipin, mereka sangat aktif dan minat belajarnya lebih meningkat, sehingga proses pembelajaran terencana dan sesuai dengan implementasi guru.

b. Video animasi membuat siswa senang

berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru wali kelas V , peneliti menanyakan apakah siswa tersebut senang saat proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi kartun dan bapak Suwandi, S.Pd menyatakan bahwa:<sup>50</sup>

“antusiasme siswa ketika belajar menggunakan video animasi kartun upin dan ipin dalam pembelajaran PAI tentang sholat terlihat mereka sesekali tersenyum saat ada tayangan lucu dalam video, terlihat sekali mereka sangat senang dan bersemangat mengikuti pelajaran. menurut mereka belajar menggunakan video animasi lebih menyenangkan. Ketika guru menjelaskan metode ceramah dan lain sebagainya, maka mereka kurang bersemangat dan berbeda dengan menggunakan video animasi kartun upin

---

<sup>49</sup> Wawancara Pribadi Dengan Siswa Kelas V

<sup>50</sup> Wawancara Pribadi Dengan Bapak Suwandi, S.Pd

dan ipin dalam pembelajaran PAI tentang sholat siswa akan lebih menyukainya, karena guru menggunakan media dalam belajar secara otomatis siswa akan lebih cenderung mendengarkan dan memperhatikan video tersebut. Karena dengan adanya media video animasi kartun anak akan lebih mudah memahami pembelajaran yang sedang diajarkan dan membuat anak lebih senang dalam pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa, video animasi kartun upin dan ipin yang menarik dan lucu dapat membuat mereka belajar memahami pembelajaran PAI materi sholat dengan langsung ketika menonton dan sangat mudah dipahami, dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan guru. Di dalam video animasi tersebut terdapat visualisasi sehingga mereka lebih antusias dan tertarik ketika belajar. Seseorang guru juga tentunya harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan hendaknya guru menggunakan metode dan media yang menarik. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi kartun dapat menjadikan pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih hidup, semangat serta menjadi inspirasi bagi siswa, siswa mampu berfikir kritis dan kreatif dalam belajar, meskipun dalam belajar menggunakan video animasi kartun membuat siswa mudah memahami materi, namun rasa ingin tahu siswa juga meningkat lebih besar”.

Hal ini juga dibenarkan dari hasil wawancara siswa Talita zahra menyatakan bahwa :<sup>51</sup>

“senang bu.. lebih semangat lagi belajarnya apalagi pakai video ada kartun-kartunnya buat happy, kami tidak cepat mengantuk dan tidak bosan”.

Pernyataan dari seorang siswa ketika diwawancara mengenai perasaan ketika belajar menggunakan video animasi kartun.

Dari pernyataan guru wali kelas dan siswa diatas dapat peneliti simpulkan bahwasanya sudah jelas bahwa siswa

---

<sup>51</sup> Wawancara Pribadi Dengan Siswa Kelas V

lebih senang ketika belajar menggunakan video animasi kartun upin dan ipin dalam pembelajaran PAI tentang sholat karena pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa tanpa menggunakan media sangat membosankan menyebabkan mereka mengantuk, bosan, dan sebagainya sehingga mereka jarang memperhatikan penjelasan dari guru.

### **C. Pembahasan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai implementasi video animasi kartun terhadap minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang, terdapat beberapa pembahasan yang akan dibahas, antara lain:

Penerapan Video animasi kartun upin dan ipin merupakan suatu bahan ajar yang menarik dan efektif yang bertujuan membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video upin dan ipin juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat ditampilkan dihadapan peserta didik secara langsung maupun tidak langsung. Disamping itu video animasi kartun upin dan ipin menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada peserta didik. Seperti yang peneliti temui di lapangan diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) anak terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan.

Video animasi kartun upin dan ipin dapat diartikan sebagai bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan secara bersamaan.

Pemahaman Animasi yang ditampilkan pada video upin dan ipin pada dasarnya menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis, sebelum era komputerisasi seperti sekarang, animasi merupakan proses yang rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga. Animasi bukan sekedar gambar yang bergerak yang berbentuk dari sekumpulan gambar (objek) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi, gambar atau objek yang dimaksud dalam penjelasan peneliti seperti hewan, manusia, maupun tulisan.

Tujuan video animasi kartun upin dan ipin sebagai salah satu bentuk komunikasi yang baik dalam suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, dan mudah dipahami peserta didik yang dipengaruhi sikap ataupun etika. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana. Kartun memiliki berbagai macam karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Dari observasi awal peneliti di lapangan ditemukan dalam

pembelajaran PAI banyak peserta didik yang minat dan menggemari pembelajaran PAI, karena minat tersebut dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanipulasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Dalam pembelajaran PAI banyak mengandung pembelajaran tentang keagamaan seperti yang dijelaskan pada video animasi kartun upin dan ipin yang baik dicontoh dan ditonton oleh peserta didik, dan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Manfaat minat belajar dalam suatu pembelajaran sangat penting bagi seseorang ataupun peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan adanya minat belajar maka orang akan berusaha untuk mencapai tujuan yang akan diraihinya. Oleh karena itu minat belajar dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai sebuah tujuan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi kartun sangat menarik dan efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi yang dilakukan peneliti kepada siswa, yaitu: Dalam pengimplementasian video animasi kartun upin dan ipin pada pembelajaran PAI materi sholat yang diberikan kepada siswa kelas V dapat dikatakan memiliki fitur yang sangat canggih dari segi tampilan maupun cara penyampainnya, sehingga video yang disajikan membuat animasi upin dan ipin menjadi unik dan memiliki daya tarik tersendiri. Oleh karena itu animasi upin dan ipin menjadi populer dan diminati atau digemari oleh peserta didik. Video animasi kartun upin dan ipin dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, belajar menggunakan media video animasi kartun upin dan ipin membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka video animasi kartun upin dan ipin sudah efektif digunakan dalam proses pembelajaran PAI.

Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang.

## **B. Saran**

berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin mengemukakan beberapa saran, diantaranya;

1. Guru hendaknya lebih meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran, guru perlu menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya belajar siswa agar siswa tidak merasa jenuh, bosan dan malas dalam belajar.
2. Bagi pihak sekolah hendaknya meningkatkan pemeliharaan media seperti speaker, sebagai penunjang pembelajaran.
3. Bagi siswa, hendaknya jangan hanya semangat belajar ketika menggunakann medis, tetapi berusaha selalu semangat dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achruf. P Andi, 2019. *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*.
- Adhitama, Tias Satrio, 2014. *Kartun Humor dan Misi Dakwah Dalam Media Cetak*, Uin Sunan Ampel: Jurnal Komuniiasi Islam, Volume 04, No.1.
- Aminah Siti, 2019. *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun*.Lampung.
- Arsyad Azhar, 2004. *Media Pembelajaran*, Jakarta; Rajawali Pers.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Surah Al-luqman Ayat ke-12, dan Surah Al-Mujadallah ayat ke-11, PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Djam'an Satori dan Aan Komariah, 2014, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta)
- Elihami dan Syahid, *penerapan pembelajaran pai dalam membentuk karakter pribadi yang islami*, Muhammadiyah Enrekang, Indonesia: Jurnal Edumaspul, volume 2, No 1.
- Hadi Sumasno, 2016. *Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian pada Skripsi Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 22, No. 1.
- [Http://Eprints.Umsida.Ac.Id/1267/1/ICT%20Video.Pdf](http://Eprints.Umsida.Ac.Id/1267/1/ICT%20Video.Pdf) Diakses Pada Senin, 08 Februari2021, Pukul19.20
- [Http://Eprints.Umsida.Ac.Id/1267/1/ICT%20Video.Pdf](http://Eprints.Umsida.Ac.Id/1267/1/ICT%20Video.Pdf) Diakses Pada Senin, 01 Maret2021, Pukul23.07
- [Https://Repository.Unikom.Ac.Id/31382/1/Modul%205%20Animasi.Pdf](https://Repository.Unikom.Ac.Id/31382/1/Modul%205%20Animasi.Pdf) Diakses Pada Senin, 01 Maret2021 Pukul. 22.39
- [https://www.researchgate.net/profile/AmandaShaffa/publication/341235152\\_Artikel\\_Review\\_Penerapan\\_Media\\_Pembelajaran\\_Animasi\\_pada\\_Model\\_Pembelajaran\\_Jarak\\_Jauh/links/5eb54dfa92851cd50da1a376/Artikel-Review-Penerapan-Media-Pembelajaran-Animasi-pada-Model-Pembelajaran-Jarak-Jauh.pdf](https://www.researchgate.net/profile/AmandaShaffa/publication/341235152_Artikel_Review_Penerapan_Media_Pembelajaran_Animasi_pada_Model_Pembelajaran_Jarak_Jauh/links/5eb54dfa92851cd50da1a376/Artikel-Review-Penerapan-Media-Pembelajaran-Animasi-pada-Model-Pembelajaran-Jarak-Jauh.pdf) diakses pada Senin, 01 Maret 2021 Pukul 22.56
- Moleong L. J, 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Rizal H Muh, 2017. *Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Global Warming Untuk Anak Usia Dini*, Teknik Informatika, STMIK AKBA :Jurnal Inspiration, Volum 7, Nomor 1.
- Sadiman Arief S, Dkk, 2009. *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sidik, Anisa Nanda 2017. *Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia* Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri Jakarta :Jurnal Techno Nusa Mandiri Volume 14, Nc. 2.
- Sugiono, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani Nunuk, Dkk, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wati Ega Rima, 2016. *Ragam Media Pembelajaran: Kata Pena*.
- Zubaedi, 2011. *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: Kencana Prenada Media group