

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Ikhlas Pemetung Basuki

Nadif Vaujiah^{1*}, M Iqbal Mustofa²

^{1,2}Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

* E-mail: nadifvaujiah07@gmail.com, iqbal@unuha.ac.id

INFO ARTIKEL:

Kata Kunci :

Animasi, Research And Development Media Pembelajaran, ADDIE, Minat Belajar.

Keyword:

Animation, Research And Development, instructional Media, ADDIE, interest in learning.

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan karena dapat menunjang hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi diharapkan mampu membantu proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan produk media pembelajaran animasi untuk siswa kelas VII.I di MTs Al-Ikhlas Pemetung Basuki; (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi yang dikembangkan; dan (3) Mengetahui persentase peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil analisis data angket minat belajar siswa sebelum intervensi, diketahui bahwa 5 siswa (20,83%) termasuk kategori tinggi, 14 siswa (58,34%) kategori sedang, dan 5 siswa (20,83%) kategori rendah. Dan hasil analisis data angket setelah intervensi, terjadi peningkatan: siswa dengan kategori tinggi menjadi 6 orang (25%), kategori sedang menjadi 16 orang (66,67%), dan kategori rendah menurun menjadi 2 orang (8,33%). Dengan demikian, meskipun minat belajar siswa secara keseluruhan masih tergolong sedang, terjadi peningkatan pada kategori, yaitu kategori tinggi meningkat sebesar 4,17%, kategori sedang 8,33%, dan kategori rendah menurun 12,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan berkontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa

ABSTRACT

Learning media has an important role in the world of education because it can support student learning outcomes. The development of animation-based learning media is expected to be able to help the teaching and learning process, especially in Informatics subjects. This study aims to: (1) Produce animated learning media products for class VII.I students at MTs Al-Ikhlas Pemetung Basuki; (2) Determine the feasibility of the developed animated learning media; and (3) Determine the percentage of increase in student learning interest after using the learning media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the results of the analysis of student learning interest questionnaire data before the intervention, it is known that 5 students (20.83%) are in the high category, 14 students (58.34%) are in the medium category, and 5 students (20.83%) are in the low category. And the results of the questionnaire data analysis after the intervention, there was an increase: students with a high category became 6 people (25%), the medium category became 16 people (66.67%), and the low category decreased to 2 people (8.33%). Thus, although the overall interest in learning students is still classified as moderate, there was an increase in the category, namely the high category increased by 4.17%, the medium category 8.33%, and the low category decreased by 12.5%. This shows that the developed animation learning media contributes positively to increasing students' interest in learning.

1. PENDAHULUAN

Minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap sesuatu secara sukarela dalam mengikuti dan melakukan aktifitas belajarnya (Abidin & Purnamasari, 2023). Minat belajar sangat penting untuk keberhasilan belajar siswa karena minat belajar memiliki fungsi diantaranya sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar dan sebuah motivasi yang senantiasa dilakukan siswa untuk selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai (Yakin, 2021). Berdasarkan berbagai penelitian, salah satunya yang dilakukan oleh (Risky Mandala Putri, Savitri Wanabuliandari, 2022) salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu sebagai pembuatan media pembelajaran yang interaktif seperti media pembelajaran animasi. Media animasi cocok untuk media pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa karena media animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik yang bisa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak yang dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan proses belajar mengajar didalam kelas (Sunami & Aslam, 2021).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan subjek ini meliputi 1) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rochimah meneliti pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas iv sekolah dasar negeri sumber agung peterongan jombang. Hasil penelitian terdapat peningkatan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil angket sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi pada siswa kelas iv sd negeri sumber agung peterongan jombang. 2) Penelitian yang dilakukan Yeni Dwi Kartika, dkk meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran ipa kelas v sd negeri 82 lubuklinggau. Hasil penelitian analisis uji efektivitas kelompok besar menghasilkan 0,64 kriteria sedang yang menunjukkan bahwa fasilitas edukasi sistem video *animation* di kelas V pendidikan IPA SD Negeri 82 Lubuk Linggau valid, efektif, dan layak digunakan.

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Ikhlas Pemetung Basuki merupakan sekolah yang dijadikan objek penelitian oleh peneliti. Saat peneliti melakukan observasi di sekolah ini mendapati permasalahan salah satunya adalah kurangnya minat belajar siswa. Hal ini didapati dengan melakukan wawancara ke beberapa siswa mengenai minat atau kesukaannya terhadap mata pelajaran informatika. Kebanyakan siswa memberikan respon atau tanggapan tidak menyukai mata pelajaran informatika dengan anggapan informatika itu mata pelajaran yang sulit. Di sekolah ini sudah tersedianya komponen media untuk belajar salah satunya adalah proyektor. Pada hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran informatika didapatkan informasi media yang dipakai untuk membantu proses mengajar didalam kelas masih menggunakan *slide* presentasi dan buku panduan informatika saja. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika adalah variasi media pembelajaran yang dipakai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas VII di MTS AL-Ikhlas Pemetung Basuki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran animasi, mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuat, serta mengetahui persentase minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

2. METODE

Metode penelitian yang dipakai peneliti adalah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pada pelaksanaan metode R&D, langkah *reseach* digunakan untuk meneliti dan menelaah fakta penelitian sebagai dasar tahapan pengembangan yang nantinya dilakukan. Tahapan *reseach* ditempuh dengan beberapa langkah yaitu: observasi, wawancara dan studi literatur.

Selanjutnya pelaksanaan pengembangan model, prosedur yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran animasi menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation). Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yaitu pada hari Jumat 02 Mei 2025. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Ikhlas Pemetung Basuki. Tujuan dari uji coba produk adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dari produk yang dikembangkan. Uji coba produk ini pun bertujuan untuk melihat sampai sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran (Armanto et al., 2022).

Selain metode penelitian dan metode pengembangan, pada penelitian ini juga melaksanakan metode pengumpulan data dengan menggunakan angket, metode angket ini bertujuan untuk memperoleh hasil penilaian kelayakan dari produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan, dengan melibatkan empat ahli yaitu dua ahli media, satu ahli bahasa, dan satu ahli materi. Selain angket yang digunakan untuk menilai kelayakan media, pada penelitian ini juga menggunakan angket data *pretes* dan *posttes* sebagai instrumen penelitian tentang peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi yang dikembangkan ini. Selanjutnya data yang diperoleh dari angket tersebut akan dianalisis, menggunakan beberapa metode analisis data yaitu analisis data kelayakan dan analisis minat belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil akhir dari penelitian ini adalah adanya produk berupa media pembelajaran berbasis animasi yang dapat digunakan secara layak dalam pembelajaran informatika di MTs Al-Ikhlas dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dimulai dari beberapa tahapan yang secara detail akan diuraikan sebagai berikut:

3.1.1 Tahapan Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian, situasi, atau fenomena tertentu. Sasaran observasi peneliti adalah kondisi proses pembelajaran didalam kelas dan minat belajar siswa di kelas VII.I Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Ikhlas Pemetung Basuki pada mata pelajaran informatika materi Algoritma dan Pemograman. Pada tahapan ini memperoleh hasil observasi yang menyatakan bahwa siswa ditemukan mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran, dan kurangnya minat belajar yang mengakibatkan hasil belajar siswa yang masih dibawah batas KKM.

b) Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan guru mata pelajaran informatika di MTs Al-Ikhlas yaitu Bapak Habibul Mustofa, S.Pd yang menyatakan bahwa pemebelajaran yang dilakukan saat ini masih menggunakan buku cetak mata pelajaran dan jumlahnya sangat minim, sehingga menjadi salah satu kendala pembejaran. Guru mata pelajaran ingin menggunakan media yang berbantuan teknologi sehingga dapat menjadi media belajar siswa secara mandiri dan sekaligus dapat meningkatkan minat belajar siswa agar lebih paham dengan materi pembelajaran.

c) Studi Litaratur

peneliti melakukan studi literatur secara mendalam. Kegiatan ini mencakup telaah terhadap teori-teori pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik jenjang MTs, pemahaman mengenai model pengembangan *ADDIE*, serta kajian-kajian yang menyoroti pentingnya peningkatan minat belajar melalui media visual, khususnya animasi. Peneliti juga menelusuri berbagai jurnal ilmiah dan artikel terkait pengembangan media berbasis animasi, serta pemanfaatan teknologi sederhana yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui proses ini, peneliti memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan siswa dan guru di MTs Al-Ikhlas Pemetung Basuki, sekaligus menemukan dasar ilmiah yang mendukung arah dan bentuk media yang akan dikembangkan. Dengan demikian, hasil studi literatur ini menjadi pijakan penting dalam merancang media

pembelajaran animasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan konteks pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII.

3.1.2 Tahapan Pengembangan

a) Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Tahapan analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan melalui dua fokus utama, yaitu **analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran** dan **analisis kebutuhan materi pembelajaran**. Pada analisis kebutuhan pengembangan media, peneliti mengidentifikasi berbagai aspek teknis yang diperlukan dalam proses pembuatan media, baik dari sisi perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Adapun perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah laptop dengan spesifikasi minimal sistem operasi Windows 10 dan kapasitas penyimpanan minimal 8 *gigabyte*, yang dinilai memadai untuk menjalankan aplikasi desain dan pengolah multimedia. Sementara itu, perangkat lunak yang digunakan antara lain *Canva* untuk proses perancangan dan pengeditan visual media pembelajaran animasi, *Adobe Express* untuk pemilihan dan penyesuaian karakter animasi, serta aplikasi *Voice Recorder* dan *Adobe Podcast* untuk proses perekaman dan pengeditan suara narasi yang digunakan dalam media pembelajaran.

Selanjutnya, analisis kebutuhan materi dilakukan untuk menentukan topik yang relevan dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di lapangan. Proses ini dilaksanakan di kelas VIII.I Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Ikhlash Pemetung Basuki melalui observasi langsung dan komunikasi dengan guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa pada implementasi Kurikulum Merdeka, terdapat beberapa materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar. Salah satu materi yang menjadi perhatian utama adalah topik Algoritma dan Pemrograman, yang cenderung bersifat abstrak dan kurang menarik apabila disampaikan melalui metode konvensional. Oleh karena itu, topik ini dipilih sebagai konten utama dalam media animasi yang dikembangkan, dengan harapan dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih visual dan interaktif, serta berkontribusi pada peningkatan minat belajar mereka.

b) Desain Media (*Design*)

tahapan desain menghasilkan desain rancangan materi yang tersajikan dalam media pembelajaran dan rancangan tampilan media pembelajaran. Pertama dalam tahapan rancangan materi peneliti mengambil beberapa materi yang tersajikan pada tabel 1 dibawah.

Tabel 1. Rancangan Materi

No	Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Submateri / Pokok Bahasan
1	Menjelaskan konsep dan contoh dari bahasa pemrograman	Bahasa Pemrograman Komputer	- Pengertian bahasa pemrograman dan contoh dari bahasa pemrograman
2	Penjelasa tentang konsep dan pengertian algoritma	Algoritma pemrograman	- Pengertian dan Konsep algoritma pemrograman
3	Mengenal jenis-jenis struktur algoritma	Struktur algoritma	- Struktur skuensial

Materi-materi tersebut yang nantinya akan disajikan pada menu materi media pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan langkah terakhir pada tahapan perancangan (*Design*) adalah merancang tampilan media pembelajaran. Rancangan tampilan pada media pembelajaran disajikan pada gambar 1 dibawah.



Gambar 1. Rancangan Tampilan

c) Pengembangan Media (*Development*)

Tahapan pengembangan dimulai dengan pengembangan rancangan media pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran animasi ini dimulai dengan menambahkan *background*, teks materi, gambar, karakter serta animasi. Selanjutnya media pembelajaran animasi yang telah selesai disatukan dari background, materi, gambar, karakter serta animasi ditambahkan *background* instrument. Hasil dari pengembangan produk media pembelajaran animasi dapat dilihat pada gambar 2. Tampilan awal media pembelajaran animasi, pada tampilan awal ini terdapat berbagai elemen mulai dari logo, teks, background dan animasi.



Gambar 2. Tampilan Awal

Tampilan isi materi, pada tampilan selanjutnya adalah tampilan mengenai isi materi pembelajaran, yang dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Tampilan Sajian Materi Pembelajaran

Setelah media pembelajaran media pembelajaran berhasil dikembangkan seperti rancangan yang sudah disusun maka selanjutnya masuk pada tahapan penilaian produk. Pada penilaian media pembelajaran ini peneliti melibatkan empat ahli, yaitu dua ahli media, satu ahli bahasa, dan satu ahli materi. Ahli media melibatkan Bapak Uli Rizki, M.Kom dan Bapak Abul Hasan, M.Pd selaku dosen Universitas Nurul Huda yang memiliki bidang keahlian teknologi informasi. Ahli bahasa melibatkan Ibu Sugiarti, M.Pd., selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nurul Huda. Ahli materi melibatkan Bapak Habibul Mustofa, S.Pd selaku guru mata pelajaran Informatika di MTs Al-Ikhlash.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pertama, ahli media kedua, ahli bahasa, serta ahli materi didapatkan total skor perolehan dari penjumlahan setiap validator dengan hasil 342,5 yang kemudian dibagi dengan banyaknya validator yaitu empat dihasilkan nilai rata-rata yaitu 85,63%

dengan kategori sangat layak, Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan. Secara detail perolehan skor penilaian media disajikan pada tabel berikut ini.

No	Validator ahli	Persentase	Kategori
1	Ahli media 1 Bapak Uli Rizki, M.Kom	72,5%	Layak
2	Ahli media 2 Bapak Abul Hasan, M. Pd	95%	Sangat Layak
3	Ahli bahasa Ibu Sugiarti, M.Pd	85%	Sangat layak
4	Ahli materi Bapak Habibul Mustofa, S. Pd	90%	Sangat layak
	Total	342,5	Sangat Layak

d) Implementasi Media (*Implemantation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan cara implementasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan dalam kelas pembelajaran secara langsung dengan melibatkan 24 siswa dari kelas kelas VIII MTs Al-Ikhlas. Dalam implementasi 24 siswa diberikan angket *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah saat pembelajaran belum menerapkan media pembelajaran animasi. *Posttest* adalah saat pembelajaran sudah menerapkan media pembelajaran animasi. Siswa akan diberikan sejumlah angket pertanyaan yang nantinya hasil dari perbandingan skor perolehan angket *pretest* dan *posttest* akan dianalisis untuk melihat perbandingan data minat belajar siswa. Data analisis menjadi acuan apakah media pembelajaran dapat atau tidak meningkatkan minat belajar siswa pada kelas mata pelajaran informatika topik bahasan Algoritma dan Pemrograman.

Pada tahap implementasi ini ada beberapa uji analisis yang dilakukan, diantaranya adalah uji validasi, uji normalisasi, analisis distribusi frekuensi, dan mencari nilai standard deviasi. Instrumen angket berjumlah 15 pertanyaan dan berdasarkan uji validasi instrumen didapatkan bahwa terdapat 4 pernyataan angket tidak valid dan 11 pernyataan angket valid, sehingga peneliti dari 15 pernyataan angket menggunakan 11 pernyataan angket.

Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas didapatkan nilai keputusan cronbach alpha sebesar 0,71, sehingga nilai cronbach alpha $\geq 0,60$ dikatakan instrumen angket telah *reliable* untuk digunakan sebagai penelitian. Untuk hasil perolehan skor angket *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Skor angket *pretest* dan *posttest* Siswa

No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1	DIAN SAPUTRA	28	36	13	MUHAMMAD GILANG RAMADHAN	27	34
2	LAILA RAHMA AULIA	25	33	14	TATAH Q AYATULLAH	30	34
3	JULITA RAHMA PANGESTU	26	38	15	KHOFSATUL MARDIYAH	29	38
4	LAURA ALIF ILAHIYA	27	34	16	REAZTRID GITA WILI	28	38
5	RIRIN HANITA SARI	27	35	17	ARTA ULUMA ZAKIA	30	34
6	AZRA WILI ANA DILA	25	35	18	RIKA CINTA WATI	27	38
7	AQILA PUTRI SALSABILA	25	34	19	AMELIA SYAFA KIRANA	30	34
8	AFIKA OKTAVIA	27	38	20	ELFA NOVITA SARI	30	36

9	MARTHA LAURORA SAPUTRI	28	34	21	FELDO GARINJU	28	36
10	TEGAR FARIZ IRWANSYAH	26	34	22	RAFEL REFANDI	25	34
11	AHMAD IRFAN FAHMI	29	34	23	MAL FATIH	29	35
12	RAHMAT ALAMSYAH	28	38	24	ANITA KUSUMA DEWI	25	30

Berdasarkan data tersebut maka dilakukan analisis pertama yaitu analisis distribusi frekuensi baik data yang berasal dari angket *pretest* pada tabel 3 dan data dari angket *posttest* tabel 4.

Tabel 3. Distribusi frekuensi data angket *pretest*

Nilai	F_i	Mean (xi)	$f_i \cdot x_i$	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$	$F_i \cdot (x_i - \bar{x})^2$
25-27	17	26	442	-0,875	0,76	12,92
28-30	7	29	203	2,125	4,51	31,57
Jumlah	24		645			44,49

Tabel 3 merupakan tabel distribusi frekuensi data angket *pretest* dan tabel 4 merupakan tabel distribusi frekuensi data angket *posttest*.

Nilai	F_i	Mean (xi)	$f_i \cdot x_i$	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$	$F_i \cdot (x_i - \bar{x})^2$
30-32	4	31	124	-3.375	9,76	39,04
33-35	13	34	442	-0.375	0,01	0,15
36-38	7	37	259	2.625	8,26	41,3
Jumlah	24		825			80,49

Setelah melakukan analisis distribusi frekuensi data proses selanjutnya adalah penentuan nilai *mean* dan menentukan nilai simpangan baku (*standard deviation*). Nilai *mean* dan nilai SD yang nantinya akan digunakan sebagai proses penentuan kategori minat belajar siswa. Nilai *mean* ditentukan berdasarkan dengan persamaan 1 dibawah ini.

$$X = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum F_i} \quad (1)$$

Dimana X adalah rata-rata hitung (mean) dari data kelompok, $\sum (f_i \cdot x_i)$ adalah Jumlah hasil perkalian antara **frekuensi** (f_i) dan **nilai tengah kelas** atau skor (x_i), dan $\sum f_i$ = Jumlah total frekuensi (jumlah seluruh responden atau sampel). Apabila dimasukan perhitungan maka $645/24$ dan nilai *mean* hasil angket *pretest* yang sudah dilakukan didapatkan nilai 26.875. dan nilai *mean* pada data *posttest* didapatkan nilai sebesar $825/24 = 34,375$. selanjutnya adalah menentukan nilai standar deviasi dengan perhitungan persamaan 2 dibawah ini.

$$= \frac{\sqrt{\sum f_i \cdot (x_i - \bar{x})^2}}{(f_i) - 1} \quad (2)$$

Dimana S = Simpangan baku (*standard deviation*), f_i adalah frekuensi pada kelas ke-i (jumlah siswa yang memperoleh skor tertentu), x_i adalah nilai tengah kelas ke-i atau skor pada kategori ke-I, \bar{x} (X atau \bar{x}) adalah rata-rata nilai keseluruhan (*mean*), $\sum f_i$ adalah total frekuensi (jumlah seluruh responden atau data), dan $(x_i - \bar{x})^2$ adalah Kuadrat selisih antara nilai tengah kelas ke-i dengan rata-rata. Maka jika nilai data di sibtitusikan kedalam persaman maka :

Pretest

$$= \frac{\sqrt{44,49}}{(24)-1}$$

$$= \sqrt{1,9343} = 1,390$$

Posttest

$$= \frac{\sqrt{80,49}}{(24)-1}$$

$$= \sqrt{3,4995} = 1,870$$

Maka nilai simpangan baku (*standard deviation*) pada pelaksanaan *posttest* sebesar 1,390 dan pada saat *posttest* sebesar 1,870. Hasil dari didapatkan nilai *mean* dan SD, selanjutnya untuk mendapatkan pembagian dalam kategori minat belajar siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (Mts) Al-Ikhlash Pemetung Basuki sebelum diterapkan media pembelajaran animasi, dilakukan tahapan penentuan kriteria berdasarkan ketentuan berikut:

- 1) Petunjuk pembagian nilai ke dalam kategori tinggi

$Mean + 1 \cdot SDx = \text{Tinggi}$.

Data *pretest* : $26,875 + 1 \cdot (1,390) = 28,265$ dibulatkan menjadi 29 ke atas (tinggi).

Data *posttest* : $34,375 + 1 \cdot (1,870) = 36,245$ dibulatkan menjadi 37 ke atas (tinggi).

- 2) Petunjuk pembagian nilai ke dalam kategori sedang

Adapun nilainya adalah rentang dari 26 – 29 (27,28) (sedang) untuk data *pretest* dan 33 – 37 (34,35,36) (sedang) pada data *posttest*.

- 3) Petunjuk pembagian nilai ke dalam kategori rendah

$Mean - 1 \cdot SDx = \text{Rendah}$.

Data *pretest* : $26,875 - 1 \cdot (1,390) = 25,485$ dibulatkan menjadi 26 ke bawah (rendah).

Data *Posttest* : $26,875 - 1 \cdot (1,870) = 32,505$ dibulatkan menjadi 33 ke bawah (rendah).

Selanjutnya hasil perhitungan maka diperoleh pengelompokan indikasi peningkatan minat belajar pada saat *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* diperoleh data bahwa dari 24 siswa terdapat 14 siswa dalam kategori indikasi minat sedang dengan persentase 58,34%, terdapat lima siswa dalam kategori indikasi minat tinggi dengan presentase 20,83%, dan terdapat 5 siswa yang masuk dalam indikasi kategori minat rendah dengan presentase 20,83%.

Pada saat penilaian angket *posttes* diperoleh data 16 siswa yang masuk dalam kategori indikasi minat sedang dengan presentase 66,67%. Enam siswa yang masuk dalam kategori indikasi minat tinggi dengan jumlah presentase 25%. Dan hanya terdapat dua siswa yang masuk pada kategori indikasi minat rendah dengan presentase 8,33%.

Berdasarkan data yang didapatkan diatas dengan demikian, minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran animasi masih terbelang kategori **rendah**, tetapi terdapat kenaikan persentase pada setiap kategori yaitu tinggi 4,17%, sedang 8,33%, dan rendah 12,5%.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi terhadap media pembelajaran animasi dilakukan dengan membandingkan data angket minat belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat perubahan komposisi kategori minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran animasi. Perubahan ini menjadi dasar dalam menilai efektivitas media yang dikembangkan.

Sebelum penggunaan media pembelajaran (*pretest*), dari 24 siswa, sebanyak 14 siswa (58,34%) berada dalam kategori minat sedang, 5 siswa (20,83%) pada kategori minat tinggi, dan 5 siswa (20,83%) lainnya berada pada kategori minat rendah. Setelah media pembelajaran diterapkan (*posttest*), terjadi peningkatan pada kategori minat tinggi menjadi 6 siswa (25%), dan kategori minat sedang juga meningkat menjadi 16 siswa (66,67%). Sementara itu, kategori minat rendah menurun menjadi hanya 2 siswa (8,33%).

Perbandingan ini menunjukkan bahwa terdapat indikasi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media animasi. Meski secara umum sebagian besar siswa masih berada dalam kategori minat sedang, namun tren peningkatan dari kategori rendah ke sedang dan dari sedang ke tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berkontribusi terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran informatika.

Tabel berikut menyajikan perbandingan kategori minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi:

Tabel 4. Perbandingan Kategori Minat Belajar Siswa

Kategori Minat	Jumlah Siswa (<i>Pretest</i>)	Persentase (%)	Jumlah Siswa (<i>Posttest</i>)	Persentase (%)	Perubahan (%)
Tinggi	5	20,83%	6	25%	+4,17%
Sedang	14	58,34%	16	66,67%	+8,33%
Rendah	5	20,83%	2	8,33%	-12,5%

Berdasarkan evaluasi tersebut, media pembelajaran animasi yang dikembangkan menunjukkan potensi dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama dengan menurunnya jumlah siswa dalam kategori minat rendah. Hasil ini dapat menjadi dasar dalam menyempurnakan desain dan konten media, serta mempertimbangkan integrasi fitur interaktif yang lebih menarik untuk lebih mendorong peningkatan minat ke arah kategori tinggi.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran animasi untuk mata pelajaran Informatika kelas VII.I di MTs Al-Ikhlash Pemetung Basuki, menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi perlunya media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Instrumen angket digunakan sebelum dan sesudah penerapan media guna mengukur minat belajar.

Tahap desain dilakukan dengan membuat *storyboard* dan mengembangkan produk menggunakan Canva dan *Adobe Express Animate*. Produk divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan tinggi: ahli media masing-masing memberi nilai 72,5% (layak) dan 95% (sangat layak), ahli bahasa 85% (sangat layak), serta ahli materi 90% (sangat layak).

Pada tahap implementasi, media diuji coba pada 24 siswa kelas VII.I tanggal 2 Mei 2025. Hasil angket menunjukkan peningkatan minat belajar siswa: kategori tinggi naik dari 20,83% menjadi 25%, kategori sedang dari 58,34% menjadi 66,67%, dan kategori rendah turun dari 20,83% menjadi 8,33%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh hasil penilaian dari ahli media pertama, ahli media kedua, ahli bahasa, serta ahli materi didapatkan total skor perolehan dari penjumlahan setiap validator dengan hasil 342,5 yang kemudian dibagi dengan banyaknya validator yaitu empat dihasilkan nilai rata-rata yaitu 85,63% dengan kategori sangat layak. Melalui penyebaran angket minat belajar pada tahap *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Perbandingan data menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang berada pada kategori minat tinggi dan sedang, disertai dengan penurunan signifikan pada kategori minat rendah. Sebelum penerapan media, siswa

yang berada pada kategori minat rendah berjumlah lima orang (20,83%), dan setelah penerapan, jumlah tersebut menurun menjadi dua orang (8,33%).

Sementara itu, siswa dengan minat sedang meningkat dari 14 orang (58,34%) menjadi 16 orang (66,67%), dan minat tinggi mengalami peningkatan dari lima orang (20,83%) menjadi enam orang (25%). Temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses belajar, meskipun peningkatan yang terjadi belum tergolong signifikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, media ini dapat dipertimbangkan sebagai alternatif dalam menunjang pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Informatika, dengan catatan perlu dilakukan pengembangan lanjutan untuk lebih memaksimalkan efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Armanto, R., Netriwati, N., Putra, R. W. Y., & Ambarwati, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Berbantu Software Construct 2. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 8(1). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i1.2427>
- Risky Mandala Putri, Savitri Wanabuliandari, M. A. F. (2022). Analisis faktor yang mempengaruhi kurangnya minat belajar matematika siswa kelas iv mi tarbiyatul islamiyah didesa winong. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2), 29–36.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Yakin, Moh. A. (2021). Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 15(2), 108–114.