

Hubungan Antara Film Animasi Anak dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Siswa Kelas III SD Maitreyawira Palembang

Venny Christiany¹, Yadi Sutikno^{2*}, Hosan³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Agama Buddha Maitreyawira, Indonesia

Email : venny.christiany@sekha.kemenag.go.id¹, yadi.sutikno@sekha.kemenag.go.id^{2*},
hosan.hosan@sekha.kemenag.go.id³

Jl. Bukit Barisan III No.99 Riau Ujung, Kel. Tampan, Kec. Payung Sekaki, Pekanbaru – Riau

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between the use of animated children's films and learning interest in Buddhist Religious Education among third-grade students at Maitreyawira Elementary School, Palembang. The background of this study is based on the need for engaging and motivating learning methods, particularly at the elementary school level. Animated films, as an audiovisual medium, are believed to stimulate student attention and engagement, while learning interest is an internal factor that influences learning outcomes. The research used a survey with a quantitative approach and correlation analysis techniques. The population in this study was all 132 third-grade students at Maitreyawira Elementary School, with a randomly selected sample of 57 students. The data collection instrument, a questionnaire that has been tested for validity and reliability, covered three main variables: animated films (X1), learning interest (X2), and learning outcomes (Y). Data normality was tested using the Kolmogorov-Smirnov test, while data analysis was conducted using simple correlation, partial correlation, and multiple correlation with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of the study show that: (1) there is a significant relationship between children's animated films and student learning outcomes, (2) there is a significant relationship between learning interest and learning outcomes, and (3) there is a significant relationship between animated films and learning interest simultaneously towards learning outcomes. These findings conclude that the use of appropriate animated film media and increasing students' interest in learning can contribute positively to improving student learning outcomes, especially in the subject of Buddhist Religious Education.

Key words : *animated films, Buddhist education, elementary school students, learning interest, learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan film animasi anak dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Maitreyawira Palembang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan metode pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Film animasi sebagai media audiovisual diyakini dapat merangsang perhatian dan keterlibatan siswa, sementara minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang turut memengaruhi pencapaian hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah survei dengan pendekatan kuantitatif dan teknik analisis korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Maitreyawira Palembang yang berjumlah 132 orang, dengan jumlah sampel sebanyak 57 siswa yang diambil secara acak. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, mencakup tiga variabel utama yaitu film animasi (X1), minat belajar (X2), dan hasil belajar (Y). Uji normalitas data dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan korelasi sederhana, korelasi parsial, dan korelasi ganda dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat hubungan yang signifikan antara film animasi anak dengan hasil belajar siswa, (2) terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar, dan (3) terdapat hubungan yang signifikan antara film animasi dan minat belajar secara simultan terhadap hasil belajar. Temuan ini menyimpulkan bahwa penggunaan media film animasi yang tepat serta peningkatan minat belajar siswa dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Kata kunci : film animasi, hasil belajar, minat belajar, pendidikan Buddha, siswa sekolah dasar.

Riwayat Artikel : Diterima: 30-07-2025

Disetujui: 31-07-2025

Alamat Korespondensi:

Yadi Sutikno

Sekolah Tinggi Agama Buddha Maitreyawira, Indonesia

Email: yadi.sutikno@sekha.kemenag.go.id

1. LATAR BELAKANG

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian tersebut, Pendidikan harus dilakukan secara sadar dan direncanakan, suasana belajar yang baik harus dapat diciptakan agar siswa ikut aktif dalam mengembangkan yang dimilikinya dan dilaksanakan bersama guru yang sudah memenuhi kualifikasi dari lembaga pemerintah.

Perkembangan suatu negara sangat dipengaruhi oleh sumber daya manusia (SDM). Untuk menciptakan sumber daya manusia yang handal tidak terlepas dari pendidikan yang telah didapat, baik pendidikan formal maupun nonformal. Maka dari itu pendidikan memegang peranan yang sangat penting di dalam meningkatkan sumber daya manusia yang handal. Rendahnya kualitas pendidikan merupakan penyebab dari krisis sumber daya manusia. Permasalahan rendahnya kualitas pendidikan mesti diselesaikan agar tidak menjadi penyebab dari krisis sumber daya manusia.

Pendidikan merupakan suatu proses belajar untuk menimba ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Setiap orang memerlukan pendidikan dari usia dini sampai usia lanjut, maka dari itu pendidikan sangat penting bagi semua orang yang bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri masing-masing. Dengan demikian bertumbuh kembang kreativitas, pengetahuan yang lebih luas, kepribadian yang baik setiap individu menjadikan manusia yang memiliki kepribadian yang bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Mengingat saat ini zaman semakin merambah maju, semakin canggih, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat, secara otomatis turut berpengaruh pada perkembangan ekonomi. Sehingga, sudah sewajarnya jika lapangan pekerjaan membutuhkan sumber daya manusia yang sungguh-sungguh kompeten untuk bersinergi bersama. Apalagi di tengah Pandemi Covid-19 yang sekarang sedang terjadi telah mengubah pola kerja semua masyarakat di seluruh dunia termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang semula tatap muka / offline sementara diganti dengan model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau *Home Learning* (HL) menggunakan fitur-fitur tatap muka jarak jauh misalnya melalui G-meet (*Google Meet*/kelas online), *zoom*, *Microsoft teams*, dll.

2. KAJIAN TEORITIS

Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang guru pergunakan agar siswa lebih aktif dan kreatif. Peranan media pembelajaran berperan penting dalam membantu proses penyampaian informasi dimana dapat memperlancar proses belajar, menumbuhkan minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Herry (2007:6.31) menyatakan bahwa ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah yaitu media visual, media audio, media audio visual.

Alat bantu audio visual merupakan alat untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/ konkrit. Media audio visual melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam suatu proses pembelajaran. Pesan dan informasi yang disampaikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal seperti video pembelajaran berupa film animasi. Media film animasi merupakan suatu perantara audio visual untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran serta dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran supaya lebih inovasi dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Media animasi bukan hanya sekedar menarik saja, tapi dapat menambah kemampuan dalam mengingat pesan lebih.

Dalam pengamatan yang dilakukan di SD Maitreyawira Kota Palembang, pembelajaran khususnya mata pelajaran Agama Buddha menggunakan media seperti gambar di buku panduan atau hanya berpedoman pada buku paket yang digunakan. Permasalahan yang didapat di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran Agama Buddha masih kurang dan beberapa siswa yang kurang berminat dengan pembelajaran Agama Buddha. Dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya inovasi guru dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi minat dan antusias belajar siswa terhadap materi yang diberikan maka pemanfaatan pembelajaran berupa media yang menggunakan animasi diharapkan mampu menjadikan siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam kelas, terlebih lagi dalam proses pembelajaran jarak jauh/ daring membuat siswa terhindar dari kebosanan dan rasa malas. Berdasarkan penelitian oleh Budhi Irawan (2020) menunjukan bahwa ada pengaruh media visual terhadap hasil belajar peserta didik yang diteliti dengan siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan hasil, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Achmad Mahatir (2021) menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh minat belajar peserta didik setelah peserta didik diajar dengan menggunakan media animasi dengan sebelum peserta didik yang diajar menggunakan media animasi. Hal ini juga

didukung oleh penelitian Umi Wuryanti (2017) yang menyatakan bahwa menggunakan media video animasi sebagai alternatif media dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Pengertian animasi menurut Adinda & Adjie (2011), animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang kontinu atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Menurut Maestri & Adindhya (2006), awalnya animasi hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup. Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan adalah pondasi utama agar suatu karakter terlihat asli. Gerakan memiliki hubungan yang kuat dalam pengaturan waktu dalam animasi. Pendapat yang hampir sama dari Munir (2013) animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi adalah gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Persamaan dari pendapat di atas adalah sama-sama menjelaskan bahwa alat visual menampilkan rangkaian gambar yang bergerak. Kemudian menurut Indraswari (2012), film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat.

Minat memiliki keterkaitan dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Menurut Sardirman (2016:76) minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang memiliki ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Selain itu, menurut Mutiah, dkk (2020:55) minat adalah suatu rasa yang lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan keinginan, kecenderungan untuk memperhatikan kegiatan tersebut tanpa ada seorangpun yang menyuruh, dilakukan dengan kesadaran diri sendiri dan diikuti dengan perasaan yang gembira. Selanjutnya dari pendapat Noeng Muhajir, minat adalah kecenderungan afektif untuk membentuk aktivitas. Afektif adalah sikap seseorang terhadap suatu hal tertentu, dimana makna sikap tersebut adalah perasaan dan emosi. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Gunarso dalam Khairani (2017:136), minat adalah sesuatu yang pribadi dan berhubungan erat dengan sikap.

Menurut Oemar Hamalik (2003:155) mengatakan hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat dimaknakan terjadinya peningkatan dan

pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Kemudian menurut Uno (2014), hasil belajar adalah perubahan-perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Senada dengan pendapat Kustanto (2015), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kecakapan atau kemahiran yang dicapai oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian pendidikan ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei dan korelasional yang dilakukan di SD Maitreyawira Palembang mulai dari Januari sampai dengan Maret 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Maitreyawira Palembang Kelas III sebanyak 132 peserta didik. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik simple random sampling yaitu dengan sampel 57 peserta didik. Dengan Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang berjumlah 25 butir pernyataan untuk variabel film animasi, 29 butir pernyataan untuk variabel minat belajar, dan 17 butir pernyataan untuk variabel hasil belajar. Seluruh butir pertanyaan yang digunakan dalam penelitian telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian tersebut menunjukkan masing-masing butir pertanyaan dinyatakan valid dan reliabel. Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis menggunakan uji korelasi ganda dengan bantuan SPSS versi 16 *for Windows*.

a. Kisi-Kisi Instrumen

Untuk mengukur kuesioner maka dibuat butir-butir pernyataan dengan lima alternatif jawaban (1) Tidak Pernah, (2) Jarang, (3) Kadang-kadang, (4) Sering, dan (5) Selalu. Untuk lebih jelas kita lihat pada tabel 1. kisi-kisi instrumen kinerja guru berikut ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

No	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Item	Skala Pengukuran
1	Film Animasi	Media Pembelajaran	1,2,3,4,10,11,12,13,14,15	Skala <i>likert</i>
		Multimedia	5,6,19,20,21,24,25	
		Audio Visual	7,8,9,16,17,18,22,23	
2	Motivasi	Perasaan senang	1,2,3,4	
		Perhatian	7,8,10,11	
		Ketertarikan	12,13,16,17,18,19,20,21	
		Keterlibatan siswa	23,24,25,26,27,29	
		Guru	14	
		Aktivitas	15,28	
		Sarana Prasarana	5,6,9	
		Keluarga	22	
3	Hasil Belajar	Kognitif	1,2,3,6,10,14,15,16,17	
		Afektif	5,7,11,12,13	
		Psikomotor	4,8,9	

b. Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Analisis Validitas

Uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan butir pernyataan dalam mendefinisikan variabel. Teknik pengujian dalam penelitian ini menggunakan r_{hitung} . Hasil r_{hitung} dari output SPSS dalam setiap pernyataan kita bandingkan dengan r_{tabel} $df = n-2$ dan menghitung taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dikatakan valid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan dikatakan tidak valid jika $R_{hitung} < R_{tabel}$.

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Variabel Film Animasi

Item Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Kriteria
1	0.500	0,2609	Valid
2	0.568	0,2609	Valid
3	0.526	0,2609	Valid
4	0.720	0,2609	Valid
5	0.641	0,2609	Valid
6	0.571	0,2609	Valid
7	0.677	0,2609	Valid
8	0.682	0,2609	Valid
9	0.737	0,2609	Valid
10	0.573	0,2609	Valid
11	0.607	0,2609	Valid
12	0.616	0,2609	Valid
13	0.609	0,2609	Valid
14	0.691	0,2609	Valid
15	0.635	0,2609	Valid
16	0.701	0,2609	Valid
17	0.434	0,2609	Valid
18	0.632	0,2609	Valid
19	0.477	0,2609	Valid
20	0.672	0,2609	Valid

21	0.550	0,2609	Valid
22	0.633	0,2609	Valid

Tabel 3
Hasil Uji Validitas Variabel Minat Belajar

Item Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Kriteria
1	0.343	0,2609	Valid
2	0.381	0,2609	Valid
3	0.546	0,2609	Valid
4	0.468	0,2609	Valid
5	0.387	0,2609	Valid
6	0.425	0,2609	Valid
7	0.412	0,2609	Valid
8	0.516	0,2609	Valid
9	0.385	0,2609	Valid
10	0.490	0,2609	Valid
11	0.464	0,2609	Valid
12	0.389	0,2609	Valid
13	0.447	0,2609	Valid
14	0.448	0,2609	Valid
15	0.613	0,2609	Valid
16	0.617	0,2609	Valid
17	0.599	0,2609	Valid
18	0.592	0,2609	Valid
19	0.576	0,2609	Valid
20	0.522	0,2609	Valid
21	0.378	0,2609	Valid
22	0.455	0,2609	Valid

23	0.446	0,2609	Valid
24	0.492	0,2609	Valid
25	0.381	0,2609	Valid
26	0.461	0,2609	Valid
27	0.385	0,2609	Valid
28	0.270	0,2609	Valid
29	0.449	0,2609	Valid

Tabel 4
Hasil Uji Validitas Variabel Hasil Belajar

Item Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Kriteria
1	0.547	0,2609	Valid
2	0.508	0,2609	Valid
3	0.491	0,2609	Valid
4	0.528	0,2609	Valid
5	0.492	0,2609	Valid
6	0.407	0,2609	Valid
7	0.459	0,2609	Valid
8	0.470	0,2609	Valid
9	0.544	0,2609	Valid
10	0.637	0,2609	Valid
11	0.422	0,2609	Valid
12	0.316	0,2609	Valid
13	0.377	0,2609	Valid
14	0.346	0,2609	Valid
15	0.428	0,2609	Valid
16	0.452	0,2609	Valid
17	0.504	0,2609	Valid

Dari tabel diatas, dibuktikan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$ maka semua soal pernyataan kuesioner dikatakan valid dan dapat dijadikan alat ukur analisis selanjutnya.

2. Analisis Validitas

SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha* (α). Suatu variabel dikatakan reliabel apabila memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$. *Alpha Cronbach*.

Tabel 6

Hasil Uji Reliabel Variabel Film Animasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.920	22

Tabel 7

Hasil Uji Reliabel Variabel Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.864	29

Tabel 8

Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.774	17

Dari tabel diatas, dibuktikan bahwa nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ maka semua variabel pernyataan kuesioner dikatakan reliabel dan dapat dijadikan alat ukur analisis selanjutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Persyaratan

1. Analisis Linier Berganda

Menurut Sugiyono (2012) analisis regresi linier berganda merupakan regresi yang memiliki satu variabel dependen dan satu atau lebih variabel independen. Berikut ini persamaan regresi berganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + B_1X_1 + B_2X_2$$

Setelah dianalisis menggunakan aplikasi SPSS, maka didapatkan hasil analisis regresi linier berganda sebagai berikut:

Tabel 10
Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.588	4.807		5.531	.000
	Film Animasi (X1)	.187	.061	.363	3.049	.004
	Minat Belajar (X2)	.244	.063	.462	3.872	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan tabel 10 diatas dapat diperoleh rumus regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$\hat{Y} = 26,588 + 0,187X_1 + 0,244X_2$$

2. Analisis Korelasi Ganda

Menurut Sugiyono (2012) analisis ini mengukur derajat keeratan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Perhitungan ini membuktikan bahwa populasi asal sampel mempunyai dua variabel dan berdistribusi normal. Angka korelasinya berada di antara sekitar 0 sampai dengan 1. Besar kecilnya angka korelasi memastikan kuat atau lemahnya hubungan kedua variabel. Keeratan variabel dapat dilihat pada tabel 11 berikut ini:

Tabel 11
Hasil Analisis Korelasi Ganda (R)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(sumber: sugiyono, 2012)

Setelah dianalisis menggunakan aplikasi SPSS, maka didapatkan hasil analisis korelasi sebagai berikut:

Tabel 12
Hasil Analisis Korelasi Ganda (R)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.753 ^a	.566	.550	4.615	1.878

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar (X2), Film Animasi (X1)

b. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan tabel 12 di atas diperoleh korelasi ganda sebesar 0,753. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sangat signifikan antara film animasi dengan minat belajar dan hasil belajar peserta didik SD Maitreyaiwra Palembang kelas III.

3. Analisis Determinasi

Digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase dampak variabel independen terhadap variabel dependen maka penulis akan menggunakan analisis koefisien determinasi yang diperoleh dengan mengkuadratkan koefisien korelasinya. Setelah dianalisis menggunakan aplikasi SPSS, maka didapatkan hasil analisis determinasi diperoleh angka R^2 (R Square) sebesar 0,566 atau 56,6%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 56,6%. Sedangkan sisanya sebesar 43,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

c. Analisis Persyaratan

1. Pengujian Koefisien Regresi Secara Simultan / Bersama-sama (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui variabel independen secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen atau untuk mengetahui model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen atau tidak.

Tabel 13

Hasil Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1501.687	2	750.843	35.250	.000 ^b
	Residual	1150.243	54	21.301		
	Total	2651.930	56			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

b. Predictors: (Constant), Minat Belajar (X2), Film Animasi (X1)

Dari tabel 13 diatas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 35,250 sedangkan F_{tabel} dengan taraf nyata (α) = 5% dengan dk penyebut = $(n-k-1) = (57-3-1)$ dan pembilang ($k=3$). Diperoleh hasil $F_{hitung} (35,250) > F_{tabel} (3,17)$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel independen, yaitu film animasi dan minat belajar secara bersama-sama atau simultan berpengaruh signifikan dengan hasil belajar.

2. Pengujian Koefisien Regresi Secara Parsial / Satu per satu (Uji t)

Pengujian ini dapat dipergunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 14

Hasil Uji t Antara Film Animasi (X₁) dengan Hasil Belajar (Y₁)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37.761	4.305		8.771	.000
	Film Animasi (X1)	.344	.052	.668	6.652	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Dari tabel 14 diatas dapat dilihat bahwa nilai t_{table} dengan taraf nyata (α) = 5%, dk $(n-2) = (57-1-1)$ adalah sebesar 2,004. Diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,004, maka dapat dilihat bahwa t_{hitung} senilai 6,652 > t_{tabel} senilai 2,004 dengan tingkat signifikansi lebih

kecil jika dibandingkan dengan P_{value} yaitu $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti Hipotesis 0 (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara film animasi dengan hasil belajar.

Tabel 15

Hasil Uji t Antara Minat Belajar (X_2) dengan Hasil Belajar (Y_1)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.485	5.055		5.833	.000
	Minat Belajar (X_2)	.371	.051	.701	7.293	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Dari tabel 15 di atas dapat dilihat bahwa nilai t_{table} dengan taraf nyata (α) = 5%, dk ($n-2$) = (57-1-1) adalah sebesar 2,004. Diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,004, maka dapat dilihat bahwa t_{hitung} senilai 7,293 > t_{tabel} senilai 2,004 dengan tingkat signifikansi lebih kecil jika dibandingkan dengan P_{value} yaitu $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti Hipotesis 0 (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar.

Hubungan yang terjadi antara film animasi dan minat belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar, koefisien korelasi yang terbentuk yaitu sebesar 0,753 yang mengartikan hubungan antara film animasi dan minat belajar secara bersama – sama dengan hasil belajar adalah kuat. Dari hasil perhitungan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,566 atau 56,6%. Ini berarti bahwa 56,6% variabel film animasi dan minat belajar dapat dijelaskan melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 26,588 + 0,187X_1 + 0,244X_2$. Persamaan regresi $\hat{Y} = 26,588 + 0,187X_1 + 0,244X_2$ mempunyai arti bahwa setiap peningkatan satu satuan skor film animasi dan minat belajar secara bersama - sama dapat meningkatkan skor hasil belajar masing-masing 0,187 dan 0,244 pada konstanta 26,588. Berdasarkan hasil dari $F_{\text{hitung}} = 35,250 > F_{\text{tabel}} = 3,17$, dengan taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menjelaskan bahwa variabel independen, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara film animasi (X_1) dan minat belajar (X_2) secara bersama-sama atau simultan dengan hasil belajar (Y).

Bahtiar, B., Kafrawi, M., & Yeni, S. (2020) dalam jurnalnya dengan judul Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe stad menggunakan media film animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MTS. Al-Intishor Sekarbela menemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran menggunakan media film animasi terhadap motivasi dan hasil belajar.

Selanjutnya Rahmawati, J., & Suharyat, Y. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IX MTS Miftahul Ulum Setu Bekasi menemukan bahwa penggunaan media Film Animasi memiliki kontribusi baik terhadap hasil belajar siswa.

Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019) dalam jurnal internasional yang berjudul Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika menemukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar fisika siswa kelas XI SMA Negeri Karang Jaya tahun ajaran 2016/2017. Kemudian, Wiradarma, K. S., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2021) menemukan minat belajar siswa memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar daring IPA siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, dapat ditemukan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara film animasi (X1) dengan hasil belajar (Y) pada siswa kelas III SD Maitreyawira Palembang. Film Animasi dapat menentukan dan memberikan kontribusi sebesar 0,446 atau 44,6% terhadap hasil belajar. Artinya 44,6% hasil belajar dapat ditingkatkan melalui film animasi, sedangkan sisanya sebesar 55,4% dapat ditingkatkan melalui variabel – variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar (X2) dengan hasil belajar (Y) pada siswa kelas III SD Maitreyawira Palembang. Minat belajar dapat menentukan dan memberikan kontribusi sebesar 0,492 atau 49,2% terhadap hasil belajar. Artinya 49,2% hasil belajar dapat ditingkatkan melalui minat belajar, sedangkan sisanya sebesar 50,8% dapat ditingkatkan melalui variabel – variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara film animasi (X1) dan minat belajar (X2) secara bersama-sama dengan hasil belajar (Y) pada siswa kelas III SD Maitreyawira Palembang. Film animasi dan minat belajar secara bersama-sama dapat menentukan dan memberikan kontribusi sebesar 0,566 atau 56,6% terhadap hasil belajar. Artinya 56,6% hasil belajar dapat ditingkatkan melalui film animasi dan minat belajar, sedangkan sisanya sebesar 43,4% dapat ditingkatkan melalui variabel – variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka berikut ini diperoleh saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru SD Maitreyawira harus dapat membuat siswa dapat memahami materi pelajaran sehingga dapat mengerjakan PR yang diberikan oleh guru.
2. Guru SD Maitreyawira harus berusaha agar nilai siswa berada di atas KKM untuk setiap mata pelajaran.
3. Guru SD Maitreyawira harus berusaha profesional saat bekerja.
4. Guru SD Maitreyawira harus bertanggung jawab saat bekerja.
5. Guru SD Maitreyawira harus mempunyai variasi film animasi dan minat belajar untuk meningkatkan hasil belajar SD Maitreyawira.
6. Masalah dalam penelitian ini sudah selesai yaitu dengan meningkatkan film animasi dan minat belajar agar hasil belajar dapat meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adinda, & Adjie. (2011). *Film animasi 2D berbasis 3D menggunakan teknik cell shading berjudul The Postman Story* (Tugas Akhir). STIKOM.
- Bahtiar, B., Kafrawi, M., & Yeni, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media film animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MTs Al-Intishor Sekarbela. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 207–212.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52–60.
- Gunarso, A. (2017). *Pengembangan model metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Deepublish.
- Hamalik, O. (2003). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hernawan, A. H. (2007). *Media pembelajaran sekolah dasar*. UPI Press.
- Hidayat, N., Sutrisno, S., & Permatasari, T. (2023). Transformasi Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda menjadi Institut Agama Buddha Nalanda: Tinjauan studi kelayakan dalam konteks sosial budaya. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 4174–4189. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5331>
- Indraswari, L. (2012). Peningkatan perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan mozaik di Taman Kanak-kanak Pembina Agama. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1).
- Kustanto, & Saputro, D. T. (2015). *Belajar jaringan komputer berbasis Mikrotik OS*. Gava Media.

- Maestri, & Adindha. (2006). *Digital animasi character: Film animasi 2D berbasis 3D menggunakan teknik cell shading berjudul The Postman Story* (Tugas Akhir). STIKOM.
- Munir. (2013). Mengenal 7 kategori animasi 2D. <https://id.berita.yahoo.com/7-tujuan-animasiyang-umum-123002885.html>
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Nurul Hidayat, & Hadibroto, J. U. (2025). Tradisi Tiatiki dan pemimpin opini: Analisis media vernakular dalam komunikasi, pelestarian lingkungan, dan politik lokal Papua. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora*, 4(3), 967–979. <https://doi.org/10.55606/jurrih.v4i3.6083>
- Hidayat, N. (2025). Narasi kebangsaan di era media sosial: Relevansi Pancasila dalam ekosistem digital. *PACIVIC*, 5(1), 105–118. <https://doi.org/10.36456/p.v5i1.10183>
- Rahmawati, J., & Suharyat, Y. (2021). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas IX MTS Miftahul Ulum Setu Bekasi. *Turats*, 14(2), 1–11.
- Rizqiani, W., & Hidayat, N. (2025). Analisis frekuensi dalam penggunaan media sosial berdasarkan gender: Studi kasus masyarakat Buddhis di Indonesia. *Dhammavicaya: Jurnal Pengkajian Dhamma*, 8(2), 62–71. <https://doi.org/10.47861/dhammavicaya.v8i2.1633>
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2014). *Teori motivasi & pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wiradarma, K. S., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2021). Analisis hubungan minat belajar terhadap hasil belajar daring IPA siswa kelas III sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3).