



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINATBELAJAR SISWA DI SMK NUSANTARA TONDANO

Komang Juliawan¹, Hendro Sumual², lenie Ratag³
Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado
Email: komangjuliawan0305@gmail.com

ABSTRAK

Pada siswa kelas XI SMK Nusantara Tondano, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh materi pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa pada topik perawatan mesin kendaraan ringan pada sistem bahan bakar bensinkonvensional. Dua puluh siswa dijadikan sampel dalam penelitian ini. teknik pengumpulandata yang menggunakan kuesioner yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. menggunakan analisis regresi linier sederhana, teknik analisis data dan asumsi.

Hasil penelitian Berdasarkan temuan uji koefisien regresi simultan (Uji F), ditemukan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($238,283 > 2,94$) dengan tingkat signifikansi 0,000. Media pembelajaran video animasi dapat dikatakan berpengaruh terhadap minat belajar karena signifikansi (0,000) lebih kecil dari (0,05). T_{hitung} sebesar $15,436 > T_{tabel}$ sebesar 1,725 dihasilkan sebagai konsekuensi dari penilaian koefisien regresi parsial (uji t), dengan tingkat signifikansi kurang dari 5% ($sig = 0,000$). Kami kemudian dapat menyimpulkan bahwa variabel (X) media pembelajarn video animasi berpengaruh terhadap variabel (Y) minat belajar.

Kata kunci: media pembelajaran video animasi, minat belajar.

ABSTRACT

In class XI students at SMK Nusantara Tondano, this study aims to determine how much influence animated video learning materials have on students' learning interests on the topic of light vehicle engine maintenance on conventional gasoline fuel systems. Twenty students were sampled in this study. data collection techniques using questionnaires that have been tested for validity and reliability. using simple linear regression analysis, data analysis techniques and assumptions.

Research results Based on the findings of the simultaneous regression coefficient test (F test), found $F_{count} > F_{table}$ ($238.283 > 2.94$) with a significance level of 0.000. Animated video learning media can be said to have an effect on learning interest because the significance (0.000) is smaller than (0.05). T_{count} of 15.436 > T_{table} of 1.725 is produced as a consequence of assessing the partial regression coefficient (t test), with a significance level of less than 5% ($sig = 0.000$). We can then conclude that variable (X) animated video learning media has an effect on variable (Y) interest in learning.

Keywords: *animated video learning media, learning interest.*



PENDAHULUAN

Menyediakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai pertumbuhan bangsa adalah tujuan pendidikan, yaitu usaha yang bertujuan. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak dapat memperoleh pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan kemampuan (psikomotorik) melalui persekolahan (Andriyani, 2021).

Aksesibilitas guru, siswa, fasilitas, peralatan, dan media, serta unsur lingkungan merupakan beberapa variabel yang dapat berdampak pada kegiatan proses sistem pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di sekolah, aspek guru dan siswa sangat menentukan. Dengan memahami hakekat belajar yang dipahami sebagai upaya yang disengaja oleh guru untuk membantu anak-anak dalam belajar sesuai dengan minat mereka, maka dimungkinkan untuk menghargai pentingnya aspek guru dan siswa. Karena kualitas setiap orang unik dari orang lain, murid memiliki tuntutan belajar yang luas. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, seorang guru harus terampil dalam memilih materi atau pendekatan yang tepat untuk digunakan.

Menggunakan materi pembelajaran selama proses pembelajaran adalah salah satu dari banyak metode pengajaran inovatif yang dapat digunakan. Penggunaan media pendidikan sudah merupakan integrasi dari banyak teknik pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting karena dapat membantu kemajuan akademis siswa.

Karena minat belajar merupakan salah

satu aspek penunjang efektifitas proses pembelajaran, maka minat belajar harus mendapat perhatian khusus. Selain itu, motivasi siswa dalam memenuhi kebutuhannya merupakan komponen yang sangat penting dalam menjalankan aktivitas. Karena minat belajar merupakan salah satu aspek penunjang efektifitas proses pembelajaran, maka minat belajar harus mendapat perhatian khusus. Selain itu, motivasi siswa dalam memenuhi kebutuhannya merupakan komponen yang sangat penting dalam menjalankan aktivitas atau usahanya. Anak-anak muda yang benar-benar tertarik untuk belajar akan mempelajari banyak hal dengan baik. Jika dia benar-benar termotivasi untuk belajar, dia akan dengan mudah mengingat dan memahami apa yang diajarkan kepadanya.

Menurut (Slameto, 2010), ada empat tandayang dapat Minat belajar, perhatian belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan adalah semua ukuran minat belajar. Metode pendidikan tradisional dapat menurunkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Mustaqim & Wijayanti, 2019;). Apabila digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, media pendidikan dapat membantu masalah tersebut karena media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu proses belajar.

Media yang disebut video memiliki komponen audio dan visual. Karena kemampuan video untuk mengkonkretkan konsep, siswa dapat lebih mudah mempelajari mata pelajaran yang masih abstrak melalui penggunaan media video (Adriyani, 2021). Ini akan memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak dan merangsang mereka. Menurut



penelitian sebelumnya, konten video dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran (Indahini, 2019). Dampak media video terhadap prestasi akademik (Busyaeri, 2017). Menurut penelitian (Yoon et al., 2021), video dapat langsung diakses oleh siswa secara online sehingga mereka dapat belajar bagaimana menemukan informasi sendiri. Studi ini menarik dan sejalan dengan kebutuhan abad ke-21 karena pembelajaran berbasis digital memanfaatkan jaringan. Penggunaan media pembelajaran video untuk meningkatkan literasi dan numerasi digital siswa berhasil diuji coba (Winarni et al., 2021).

Oleh karena itu media pembelajaran video sangat menarik dan tepat diterapkan kepada peserta didik, agar tercapainya tujuan dan tuntutan pendidikan di abad ke 21 dengan berbasis digital dan memanfaatkan jaringan.

Sistem Bahan Bakar Bensin termasuk dalam kategori pendidikan dan pelatihan produktif karena mempelajari suatu teknik (melaksanakan tahapan pekerjaan servis) dan mengembangkan keterampilan motorik saling bergantung satu sama lain. Pemilihan teknik dan media pengajaran harus dapat diterima, dengan penekanan pada instruksi langsung dan demonstrasi yang mudah dipahami selama demonstrasi dan dapat digunakan secara teratur untuk mereplikasi sistem bahan bakar karburator yang berbeda dari berbagai jenis mobil. Pelatihan oleh mahasiswa. Hal ini akan membantu siswa menjadi lebih kompeten dalam memahami sistem pada karburator, termasuk komponennya, cara kerjanya, dan langkah-langkah perbaikannya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

adalah sekolah yang melatih siswanya untuk bekerja pada profesi tertentu. Jika siswa diajar menggunakan sumber daya, peralatan, dan aktivitas yang sama dengan yang akan mereka gunakan di tempat kerja, sekolah kejuruan akan berhasil.

Pada observasi saya di SMK Nusantara Tondano Saya melihat suatu masalah pada minat rendahnya semangat siswa dalam mempelajari mata pelajaran dan pembelajaran siswa perawatan mesin kendaraan ringan pada materi sistem bahan bakar bensin konvensional. Hal ini dikatakan oleh salah satu Guru pada Perawatan mesin mobil ringan tercakup dalam informasi tentang sistem bahan bakar bensin tradisional. Siswa kelas XI khususnya unggul dalam mata pelajaran ini. SMK Nusantara Tondano siswa sering tidak masuk kelas dan juga banyak siswa yang tidak paham mengenai materi yang dijelaskan oleh guru sering sekali juga siswa ketiduran di dalam kelas karena merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media konvensional, siswa juga sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini dikarenakan mata pelajaran sistem bahan bakar bensin konvensional yang diberikan guru tidak bias di cerna dengan baik, hal ini juga membuat rendahnya hasil belajar siswa sehingga tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa di SMK Nusantara Tondano.

LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Media adalah instrumen dan sarana komunikasi yang digunakan untuk



menjalin hubungan antara dua pihak, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. kelompok, dan perantara lainnya, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Akar bahasa Latin dari kata "media" secara harfiah diterjemahkan sebagai perantara atau pengantar.

Peran media pembelajaran

Mempelajari cara menggunakan media pembelajaran memiliki beberapa tujuan selama proses pendidikan. Banyak macam fungsi tersebut yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya, antara lain:

1. Kemampuan berkomunikasi
2. Proses motivasi
3. Peran penting
4. Penyamarataan persepsi
5. Bagaimana individualitas bekerja

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai, media pembelajaran dapat meningkatkan hasil pendidikan bagi siswa dengan berikut:

1. Pengajaran akan menfokuskan siswa dan siswa bergairah untuk belajar.
2. Isi mata pelajaran akan memiliki arti yang lebih jelas, sehingga siswa gampang dan senang untuk memahami dan lebih memungkinkan mereka untuk memahami tujuan pembelajaran.
3. Beberapa teknik pengajaran akan digunakan, bukan hanya narasi verbal menggunakan kata-kata guru. Apalagi saat mengajar setiap pelajaran, agar guru tidak cepat lelah dan murid tidak bosan.
4. Karena mengikuti kegiatan belajar tambahan, seperti melihat, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya,

selain mendengarkan penjelasan guru, siswa belajar lebih banyak.

VIDEO ANIMAS

Video animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dari berbagai elemen berbeda yang telah diatur dengan hati-hati sedemikian rupa sehingga selalu mengikuti rute yang sama. Hal-hal yang dimaksud antara lain gambar orang, teks, gambar binatang, gambar tanaman, gambar bangunan, dll. Beberapa orang menjelaskan animasi video sebagai teknik mengubah gambar tangan statis menjadi gambar bergerak di komputer. Di masa lalu, grafik gambar tangan yang terbuat dari lembaran digunakan untuk membuat hiburan animasi. Namun karena perkembangan teknologi komputer, animasi kini dibuat langsung di komputer bukan di atas kertas. Menurut penelitian yang dilakukan pada tahun 2011 oleh Kayaoglu Akbas dan Ozturk, menggunakan animasi untuk mengajarkan kosa kata memiliki efek yang menguntungkan. Animasi menguntungkan karena mereka lebih fokus pada indra daripada teks. Mustadi (2014) berpendapat bahwa penggunaan media animasi di dalam kelas akan meningkatkan gairah belajar siswa. Oleh sebab itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru berhasil menanamkan motivasi ekstrinsik pada siswanya.

Manfaat Video Animasi Untuk Media Pembelajaran

- a. Secara efektif dapat menggambarkan suatu bahan atau benda kecil dan sulit dilihat dengan mata telanjang manusia, seperti bentuk ion dan molekul zat, dalam bentuk visual



- atau animasi.
- b. Memiliki kemampuan untuk menampilkan animasi, gambar, atau hal-hal yang jauh atau besar baik secara visual maupun suara.
 - c. Mampu menghadirkan objek peristiwa rumit yang akhirnya terjadi, seperti sistem di setiap objek atau bagian tubuh.
 - d. Memiliki kemampuan untuk mensimulasikan dan menganimasikan hal atau situasi berbahaya.
 - e. Memiliki kemampuan menampilkan simulasi rumit dari bidang teknik dan sains yang akan agak mahal untuk direproduksi di dunia nyata.
 - f. Siswa mempelajari mata pelajaran yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami.

MINAT BELAJAR

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan perhatian sebagai kecenderungan hati, kegemaran, atau kerinduan terhadap sesuatu. Minat adalah kecenderungan untuk sesuatu, atau Anda dapat mengatakan apa yang disukai seseorang tentang sesuatu.

Macam-Macam Minat

1. Minat yang berasal dari bawaan
2. Minat yang berasal dari pengaruh luardirinya

Ciri-Ciri Minat

- Emosi yang menyenangkan
2. perhatian
 3. Memiliki pengetahuan dan keinginan untuk belajar lebih banyak
 4. Rasa ingin tahu

KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran yang konvensional tidak memicu siswa tertarik untuk belajar, siswa kurang memahami dan mengertitentang materi yang dijelaskan guru banyak siswa yang tidak menyelesaikan pekerjaan rumah atau PR karena siswa bingung oleh materi yang dijelaskan guru. Guru menjelaskan dengan ceramah dan membaca siswa sering merasa bosan dan mengantuk.

Oleh karena itu perlunya terobosan media pembelajaran yang menarik dan memicu siswa untuk belajar dengan semangat dan senang untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi (X) terhadap Minat belajar sistem bahan bakar bensin konvensional siswa SMK Nusantara Tondano (Y). kerangka berfikir dapat di gambarkan sebagai berikut:

HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah dapat di rumuskan hipotesis bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi youtube terhadap minat belajar siswa teknik otomotif kelas XI pada mata pelajaran sistem bahan bakar bensin konvensional di SMK Nusantara Tondano.

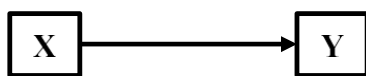
METODOLOGI PENELITIAN

Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Nusantara Tondano dan waktu penelitian selama 3 bulan dengan frekuensi tiga kali dalam seminggu (Selasa, Kamis, Jum'at).

Metode Dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan teknik regresi Hal ini berupaya untuk memastikan bagaimana video animasi YouTube mempengaruhi semangat belajar siswa teknik otomotif kelas XI pada mata pelajaran sistem bahan bakar bensin konvensional di SMK Nusantara Tondano. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu sebagai berikut:



Populasi, Sampel

1. Populasi

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: objek/subjek yang memiliki atribut dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulannya”, menurut Sugiyono (2011) Seluruh siswa Kelas XI dijadikan populasi penelitian. Teknik Otomotif SMK Nusantara Tondano Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan representasi dari ukuran populasi dan jangkauan fitur menurut Sugiyono (2011). Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah populasi siswa kelas XI Teknik Otomotif SMK Nusantara Tondano yaitu berjumlah 20 orang, (Probability Sampling Margono 2004)

Teknik Pengumpulan Data

Metode digunakan dalam teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah (1) angket, yaitu meminta peserta untuk menjawab serangkaian pertanyaan atau komentar tertulis. (2) Dokumentasi,

sering untuk mendapatkan data sekunder dari sumber lain. (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini ditemukan data tentang dokumentasi siswa pada saat menyelesaikan survei dan tugas lainnya dengan menggunakan pendekatan dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dependen dan independen (sumber daya pembelajaran video animasi youtube) (minat belajar siswa teknik otomotif kelas XI membahas topik yang berkaitan dengan sistem bahan bakar bensin konvensional di SMK Nusantara Tondano) yaitu melalui angket dengan bantuan skala Likert. Menggunakan skala Likert skor disesuaikan dengan bentuk pertanyaan setiap butirnya. Alternatif pilihan jawaban untuk setiap pertanyaan adalah sebagai berikut :

sangat setuju (SS)	= 5
setuju (S)	= 4
kurang setuju (KS)	= 3
tidak setuju (TS)	= 2
sangat tidak setuju (STS)	= 1

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Media Pembelajaran Video Animasi Youtube (X)

Indikator – indikator	Item
1) Komunikatif	1, 2, 3, & 4
2) Motivasi	5, 6, 7, & 8
3) Kebermaknaan	9, 10, 11, & 12
4) Penyamaan Persepsi	13, 14, 15, & 16
5) Individualitas	17, 18, 19, & 20
Jumlah	20

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Minat Belajar Siswa Teknik Otomotif Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Bahan Bakar Bensin Konvensional di SMK Nusantara Tondano (Y)

Indikator – indikator	Item
1) Emosi yang menyenangkan	1, 2, 3, 4, 5
2) Fokus terhadap pelajaran	6, 7, 8, 9, 10
3) Rasa ingin tau	11, 12, 13, 14, 15
4) Upaya yang dilakukan	16, 17, 18, 19, 20
Jumlah	20

Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan pertanyaan kuesioner mana yang perlu dihilangkan karena dianggap tidak relevan. Korelasi antara skor item pernyataan dan skor keseluruhan konstruk atau variabel akan digunakan untuk menilai validitas prosedur.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pemahaman bahwa instrumen tersebut sudah unggul dan oleh karena itu cukup reliabel untuk digunakan sebagai instrumen akuisisi data Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2015), instrumen yang terpercaya adalah instrumen yang secara konsisten menghasilkan hasil yang sama dengan mengukur item yang sama.

Teknik Analisis Data

Uji normalitas dan linieritas data dilakukan sebelum hipotesis penelitian diuji, dan analisis regresi digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi data secara sederhana. Sugiyono (2011) mengklaim bahwa nilai temuan analisis regresi adalah untuk menentukan apakah variabel dependen dapat ditingkatkan atau diturunkan dengan meningkatkan variabel independen. Satu variabel independen dan satu variabel dependen terhubung secara fungsional atau kausal. adalah dasar dari regresi sederhana.

Pengujian Syarat Analisis

1. Uji Normalitas

Program SPSS versi 22 dapat digunakan untuk menjalankan uji Kolmogorov-Smirnov sebagai bagian dari uji normalitas data.

2. Uji Linieritas

Tentukan ada tidaknya hubungan linier antara kedua variabel dengan menggunakan uji linieritas. persyaratan untuk analisis korelasi atau regresi linier biasanya melibatkan ujian ini. untuk menentukan apakah X dan Y berhubungan linier.

Uji Hipotesis

menggunakan uji regresi, yaitu untuk menilai hipotesis penelitian. sederhana dengan tujuan untuk mengetahui apakah sumber belajar video animasi YouTube berdampak pada minat siswa teknik otomotif kelas XI pada topik sistem bahan bakar bensin tradisional di SMK. Nusantara Tondano, yaitu dengan menggunakan uji regresi sederhana.

1) Menghitung rumus

$$b_b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

\underline{Y}

$$n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2$$

2) Menghitung rumus a

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

3) Menghitung persamaan regresi sederhana

$$\hat{Y} = a + bX \quad (\text{Riduwan dan Sunarto, 2011}).$$

Keterangan:

X: Variabel independen (media pembelajaran video animasi youtube)

Y: Variabel dependen (minat belajar siswateknik otomotif kelas XI pada mata pelajaran sistem bahan bakar bensin konvensional di SMK Nusantara Tondano). a= adalah konstanta atau intersep yang menampilkan nilai yang diharapkan dari Y ketika X = 0.

Perubahan X sebesar satu satuan akan menyebabkan perubahan Y sebesar b, sesuai dengan koefisien regresi. Nilai

b= positif menunjukkan hubungan searah antara variabel independen dan dependen, yang berarti bahwa perubahan variabel independen tidak akan berpengaruh pada pertumbuhan atau penurunan variabel dependen. Jika variabel dependen dan variabel independen memiliki nilai b negatif, maka terjadi hubungan satu arah antara keduanya, yang menunjukkan bahwa perubahan variabel independen akan selalu menyebabkan perubahan variabel dependen. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk menguji signifikansi: $F_{hitung} = \frac{RJK \text{ Reg } [b/a]}{RJK \text{ Res}}$

RJK Res

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tolak H_0

artinya signifikan

$F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka terima H_0

artinya tidak signifikan

Taraf signifikansi α 0,05, untuk mencari F_{tabel} dengan rumus:

$F_{tabel} = F_{\{(1 - \alpha)(dk \text{ Reg } [b/a]), (dk \text{ Res})\}}$

Hipotesis penelitian yang akan diuji dirumuskan secara statistik berikut:

$H_a: \beta X1Y \neq 0$ $H_0: \beta X1Y = 0$

Hipotesis bentuk kalimat:

H_a : Terdapat pengaruh video animasi youtube terhadap antusiasme siswa kelas XI dalam mempelajari teknik otomotif sistem bahan bakar bensin konvensional di SMK Nusantara Tondano.

H_0 : Tidak terdapat Video pembelajaran animasi YouTube berdampak pada semangat siswa dalam belajar teknik otomotif kelas XI pada mata pelajaran sistem bahan bakar bensin konvensional di SMK Nusantara Tondano.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji instrumen

1. Uji validitas variabel X dan Y

Validitas kuesioner yang digunakan untuk pengumpulan data dinilai dengan menggunakan uji validitas. Rumus korelasi orang bivariat dan alat SPSS versi 22 digunakan untuk melakukan uji validitas. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%, maka pertanyaan kuesioner dianggap sah. Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%, maka item dianggap tidak valid.

17 item dinyatakan valid dan 3 item tidak lulus uji validitas untuk materi pembelajaran video animasi Variabel X YouTube, sesuai dengan pengolahan

data menggunakan software SPSS versi 22.0. Dan data untuk penelitian ini tidak dikumpulkan dengan menggunakan item yang salah ini. Lihat tabel di bawah ini untuk informasi lebih lanjut

20	0.611	0.468	Valid
----	-------	-------	-------

Berdasarkan olah data dengan bantuan software SPSS versi 22.0. pada uji validitas untuk Variabel Y Minat Belajar Siswam diperoleh 20 item valid Hasil dapat dilihat di table dibawah ini :

Tabel 3 Uji Validitas Variabel X

No. Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0.542	0.468	Valid
2	0.507	0.468	Valid
3	0.653	0.468	Valid
4	0.730	0.468	Valid
5	0.699	0.468	Valid
6	0.498	0.468	Valid
7	0.495	0.468	Valid
8	0.653	0.468	Valid
9	0.593	0.468	Valid
10	0.498	0.468	Valid
11	0.620	0.468	Valid
12	0.322	0.468	Tidak Valid
13	0.699	0.468	Valid
14	0.579	0.468	Valid
15	0.498	0.468	Valid
16	0.503	0.468	Valid
17	0.357	0.468	Tidak Valid
18	0.333	0.468	Tidak Valid
19	0.495	0.468	Valid

Tabel 4 Uji Validitas Variabel Y

No. Butir Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0.652	0.468	Valid
2	0.625	0.468	Valid
3	0.805	0.468	Valid
4	0.598	0.468	Valid
5	0.805	0.468	Valid
6	0.523	0.468	Valid
7	0.625	0.468	Valid
8	0.805	0.468	Valid
9	0.636	0.468	Valid
10	0.598	0.468	Valid
11	0.678	0.468	Valid
12	0.676	0.468	Valid
13	0.652	0.468	Valid
14	0.805	0.468	Valid
15	0.805	0.468	Valid
16	0.663	0.468	Valid
17	0.652	0.468	Valid
18	0.678	0.468	Valid
19	0.805	0.468	Valid
20	0.805	0.468	Valid

2. Uji reliabilitas Variabel X Dan Y Keandalan menunjukkan pengetahuan bahwa alat tersebut sangat baik dan karenanya cukup untuk digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Alat yang andal adalah alat yang bekerja secara konsisten hasil yang sama saat

mengukur item yang sama. Prof. Dr.Sugiyono (2015), Uji reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan paket statistik SPSS 22.0. Uji reliabilitas terhadap Variabel X media pembelajaran, Video Animasi Youtube, dan Variabel Y, Minat Belajar Siswa dilakukan setelah dilakukan validasi angket. Bantuan Perangkat Lunak SPSS Versi 22.0 digunakan untuk menilai ketergantungan instrumen.

Reliabilitas variable X

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	17

Reliabilitas variable Y

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	20

Tabel 5 Interval Koefisien

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,80 - 1,000	Sangat tinggi
0,60 - 0,799	Tinggi
0,40 - 0,599	Sedang
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat rendah (tidak berkorelasi)

Hasil Uji Persyaratan

1. Uji Normalitas

Uji normalitas Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam uji normalitas penelitian ini untuk menentukan apakah data terdistribusi normal atau tidak. berdistribusi normal jika ($p > 0,05$) dan berdistribusi tidak normal jika ($p < 0,05$). Hasil pengujian normalitas ke-2 variabel Berikut disajikan rekapitulasi pengujian

normalitas data penelitian.

Tabel 6 Uji Normalitas X Dan Y

variabel	Nilai Sig	Keputusan
media Pembelajaran Video Animasi	159 > 0.05	data Berdistribusi Normal
minat Belajar	200 > 0.05	data Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel diketahui bahwa nilai lagu (p) variabel media pembelajaran video animasi dan minat belajar siswa memiliki nilai lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan distribusi normal dari kedua data tersebut.

2. Uji Linieritas

Untuk memastikan apakah data tersebut linier atau tidak, digunakan uji linier. Berdasarkan uji linieritas, data akan diperiksa dan dihitung dengan menggunakan program statistik SPSS 22.0.

H_0 = data linier

H_1 = data non linier

Aturan untuk membuat keputusan meliputi: H_0 disetujui; Tingkat

signifikan sig (0,05). H_1 diabaikan pada tingkat signifikansi 0,05 (Sig).

Hasil perhitungan uji linearitas dengan menggunakan software SPSS versi 22.0 adalah sebagai berikut.

Tabel 7 Anova Hasil Uji Linieritas

			Sig
Minat Belajar * Media Pembelajaran	Between Groups	(Combined)	.208
		Linearit	.05

	y	2
	Deviation from Linearity	.253
	Within Groups	
	Total	

Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat signifikansi pada tabel ANOVA adalah 0,253; dengan demikian hipotesis yang diajukan H_0 diterima karena nilai signifikansinya adalah (0,253 > 0,05). Hal ini menunjukkan adanya hubungan linier antara kedua variabel.

3. Uji Hipotesis

Hasil Uji	Variabel	Koefisien Korelasi	Koefisien Determinasi	Statistik Uji	Nilai Statistik Tabel	Keputusan
1	X & Y	0.964	0.930	$T_{hit} = 15.436$	1.725	Terima H_a

Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pada pengujian hipotesis menunjukkan variabel media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap variabel minat belajar sebesar 93% dan terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan oleh koefisien korelasi sebesar 0.964 dan setelah pengujian signifikan dengan uji t = $T_{hit} 15.436$

> $T_{tab} 1.725$ karena $T_{hit} > T_{tab}$ maka

penelitian ini menerima H_a . Yang artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa.

Setelah dilakukan pengujian tambahan, diperoleh hasil sebagai berikut dari penelitian ini: Variabel (Y) Minat Belajar siswa SMK dipengaruhi secara signifikan oleh Variabel (X) media pembelajaran video animasi. Karena merupakan salah satu unsur yang berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran, Minat belajar perlu mendapat perhatian khusus, selain itu motivasi siswa dalam memenuhi kebutuhannya merupakan komponen yang sangat menentukan dalam melakukan kegiatan atau usahanya, anak yang benar-benar berminat belajar akan mempelajari sesuatu dengan baik, cepat mengingat dan memahami apa yang dipelajarinya. Untuk jurusan teknik kendaraan ringan jika mereka memiliki keinginan yang kuat untuk belajar.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan deskripsi data penelitian menunjukkan rata-rata minat belajar siswa kelas XI SMK Nusantara Tondano yang terukur 36,0 dengan skor tertinggi yang dicapai 80 dan simpangan baku 11,9 dan untuk rata-rata media pembelajaran video animasi yang terukur 25,0 dan skor tertinggi dicapai 80 dan simpangan baku 9,2. Mengetahui kebutuhan siswa adalah faktor yang paling penting untuk dipertimbangkan saat melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini harus diperhatikan dalam memilih media yang digunakan agar terciptanya proses belajar yang ideal. Jika dibantu oleh media, siswa akan belajar secara maksimal, mudah di mengerti dan

di pahami serta menyenangkan bagi siswa Berdasarkan hasil analisis data diperoleh F_{hitung} dan pada $\alpha = 5\%$ diperoleh $F_{tabel} = 2.94$. Karena $F_{hitung} = 238.283 > F_{tabel} = 2.94$ sehingga menerima hipotesis H_a , yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan di SMK.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap persamaan regresi $Y = a + bX$ ($Y = 13.806 + 1.247x$) diperoleh besarnya koefisien korelasi = 0,964. Artinya apabila media pembelajaran yang di gunakan menarik maka minat belajar pun ikut meningkat.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis tersebut dapat ditarik temuan bahwa dengan kontribusi relatif sebesar 93%, minat belajar siswa dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh keahlian video animasi pada topik perawatan mesin kendaraan ringan. materi sistem bahan bakar bensin konvensional di kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Nusantara Tondano.

Saran

1. Sebaiknya guru harus memilih media belajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa lebih tertarik untuk belajar
2. Guru harus lebih banyak explore mengenai media pembelajaran yang menarik agar bisa di terapkan kepada

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani *penggunaan materi pembelajaran selama proses pembelajaran 2021*
- Azhar Arsyad bahwa media pembelajaran menentukan dalam Proses belajar di sekolah.
- Kayaoglu Akbas dan *Ozturk penggunaan video animasi menguntungkan untuk mengelola kosa kata 2011*
- Ahmad Sobandi, Siti, dan Nurhasanah. "Minat belajar sebagai salah satu faktor hasil belajar siswa." *JPManper, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), hlm. 128–135.
- "*Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Memanfaatkan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran IPA*" oleh Farida Rahmawati dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.6, 627–6279, 2021.
- Arikunto, Suharsimi 2010. Bandung: Sugiyono 2011, "*Kualitatif Kuantitatif Teknik Penelitian dan R&D*," Alfabeta.
- Dampak media video terhadap prestasi akademik Busyaeri, 2017.
- Dedi Kuswandi, Kurniawati, Tenia, and Punadji Setyosari. "Video Animasi Berbantuan Metode Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri untuk PAUD," *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran* 1.1 (2019), hlm. 30-38.
- Fungsi dan bentuk media pembelajaran dalam pendidikan akuntansi, Rizqi Ilyasa Aghni. (2018) 16.1 *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*: 98–107.
- Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SDN



- 7 Kute Panang, Oleh Zaki Al Fuad. 42–54 dalam *Jurnal Tunas Bangsa* 3.2.1 (2016)
- Ferri Radiansah, Joko, dan Kuswanto. Untuk mata kuliah sistem operasi jaringan kelas XI, “Media Pembelajaran Berbasis Android”. *Jurnal Media Informasi* 14. (2018).
- Indahiani *penelitian tentang konten video untuk meningkatkan pembelajaran* 2019
- Kelebihan Media Pembelajaran YouTube terhadap Pencapaian Kompetensi Siswa, oleh Yudha, Jenny Ramadona Putri Ardi, dan Sri Sundari 3.2, 538-545, *Journal of Telenursing (JOTING)*, 2021.
- Keterampilan Mengajar *PAK,*” *Yulianingsih, Dwiati, Lumban Gaol, dan Stefanus Marbun.*
- Mustadi 2014 *video animasi dapat meningkatkan gairah belajar siswa di dalam kelas.*
- Proses Penelitian. *PT Rineka Cipta, Jakarta: Ridwan 2007. Alfabeta, Bandung: Riset Pembelajaran Mudah bagi Guru Karyawan dan Peneliti Pemula.*
- Ridwan 2011 dan Sunarto. Gambaran Umum Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung. *Alfabet.*
- Savitri, Ega. “Studi Literatur: Penciptaan media pembelajaran dengan film animasi powtoon.” 2021: 74–80 dalam *Jurnal Inovasi Riset dan Pengabdian Masyarakat* 1.2.
- Slameto, 2010 ciri ciri minat belajar
- Sugiono *populasi, teknik analisis data regresi sederhana dan uji reabilitas* 2011
- Wijayanti 2019 metode pembelajaran konvensional menurunkan minat siswa dalam belajar
- Yon, winami memanfaatkan video dengan jaringan dapat meningkatkan literasi dan numerasi digital siswa 2021.