

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat diperlukan bagi setiap individu karena dapat membantu menunjang serta memajukan kualitas pendidikan di suatu negara. Pendidikan sering disebut juga sebagai jendela dunia, karena melalui pendidikan seseorang bisa mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan begitu, pengajaran ilmu pendidikan kepada anak sejak dini sangatlah penting. Dengan diterapkannya pendidikan sejak dini, maka anak-anak akan semakin cepat dalam mempelajari serta mengetahui dunia luar. Karena pendidikan dini merupakan landasan terpenting untuk jenjang selanjutnya.¹

Pendidikan adalah suatu sistem yang didalamnya tersusun atas sejumlah komponen pendidikan yang saling berkaitan. Beberapa komponen tersebut, yakni guru, siswa, alat pendidikan, tujuan pendidikan, serta lingkungan pendidikan.² Arti lain, pendidikan merupakan sebuah pendewasaan bagi siswa yang diharapkan dapat mengembangkan potensi, bakat, serta keterampilan yang mereka miliki, oleh sebab itu pendidikan seharusnya didesain untuk dapat memberikan pemahaman materi, memotivasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kegiatan siswa yang dilaksanakan setiap harinya disebut dengan belajar. Kegiatan belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah. Belajar merupakan suatu proses melihat, mendengarkan, memahami sesuatu yang mereka pelajari. Dirancang dengan cara sengaja, berkesinambungan, dan sistematis oleh guru selaku pengajar agar terjadinya proses belajar mengajar siswa di sekolah. Keadaan belajar yang diciptakan oleh seorang pengajar yang dinikmati oleh

¹ Diano Ino Suman dan Kartini, *Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN 006 Tarakan*, Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Jukdikdas Borneo), Volume 02, Nomor 02, 2021, diakses pada 1 Januari, 2022, <http://jurnal.borneo.ac.id>

² Sulaiman Saat, *Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan*, Jurnal Al-Ta'dib 8, no. 2, (2015): 1, diakses pada 22 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v8i2.407>.

pihak tertentu disebut dengan siswa atau subyek dalam pembelajaran.

Belajar yakni kegiatan sehari-hari yang dilaksanakan oleh peserta didik. Aktifitas belajar bisa dilaksanakan di sekolah ataupun di rumah.³

Sebagai guru, guru secara sadar, sistematis dan terus menerus menciptakan kondisi belajar bagi siswanya. Siswa, di sisi lain, adalah mereka yang menikmati kondisi belajar yang dikreasikan oleh pengajar sebagai target pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah dasar tentunya melibatkan banyak mata pelajaran yang disampaikan oleh pengajar, satu diantaranya yakni mata pelajaran matematika. Mata pelajaran Matematika merupakan suatu ilmu yang membantu mengembangkan keterampilan mengukur serta menghitung, dengan begitu matematika akan tetap ada dalam kehidupan kita sehari-hari.⁴ Matematika dianggap sangat sulit bagi siswa dibandingkan mata pelajaran lain, sehingga pembelajaran di kelas kurang antusias dan kurang termotivasi untuk menerimanya.⁵

Karena permasalahan di atas, siswa kurang tertarik untuk belajar matematika. Kondisi pendidikan cenderung kurang kondusif dan lebih pasif sehingga proses pendidikan dan pembelajaran tidak berjalan lancar. Toh prestasi belajar siswa belum sesuai dengan harapan pendidik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan minat belajar peserta didik dan menciptakan kesenangan dalam proses kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dari peserta didik dalam belajar didalam kelas maupun keberhasilan dari suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah minat

³ Ismi Zaiyah & Hadi Kusmanto, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*, EduMa 6, no. 1, (2017): 32, diakses pada 13 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1660>.

⁴ Sri Dyah Eka Wati, *Penerapan Metode Snowball Throwing Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Pecahan*, Jurnal Pendidikan Reset Dan Konseptual, Vol 5 No 1, diakses pada 19 Januari, 2022, <http://journal.unublitar.ac.id>.

⁵ Bambang Surahmadi, *Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA*, JPF IV, no. 1, (2016): 17, diakses pada 01 Desember, 2021, <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v4i1.399>.

belajar. Yang dimaksud yaitu ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas yang diharapkan berjalan dengan lancar, kemudian hadirnya media dalam pembelajaran menjadikan peserta didik aktif dan tidak melakukan aktifitas lain di meja belajar masing-masing.

Penglibatan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi sehingga memudahkan setiap peserta didik mempelajari materi dan juga penggunaan media yang lebih berwarna pastinya menumbuhkan rasa ketertarikan atau dikatakan minat belajar.

Minat belajar peserta didik timbul apabila adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan hal-hal yang membuat peserta didik memiliki dan merasakan rasa ingin tahu yang tinggi serta didorong oleh rasa ingin membuktikannya lebih lanjut. Minat belajar peserta didik dapat dikenali guru dengan cara mengamati peserta didik misalnya peserta didik memiliki rasa senang, memiliki antusiasme yang tinggi, dan peserta didik juga menunjukkan tidak ada rasa malas ketika hendak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung.⁶

Kegiatan pembelajaran yang efektif, inovatif, menyenangkan, serta bermakna bagi peserta didik adalah guru yang memahami kepribadian siswa, metode pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik, infrastruktur yang tepat bagi siswa, serta pembelajaran yang beragam. faktor, seperti keberadaan sumber daya. Untuk siswa serta media pembelajaran yang mampu mewujudkan kondisi pendidikan yang aktif menyenangkan serta menarik. Dengan demikian pengajar dituntut untuk mampu menciptakan serta menggunakan media pembelajaran agar suasana pendidikan dan pembelajaran menjadi hidup, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Pemilihan media yang sesuai dan tepat dengan materi yang akan diajarkan dapat juga membantu siswa dalam mempelajari suatu teori mata pelajaran. Penggunaan media yang bervariasi, bermacam model dan tepat dalam pemilihan

⁶ Sri Kinanti, *Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 14 Aceh Tengah*, 2022. h. 5

media dapat mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam mengikuti belajar mengajar di sekolah.

Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat Anda juga akan membantu peserta didik untuk paham terhadap konsep teknis. Penggunaan media yang berbeda, model yang berbeda, dan pemilihan media yang tepat dapat mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.

Asal usul kata media yakni *medius* yang merupakan bahasa latin yang secara harfiah bisa diterjemahkan sebagai pengantar, tengah, atau perantara. Menurut bahasa Arab media yaitu jembatan dalam penyampaian pesan antara pengirim dengan penerima pesan. Media pembelajaran dapat dipakai guna menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mendapat perhatian serta minat peserta didik terhadap proses pembelajaran.⁷ Arti lain dari media pembelajaran adalah sebagai alat pendidikan di dalam kelas, yang dapat mempengaruhi minat belajar, kemauan belajar, dan keadaan lingkungan belajar yang dikreasikan oleh pengajar.⁸

Media animasi merupakan teknik menampilkan gambar satu demi satu agar siswa dapat merasakan ilusi gerakan dari gambar yang tengah diperlihatkan. Di sini, media animasi yang dimaksud ditujukan guna memberikan kesan terhadap materi yang disampaikan untuk membantu siswa memahaminya selama proses pembelajaran..⁹ Media *Animasi* dapat menjadikan pelajaran Matematika ini lebih menyenangkan, menarik, aktif, serta tidak menjadikan peserta didik cepat merasa jenuh ketika belajar. Dalam penggunaan media *Animasi* ini diharapkan bisa meningkatkan minat, motivasi belajar peserta didik, serta hasil belajar dalam mata pelajaran Matematika.

Peneliti menemukan permasalahan terkait kurangnya minat siswa dalam belajar yang bisa mengakibatkan sulitnya

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), 3.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19.

⁹ Diano Ino Suman dan Kartini, *Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN 006 Tarakan*, Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Jukdikdas Borneo), Volume 02, Nomor 02, 2021, diakses pada 1 Januari, 2022, <http://jurnal.borneo.ac.id>

peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Analisis Minat Belajar Ditinjau Dari Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDN Bonang Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2021/2022”**

B. Fokus Penelitian

Dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan, adapun fokus penelitian ini yaitu:

1. 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. Kendala 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. Usaha guru untuk menangani kendala-kendala dalam 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

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diambil permasalahan pada penelitian ini yakni:

1. Bagaimana 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. Bagaimana kendala 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. Bagaimana usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk menangani hambatan-hambatan dalam 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?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian kali ini, yakni sebagai berikut :

1. Untuk menggambarkan 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. Untuk mendeskripsikan kendala 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. Untuk mendeskripsikan usaha pendidik dalam menangani kendala-kendala 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.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan wawasan, pengalaman, serta pengetahuan tentang 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. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, menemukan solusi untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan efektif, sehingga proses pembelajaran

- dapat berjalan secara maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai.
- b) Bagi peserta didik, diharapkan penggunaan media pembelajaran “Animasi” ini bisa menambah minat belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan pemahaman pada materi-materi yang telah disampaikan oleh pendidik.
 - c) Bagi instuisi, kepala sekolah bisa melakukan diseminasi kepada para pengajar, agar terinspirasi untuk memakai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini bermaksud untuk mendapatkan sebuah gambaran secara garis besar dari masing-masing bagian, sehingga nantinya dapat memperoleh penelitian yang sistematis. Adapun sistematika penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pengantar, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, dan halaman daftar gambar.

2. Bagian Isi, meliputi:

Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama ini terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab kedua ini berisi tentang kajian teori meliputi: media pembelajaran; media animasi sebagai media pembelajaran; minat belajar peserta didik, muatan

Matematika, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ketiga ini jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan atau field research yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber primer dan sumber sekunder. Subyek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelasV, dan peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan objek keabsahan datanya menggunakan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi (sumber, teknik, dan waktu)..

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ke empat ini menguraikan hasil penelitian yaitu tentang gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian berisi penerapan media animasi pada pembelajaran Matematika materi satuan jarak dan kecepatan pada pembelajaran Matematika, dan analisis data penelitian berisi penggunaan media animasi sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik.

BAB V : PENUTUP

Pada bab kelima ini sebagai akhir pembahasan dalam skripsi, berisi kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Bagian akhir meliputi: daftar pustaka, lampiran-lampiran, transkrip wawancara, catatan observasi, foto, dan data-data lain yang relevan dengan penelitian.

