

## ABSTRAK

**Khoiri Datun Annisa, 1810310055, “Analisis Minat Belajar Ditinjau Dari Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDN Bonang Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2021/2022”.**

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan analisis minat belajar ditinjau dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di kelas V SDN Bonang Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2021/2022. (2) Mendeskripsikan kendala analisis minat belajar ditinjau dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di kelas V SDN Bonang Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2021/2022. (3) Mendeskripsikan upaya guru untuk mengatasi kendala dalam analisis minat belajar ditinjau dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di kelas V SDN Bonang Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2021/2022.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) bersifat kualitatif dimana peneliti studi langsung ke lapangan untuk mendapatkan data yang mendalam. Sedangkan pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan studi kasus dimana peneliti menggali data secara rinci dan mendalam. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Semua data dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media animasi diterapkan dalam pembelajaran matematika kelas V SDN Bonang agar peserta didik aktif dalam pembelajaran serta dapat menambah minat dan semangat dalam belajar matematika. Sedangkan langkah-langkah penerapan media animasi dalam pembelajaran matematika yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi pelajaran, menyiapkan alat yang digunakan dalam menampilkan media animasi, refleksi, memulai menampilkan media animasi, dan membuat kesimpulan 2) Kendala minat belajar ditinjau dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran Matematika. Adapun kendalanya yaitu sarana media video pembelajaran yang masih kurang, guru masih kesulitan mengatur waktu saat proses pembelajaran, guru terkadang masih kerepotan saat mempersiapkan alat-alat media video pembelajaran, dan guru kesulitan dalam mengkondisikan siswa saat video pembelajaran mulai ditampilkan atau diputar 3) Upaya guru dalam mengatasi kendala minat belajar ditinjau dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran Matematika. Adapun upaya untuk mengatasinya yaitu dengan cara pengadaan tambahan peralatan media video pembelajaran, untuk video yang durasinya lama guru harus mampu memotong atau cut bagian isi atau konten video yang tidak diperlukan, membuat tempat permanen untuk peralatan media video pembelajaran seperti LCD, proyektor, speaker dll, dan sebaiknya pada awal pembelajaran guru perlu memberikan arahan dan perjanjian kepada siswa agar siswa tidak gaduh nantinya saat video pembelajaran mulai diputar.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Media Animasi, Minat Belajar, Pembelajaran Matematika.*