

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wabah virus *covid-19* yang telah melanda Indonesia sejak bulan Maret 2020 menyebabkan pemerintah membuat keputusan untuk melakukan segala kegiatan baik bekerja, belajar dan beribadah di rumah. Pembatasan ini dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus *covid-19*. Dalam menjalankan program ini pemerintah Indonesia menghimbau masyarakat untuk menjaga kesehatan seperti mencuci tangan, memakai masker, melakukan pembatasan social (*social distancing*), dan menjaga jarak (*physical distancing*). Penyebaran virus inilah yang menyebabkan seluruh masyarakat Indonesia mengalami kendala berkomunikasi baik dalam dunia pendidikan maupun pekerjaan. Sekolah bahkan kantor di seluruh Indonesia ditutup sementara karena virus pandemi *covid-19*.¹

Penetapan keputusan pemerintah untuk melakukan belajar di rumah, membuat guru mengalami kesulitan untuk beradaptasi terhadap suasana baru di Indonesia. Menteri pendidikan pun kemudian menetapkan pembelajaran sistem DARING (Dalam Jaringan). Hal ini dilakukan supaya siswa tetap mendapatkan hak pendidikan dari rumah.

¹ Ellyvon Pranita, "Diumumkan Awal Maret, Ahli: Virus Corona Masuk Indonesia dari Januari," *Kompas.com*, Mei 2020, <https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-awal-maret-ahli--virus-corona-masuk-indonesia-dari-januari>.

Pendidik merupakan salah satu sumber belajar bagi siswa. Dalam kegiatan belajar guru mendapat peran yang sangat penting yaitu sebagai fasilitator, pelaksana program pembelajaran, dan pemberi motivasi kepada siswa. Pada situasi saat ini guru diharuskan memanfaatkan sumber komunikasi yang ada, meskipun siswa dan pendidik berada pada tempat yang berbeda. Pembelajaran secara daring menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media di abad revolusi *industry 4.0* saat ini.

Pembelajaran *online* efektif dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan keterlambatan peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Praktiknya pada masa pandemi *covid-19* karena pembelajaran dilakukan dari jarak jauh pendidik kurang mengontrol sistem belajar siswa.²Media pembelajaran adalah media yang dimanfaatkan guru untuk mentranfer ilmu pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Dengan memanfaatkan media yang berbeda maka siswa tidak akan merasa bosan untuk belajar meskipun di rumah.

Penggunaan sosial media yang merupakan salah satu bentuk daya dukung berkomunikasi kepada orang lain secara *online*. Sosial media di era sekarang memiliki berbagai fitur, apabila digunakan serta dimodifikasi akan menarik pembacanya. Pembelajaranpun juga demikian, jika dikemas semenarik mungkin hasilnya siswa akan ada keinginan untuk membacanya.

² Andri Anugrahana, "Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 2.

Permasalahan yang timbul dilapangan berdasarkan wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti bersama kepala sekolah dan guru mata pelajaran Fiqih yaitu Bapak Agus Makmun,SE dan Ibu Indah Husnul Khotimah.S.HI. Berpendapat yang sama bahwasannya karena situasi covid 19 yang melanda Indonesia menyebabkan siswa terpaksa harus belajar secara daring. Sehingga guru menggunakan sosial media sebagai wadah penyaluran ilmu kepada siswa. Hal inilah yang membuat banyaknya guru merasa keberatan untuk melakukannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh Bapak Agus Makmun,SE kepada guru di Mts Miftakhul Aftar beliau berpendapat bahwa kemampuan teknologi guru di Mts Muftakul Aftar sangat minim, melihat latar belakang guru yang mayoritas tinggal di desa dan sudah berusia lanjut. Sehingga ketika mengajar beliau hanya menggunakan satu sosial media yaitu *WhatsApp* sebagai pembantu pemberian materi. Karena menurut mereka media tersebut adalah media yang cukup mereka kuasai dan mudah untuk dijalankan. Menurut kepala sekolah, guru di Mts Miftahul Afkar perlu adanya suasana baru untuk merubah strategi pembelajaran atau penggunaan media dalam pembelajaran. Agar ilmu pengetahuan dan motivasi belajar siswa disana meningkat.³

Oleh karena hal tersebut peneliti mengambil penelitian *Reserch and Development* sebagai bentuk. pengembangan media pembelajaran untuk

³ Agus Makmun SE, Kepala Sekolah Mts Miftahul Afkar, 24 Februari 2021.

memberikan suasana belajar siswa di Mts Miftahul Afkar. Berdasarkan paparan diatas, peneliti mencoba menerapkan modifikasi pada media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang membawa informasi pengetahuan dalam belajar. Penggunaan media merupakan suatu alternatif dalam memperbaiki suasana belajar *online* di masa pandemi *covid-19*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh N.Imamah beliau berkesimpulan bahwa :

Penerapan metode kooperatif berbasis konstruktivisme yang dipadukan dengan video animasi dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kompetensi dasar sistem kehidupan tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari. Video animasi merupakan salah satu media alternatif bagi guru yang dapat digunakan pada pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme.⁴

Video animasi adalah media pembelajaran dua dimensi yang diwujudkan dalam bentuk visual dapat bergerak, sehingga menarik perhatian siswa dalam belajar. Video animasi selain memiliki bentuk visual yang dikombinasikan dengan tambahan audio sebagai bentuk pemaparan penjelasan dalam materi pelajaran. Media video animasi ini tergolong media yang cukup diminati, karena ragam karakter dan dapat bergerak yang dapat memicu kemauan seseorang dalam melihat.⁵ Selain video animasi, untuk mendukung penggunaan media ini diperlukan media interaktif berbasis

⁴ N. Imamah, "Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadukan dengan video animasi materi sistem kehidupan tumbuhan," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1, no. 1 (2012).

⁵ Bastiar Ismail Adkhar, "Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam disd labschool unnes" (Universitas Negeri Semarang, 2015).

ispring sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran agar menjadi satu modifikasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nury Yuniasih,dkk mereka mengemukakan bahwa media interaktif dengan bantuan *softwere ispring* membantu guru dalam mengembangkan materi bahan ajar dan menimbulkan suasana baru kepada siswa ketika belajar hal ini terlihat kelayakan media tersebut mencapai 85% ,kelayakan materi mendapat 94%, dan respon terhadap siswa mencapai 93%.⁶

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi serta media interaktif berbasis *ispring* untuk membantu peserta didik dalam belajar. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan minat belajarnya serta membantu pendidik menyampaikan materi pelajaran. Sehingga peneliti melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Dan Media Interaktif Berbasis *Ispring* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Kelas VIII Mts Miftahul Afkar Selotopeng.

B. Fokus Penelitian

Berdasar paparan latar belakang diatas, maka peneliti mengembangkan rumusan masalah sebagai berikut:

⁶ Nury Yuniasih, Ririn Nur Aini, dan Retno Widowati, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang," *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 8, no. 2 (2018): 96.

1. Bagaimana merancang pengembangan media pembelajaran melalui video animasi pada mata pelajaran Fiqih di Mts Miftahul Afkar Selotopeng ?
2. Bagaimana merancang pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring* pada mata pelajaran Fiqih di Mts Miftahul Afkar Selotopeng
3. Apakah media pembelajaran video animasi dan media interaktif berbasis *Ispring* dapat meningkatkan minat belajar siswa di Mts Miftahul Afkar Selotopeng ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas adapun tujuan penelitan yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan merancang pengembangan media pembelajaran melalui video animasi pada mata pelajaran Fiqih di Mts Miftahul Afkar Selotopeng
2. Penelitian ini bertujuan merancang pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring* pada mata pelajaran Fiqih di Mts Miftahul Afkar Selotopeng
3. Penelitian ini bertujuan mengetahui bahwa pengembangan media yang dilakukan dapat meningkatkan minat belajar siswa di Mts Miftahul Afkar Selotopeng

D. Spesifikasi Produk

Berdasarkan latar belakang diatas adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu bentuk media atau alat bantu yang berfungsi sebagai pengantar materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan berupa video animasi dan media pembelajaran interaktif. Video animasi adalah media pembelajaran yang menyajikan video dalam bentuk gambar bergerak yang digerakkan dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara.⁷

Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya, melalui media pembelajaran interaktif proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.⁸ Pengembangan media ini lebih mengarah pada pengembangan media secara *online*.

Pengembangan yang paling menonjol dalam media ini di bandingkan dengan media interaktif yang lain adalah terletak kepada video animasi dan *Quiz maker* yang dibentuk dalam satu media pembelajaran

⁷ Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, dan Trian Pamungkas Alamsyah, "Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (2019): 49–56.

⁸ Elfira Yulia Sasahan, Raden Oktova, dan Oky Oktavia IRN, "Pengembangan media pembelajaran interaktif tentang optika berbasis android menggunakan perangkat lunak Ispring Suite 7.0 untuk mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada pokok bahasan interferensi cahaya," dalam *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)*, vol. 2, 2017, 52–61.

yang dimasukkan di media pembelajaran interaktif. Pengembangan dilakukan melalui materi pembelajaran Fiqih. Pembelajaran fiqih merupakan satuan pecahan dari pembelajaran pendidikan agama islam yang di dalamnya membahas terkait hukum – hukum dan ketentuan dalam agama islam. Sehingga dalam media pembelajaran video animasi dan media interaktif berbasis *ispring* ini mengikuti alur materi pembelajaran fiqih.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Akibat terjadinya musibah pandemi covid-19 yang melanda masyarakat Indonesia, menyebabkan adanya keputusan pemerintah yang memberlakukan pembelajaran secara daring. Sehingga akibat dari kebijakan ini sekolah beralih stuktural dalam mengajar yang mana awalnya menggunakan strategi pembelajaran secara langsung menjadi menggunakan strategi pembelajaran secara tidak langsung.

Bagi peneliti mengajar dengan cara *online* cukup mempersulit keadaan guru dalam menyampaikan materi kepada para siswanya. Hal ini dapat dilihat peneliti berdasarkan obsevasi ketika bertemu dengan guru dan kepala sekolah di Mts Miftahul Afkar yang mana beliau mengatakan sulitnya pembelajaran dengan proses daring. Sehingga minat belajar siswa yang semula sudah menurun bertambah menurun akibat pembelajaran daring. Pihak sekolah beranggapan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kondisi ini, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan guru terlalu monoton sehingga kurang tertariknya siswa dalam belajar.⁹

⁹ Makmun, wawancara.

Dengan ini peneliti mencoba mempraktikkan salah satu produk pengembangan media pembelajaran. Dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa ketika belajar dan menciptakan suasana pembelajaran baru untuk siswa di Mts Miftahul Akar Selotopeng. Penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran Fiqih yang dirasa peneliti cocok untuk penggunaan media pembelajaran video dan media interaktif berbasis *Ispring*. Selain itu pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang minat belajar siswanya rendah akibat guru jarang menggunakan media pembelajaran.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian dalam pengembangan media pembelajaran video animasi dikolaborasikan dengan media interaktif berbasis *Ispring* adalah dapat menghasilkan kolaborasi produk yang berkualitas sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dimana siswa tertarik dalam pembelajaran setelah melihat materi pembelajaran melalui video animasi yang telah disajikan kemudian dapat menjawab soal latihan dalam media interaktif berbasis *Ispring*. Dalam penelitian yang dilakukan Raffaello Bryan Arnold dengan pengembangan media berbasis 4D peneliti mendapatkan hasil bahwasannya hasil penelitian pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya membuktikan nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 81,7%, nilai kelayakan dari validasi ahli media sebesar 96,7% ,respon siswa kelas kecil sebesar 98,3%, dan respon siswa kelas besar sebesar 95,7%. Dengan demikian media

pembelajaran video animasi powtoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.¹⁰

Selain itu untuk membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring* untuk menambah keminatan siswa dalam pembelajaran seperti penelitian skripsi yang ditunjukkan ditunjukkan oleh Devi Yulia Rahmah yang meneliti pada tingkat hasil belajar pada mata pelajaran IPA di MIN Loloan Timur Jembaran Bali yang menunjukkan bahwa dari penelitian hasil cobanya mencapai 97% penggunaan media pembelajaran ini dikatakan sangat layak dan efektif sebagai penggunaan media pembelajaran.¹¹

Dengan asumsi rujukan penelitian diatas peneliti berasumsi bahwa dengan pengembangan kedua media yaitu video animasi dan kuis berbasis powtoon dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada MTs Miftahul Afkar Selotopeng .Dimana kedua media ini diharapkan minat belajar siswa di sekolah tersebut mengalami peningkatan dan menambah pengalaman baru siswa dalam belajar. Untuk memastikan keakuratan validasi peneliti juga memilih validator untuk pengembangan media ini adalah dosen media pembelajaran yang sudah berpengalaman dalam bidangnya.

¹⁰ Raffaello Bryan Arnold, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya" 06 (2018): 6.

¹¹ Devi Yulia Rahmah, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis I-Spring Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali" (Malang, Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), [Http://etheses.Uin-Malang.Ac.Id/6155/1/12140110.Pdf](http://etheses.uin-malang.ac.id/6155/1/12140110.Pdf).

G. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan media ini hanya tergantung dengan kapasitas internet. Penggunaan media ini akan maksimal apabila siswa mampu mengoperasikannya dengan *online* dan kemampuan mengoperasikan aplikasi. Selain hal tersebut penggunaan media yang hanya mengandalkan pembelajaran jarak jauh cukup mengalami kesulitan dalam pengontrolan untuk memaksimalkan penggunaan media ini. Sehingga pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan penelitian dengan kelas kecil saja dengan mengambil sampel secara random. Agar terciptanya hasil penelitian yang maksimal dengan melihat situasi dan kondisi pandemic covid-19.

H. Penelitian Terdahulu

Pengembangan media video animasi dan media interaktif berbasis *Ispring* bukanlah merupakan penemuan baru, banyak penemuan terdahulu yang sudah menguji pengembangan media tersebut. Pengembangan media tersebut cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam kondisi pandemi seperti ini penggunaan media tersebut dirasa cukup efektif untuk memenuhi kondisi pembelajaran yang dilakukan secara *online*.

Video animasi yang akan digunakan dalam penelitian adalah video animasi berbasis *powtoon*. Dalam penelitian yang dilakukan Ariyanto, penggunaan video animasi ini dapat menghasilkan peningkatan minat belajar serta hasil belajar dengan memperhitungkan kompetensi dasar peserta didik, yang mana dalam penelitian ini terdapat peningkatan nilai

dalam siklus tindakan yang dilakukan peneliti. Video animasi *powtoon* merupakan pembuatan video animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan minat belajar yang cukup tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitiannya tersebut, ditunjukkan dengan nilai rata-rata ulangan harian peserta didik yang terus mengalami peningkatan.¹²

Dalam uji kelayakan terhadap video animasi yang dilakukan Khusnul dan Dwi, pengembangan video animasi *powtoon* memiliki uji kelayakan yang cukup bagus yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik terutama dalam model pembelajaran *classroom*. Dari penelitian ini bisa diambil kesimpulan bahwa penelitian dengan video animasi *powtoon* dapat digunakan secara *online* seperti kondisi pandemi belajar saat ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan secara garis besar 85,35% bahan ajar dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

13

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Frida dan Syihabuddin, menjelaskan penggunaan media berbasis *Ispring* merupakan media tepat guna dalam pembuatan soal, dikarenakan media *Ispring* memiliki beberapa keunggulan yaitu guru dapat membuat penilaian interaktif untuk

¹² Rio Ariyanto, Sri Kantun, Dan Sukidin Sukidin, "Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia," *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, No. 1 (12 Mei 2018): 122, <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.

¹³ Khusnul Basriyah Dan Dwi Sulisworo, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika," 2018, 5.

menunjang pembelajaran. *Ispring* sendiri adalah salah satu aplikasi yang berbasis power point yang dapat dimanfaatkan sebagai pengubah persentasi menjadi bentuk flash, Kuis, video dan yang lain. Dimana pembuatannya tidak rumit serta dapat berkreasi dengan media tersebut.¹⁴

Pengembangan media *Ispring* suite dilakukan dengan menggunakan berbagai tahapan mulai dari mulai dari pengembangan, perencanaan, produksi media pembelajaran yang kemudian di validasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sumargono, Henry, dan Valancey pengembangan media *Ispring* sangat cocok digunakan untuk berbagai jenis mata pelajaran termasuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

¹⁵Dalam penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dengan bantuan *ispring* dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar. Dengan rata-rata nilai tes hasil belajar kelas eksperimen yaitu 85,71 > rata nilai tes hasil belajar kelas kontrol yaitu 78,75 sehingga disimpulkan bahwa media efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media interaktif juga dikembangkan oleh Denih Handayani dan Diar Veni Rahayu dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Peneliti mengembangkan media berbasis

¹⁴ Frida - Akmalia, "Pemanfaatan Ispring Suite Quizmaker Untuk Pembuatan Soal-Soal Bahasa Arab," *Tsaqofiya Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Iain Ponorogo* 2, No. 2 (30 September 2020): 15, <https://doi.org/10.21154/Tsaqofiya.V2i2.38>.

¹⁵ Universitas Lampung Dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Ispring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta," *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 2, No. 1 (30 Juni 2019): 82–99, <https://doi.org/10.17977/Um033v2i12019p082>.

ispring yang dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA. Dari hasil analisis datanya menunjukkan tingkat kelayakan oleh ahli media sebesar 94,44% yang termasuk kategori sangat layak, ahli materi sebesar 95% yang dikategorikan sangat layak dan siswa sebagai pengguna sebesar 94,4% yang dikategorikan sangat layak. Sehingga dari kesimpulan penelitiannya peneliti berpendapat bahwa penelitiannya efektif digunakan sebagai pembelajaran.¹⁶

Demikianlah penelitian-penelitian terdahulu, menurut penulis peneliti terdahulu memiliki kesamaan-kesamaan dengan penelitian yang akan ditulis yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran yaitu video animasi powtoon dan media interaktif berbasis *Ispring*. Sekalipun memiliki kesamaan, tentu saja penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki perbedaan yaitu yang terletak pada variabel yang diteliti, kajian teori, materi bahan ajar dan lokasi penelitian serta desain pengembangan media pembelajaran. Hal yang sangat menonjol perbedaan dalam media pembelajaran ini adalah pengembangan yang dilakukan dalam media ini adalah menggunakan metode kombinasi desain yaitu antara video animasi dan kuis berbasis *Ispring* yang di proyeksikan menjadi satu media pengembangan yaitu media pembelajaran interaktif. sehingga dalam produknya memiliki keterkaitan antara satu media dengan media yang lain sehingga pada hasil akhir penelitian ini memiliki kelayakan media yang

¹⁶ Denih Handayani dan Diar Veni Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor," *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2020): 23–25.

vailid.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Video Animasi

Video animasi adalah video yang mengandung unsur media audio visual yang mana dalam video animasi ini mengandung produk kartun. Video animasi merupakan video yang diproyeksikan dengan bantuan komputer kemudian diberi efek bergerak atau efek lainnya

2. Media Interaktif berbasis *Ispring*

Media pembelajaran ini merupakan media dengan bantuan *software Microsoft Power Point* yang dikembangkan dalam aplikasi *Ispring* yang dapat mengubah file persentasi menjadi bentuk *SCORM/AICC* atau *Flash* yang bisa terkenal dengan istilah *e-learning LMS (Learning Managemen System)* ataupun dalam bentuk *html 5* yang kemudian hasil dari media pembelajaran ini dapat dioperasikan secara *online* dengan mengubahnya menjadi Aplikasi ataupun link *html*.

3. Minat belajar siswa

Minat belajar adalah suatu proses meningkatnya suatu kertertarikan seseorang terhadap sesuatu yaitu belajar. Minat belajar dapat dipengrauhi oleh berbagai faktor yaitu salah satunya adalah variasi dalam pembelajaran. Sehingga media pembelajaran perlu untuk divariasikan agar peserta didik tidak jenuh dan bosan dalam pembelajaran.

Minat dapat berasal dari ketertarikan dan perhatian pada pelajaran tertentu, minat biasanya timbul karena ada hal baru yang hadir sehingga menarik untuk dipelajari. Untuk menumbuhkan minat dalam belajar penggunaan inovasi dalam pembelajaran sangat penting dilakukan. Hal ini dikarenakan dapat memberikan respon yang cukup tinggi terhadap belajar siswa.