

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Video Animasi

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang secara harfiah memiliki arti pengantar, tengah, atau perantara. Menurut Gerlach & Ely, media dalam arti luas merupakan peristiwa yang bersifat manusiawi atau materi atau memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Dalam hal ini, pengajar, buku teks, serta lingkungan sekolah adalah sarana komunikasi. Lebih tepatnya, konsep media dalam kegiatan pembelajaran cenderung didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, maupun elektronik yang memungkinkan pengumpulan, pemrosesan, dan penataan ulang informasi visual atau verbal.¹

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

Media pembelajaran merupakan semua hal yang bisa menyalurkan serta menyampaikan pesan yang berasal dari sumber dengan terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima bisa melakukan kegiatan belajar dengan efektif serta efisien. Dari pengertian tersebut, bahan ajar bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Pada tahap awal pembelajaran, materi pembelajaran sangat penting karena siswa SD masih berpikir konkrit.²

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta. Rajawali Pers.2009),3

²Ari Krisnawati, *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*.JPGSD.Vol : 01 No: 02.2013

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya bisa dilihat dengan memakai indra penglihatan yang tersusun oleh media yang bisa diproyeksikan (projekted visual) serta media yang tidak bisa diproyeksikan (non projekted visual). Media visual merupakan media berbasis visual (image atau perumpamaan) yang memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Media visual bisa memudahkan peserta didik dalam menangkap serta mengingat materi pelajaran. Dengan menggunakan media visual bisa juga memunculkan minat peserta didik serta bisa merefleksikan antara materi pelajaran dengan dunia nyata.

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang berisi pesan yang berbentuk auditif dan mampu merangsang perasaan, perhatian, pikiran serta minat peserta didik untuk memahami materi pelajaran serta jenisnya. Penggunaan media audio dapat mengakomodasi penyampaian maklumat dengan lebih berkesan serta menunjang peningkatan daya tarik terhadap suatu pertunjukan. Jenis audio termasuk rekaman suara, music, suara latar, dan sebagainya.³

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio serta media visual atau bisa disebut sebagai media pandang dengar.

Video animasi digunakan dalam penelitian ini, karena termasuk dalam media audio visual, dimana video animasi menyajikan gambar serta audio sebagai pengisi suara.

³Wayan Darsana, *Penerapan Pembelajaran Ikuri Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara*. E-jurnal mimbar PGSD. Vol : 2 no : 1,2014.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yaitu untuk memudahkan ikatan antara pengajar dengan peserta didik agar proses belajar mengajar bisa berjalan dengan efektif. Padahal, media pembelajaran mempunyai sejumlah keunggulan, beberapa diantaranya:

- a. Konsep bersifat konkret tetapi abstrak, untuk menekan angka verbalisme. Contohnya dengan memakai grafik, gambar, skema, model, serta sejenisnya.
- b. Untuk menciptakan motivasi dan bisa meningkatkan atensi peserta didik kepada semua anggota grup belajar supaya pembelajaran dapat berjalan dengan menarik dan tidak membosankan.
- c. Melibatkan semua indera peserta didik, dengan demikian kelemahan beberapa indera (misalnya telinga atau mata) bisa diimbangi menggunakan kemampuan indra yang lain.
- d. Membawa dunia teori atau konseptual yang lebih dekat dengan kenyataan dan yang sulit dicapai selain menggunakan materi pembelajaran.
- e. Meningkatkan interaksi tatap muka antara peserta didik dengan lingkungannya. Contohnya, memakai tes, rekaman, kunjungan lapangan, dll.
- f. Memberikan homogenitas dalam pengamatan, karena pemahaman setiap peserta didik akan bermacam-macam, tergantung pada pengalaman dan kecerdasan masing-masing peserta didik.

Penyajian informasi pembelajaran dapat dilaksanakan secara konsisten serta bisa diulas kembali atau diarsipkan sesuai kebutuhan. Contohnya berupa gambar, film, rekaman, slide, snapshot, modul, serta yang lainnya.⁴

⁴Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2, 2010, 4.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya, media hanya berperan untuk mengakomodasi penyelenggaraan proses belajar mengajar yakni berbentuk sarana yang bisa menyuguhkan pengalaman visual kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan minat belajar, mempertegas serta menyederhanakan konsep yang terlalu kompleks serta abstrak, menjadi konkrit dan mudah dimengerti. Dengan begitu media tentu bisa digunakan dalam meningkatkan pemahaman serta retensi anak terhadap materi pelajaran.

5. Definisi Media Video Animasi

Video animasi merupakan gerakan antara beberapa frame yang berbeda dan diputar dalam durasi waktu tertentu, sehingga bisa menciptakan kesan bergerak, ditambah lagi audio atau suara yang mendukung berupa dialog, percakapan, dan sejenisnya. Video animasi merupakan media terkini yang dipakai untuk belajar bahasa asing di dalam kelas. Video animasi dapat memacu minat belajar peserta didik serta memberikan wawasan yang luas kepada siswa. Adapun *edutainment* (belajar dengan menyenangkan) merupakan istilah terkini yang digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan media ini.⁵

Video animasi bisa digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Media ini dapat menunjang siswa agar lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga materi pelajaran yang sedang dipelajari akan dengan mudah diterima. Pengaplikasian video animasi sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar bisa dibakukan, peserta didik bisa mendengar serta melihat lewat media yang sama dengan memperoleh informasi yang tidak berbeda. Dukungan video animasi dapat juga efektif dan efisien, dengan memberikan materi pelajaran pendidik tidak harus

⁵Alek Kurniawan. *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015, 17.

menyajikan objek tertentu. Menggunakan media ini juga mampu menekan tenaga serta waktu. Ketika memberikan materi pelajaran, pendidik tidak diwajibkan untuk mempresentasikan bentuk nyatanya. Misalnya, kegiatan praktik yang menggunakan media tanah liat untuk membentuk benda tertentu yang membutuhkan waktu lama. Dengan demikian, memang penggunaan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran sangat bagus untuk digunakan sebagai penyebar informasi. Supaya penggunaan video animasi untuk proses belajar mengajar tidak menyesatkan siswa, maka isi media dipangkas dari gambar yang terdapat pada materi yang disajikan dan disertai audio yang selaras.

Video animasi sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar bisa juga diproyeksikan memakai layar proyeksi LCD di ruang kelas, sehingga seluruh kelas bisa melihatnya. Karena masih terdapat beberapa pengajar yang tidak menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar, video animasi bisa menjadi salah satu alternatif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Matematika tentang satuan jarak dan kecepatan. Media video animasi ini bisa mengakomodasi pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran dengan penuh kesan, sehingga hasil belajar akan diperoleh dengan maksimal.

6. Fungsi Media Video Animasi

- a. Mempertegas serta melengkapi informasi yang disampaikan secara verbal.
- b. Menambah motivasi, efesiensi, serta efektivitas penyampaian informasi.
- c. Penambahan variasi dalam menyajikan materi pelajaran.
- d. Memunculkan gairah, semangat, serta mencegah kejenuhan dalam belajar.
- e. Materi yang disampaikan lebih mudah dicerna serta lebih berkesan, dengan begitu akan mudah diingat-ingat oleh peserta didik.
- f. Memberikan pengalaman yang lebih konkret terhadap hal-hal yang mungkin masih abstrak.

- g. Mampu memberikan stimulus serta memicu respon atau tanggapan dari peserta didik.

7. Keuntungan Video

Video mampu merepresentasikan sejumlah objek dinamis didukung oleh dengan audio atau suara yang sesuai. Kapabilitas video untuk menggambarkan gambar serta suara yang jelas menjadi magnet tersendiri dalam kegiatan pembelajaran, manfaat video meliputi:

- a. Melengkapi siswa dengan pengalaman dasar dalam membaca, mendengarkan, berdiskusi, berlatih, dan sebagainya.
- b. Dapat secara akurat merepresentasikan suatu proses yang bisa diamati berulang kali sesuai yang dibutuhkan.
- c. Membantu penanaman sikap serta aspek emosional lainnya.
- d. Video yang berisi tentang nilai-nilai positif mampu memicu refleksi serta diskusi grup siswa..
- e. Video mungkin menampilkan beberapa peristiwa berbahaya apabila diamati secara langsung.
- f. Video bisa ditampilkan pada grup besar atau kecil, serta grup campuran atau individu.

8. Kelebihan dan Kekurang Video Animasi

Adapun kelebihan serta kekurangan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.⁶

- a. Kelebihan video animasi
 - 1) Mampu menampilkan objek berukuran besar yang tidak memungkinkan untuk dipresentasikan secara langsung di dalam kelas, begitupun sebaliknya.
 - 2) Mengakomodasi pengajar untuk menyampaikan informasi tentang suatu proses yang cukup kompleks.

⁶Andriana, *Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Of Mechanical Engineering Education. Vol.1, No.1, 2014.

- 3) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, contohnya penggabungan antara unsur audio serta visual.
 - 4) Menarik minat peserta didik sehingga akan meningkatkan motivasi belajar.
 - 5) Bersifat interaktif, dalam artian mempunyai kemampuan untuk mengkomodasi tanggapan pengguna
 - 6) Independen, dalam arti memberikan seluruh konten sedemikian rupa, dengan begitu pengguna dapat menggunakannya secara individual.
- b. Kekurangan video animasi
- 1) Membutuhkan perangkat lunak tertentu untuk menggunakannya.
 - 2) Keterampilan serta kreativitas yang memadai diperlukan agar desain animasi bisa digunakan dengan efektif sebagai alat bantu belajar.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat dalam Bahasa Inggrisnya *interest* dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak kepada orang, aktivitas, atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dan disertai perasaan senang.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh.⁷ Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah dan keinginan.⁸

Definisi minat secara sederhana diberikan oleh hilgard dalam slameto memberikan rumusan tentang

⁷ Rusmiyati, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumber Mulyo*. Jurnal Pendidikan , Vol.1 No.1, Febuari Tahun 2017 h.9

⁸ Suwaibah, *Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Jaya* (Darussalam Banda Aceh: Ar-Raniry University, 2019),h.22

minat adalah sebagai berikut: “ Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”. Artinya minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Yang artinya kegiatan yang diamati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat yang sangat besar tentu akan mempengaruhi cara dan tingkat kemalasan seseorang.⁹

Muhibbin Syah menyatakan bahwa minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.¹⁰ Sehingga jika seseorang menyukai sesuatu hal maka ia akan berusaha untuk men capainya, begitu juga dengan sesuatu hal yang disukai tentunya ketika memasuki satu bidang keahlian maka ketika sedang menjalaninya akan terasa menyenangkan.

Menurut Ahmadi Minat adalah sikap jiwa orang seorang termaksud ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Sedangkan menurut slameto minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.¹¹

Menurut Sardiman minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari.

⁹ Achmad Mahatir, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar* (Makassar: Muhammadiyah Makassar : University,2021), h.14

¹⁰ Eva, Roida F.S, *Pengaruh Minat dan Keberhasilan Belajar siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika, Jurnal Formatif*, Vol. 2, No, 2, Tahun 2012 h. 126

¹¹ yardiansah, *Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Maka kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A semester II)*. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol 5, No.1, Mei Tahun 2016

Yang menyatakan berbagai fungsi minat sebagai berikut :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak hasrat dan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Adapun fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah :

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
- b. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar.
- d. Minat memperkuat pekatnya bahan pelajaran dalam kegiatan.
- e. Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.

Minat yang dimaksud peneliti ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas yang mengarah pada rasa keingin-tahuan yang tinggi.

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Jadi dapat disimpulkan minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang.

2. Ciri-ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri – ciri. Menurut Elizabeth Hurlock menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar
- c. Perkembangan minat mungkin terbatas
- d. Minat tergantung pada kesempatan belajar
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya
- f. Minat berbobot emosional
- g. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto, siswa yang berminat dalam sebuah proses pembelajaran, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang sesuatu yang telah dipelajarinya secara terus menerus.
- b. Ada rasa senang dan suka pada sesuatu yang diminatinya.
- c. Memperoleh suatu kepuasan dan kebanggaan pada sesuatu yang diminatinya.
- d. Ada rasa ketertarikan pada sesuatu yang diminatinya.
- e. Lebih menyukai suatu hal yang diminatinya dibandingkan dengan hal yang lainnya.
- f. Diapresiasikan melalui partisipasi kegiatan atau aktifitas yang diminatinya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar

3. Unsur-unsur Minat Belajar

Menurut Baharudin, unsur-unsur yang terkandung dalam minat belajar sebagai berikut:

a. Perasaan

Perasaan adalah salah satu fungsi psikis yang penting yang diartikan sebagai suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar. Perasaan senang sesungguhnya akan menimbulkan minat tersendiri yang diperkuat dengan nilai positif, sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

b. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Perhatian memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Minat dan perhatian merupakan suatu gejala jiwa yang selalu berkaitan. Seorang peserta didik yang memiliki minat dalam belajar akan timbul perhatiannya terhadap pelajaran tersebut. Tidak semua peserta didik mempunyai perhatiannya yang sama terhadap pelajaran, oleh karena itu diperlukan kecakapan guru dalam membangkitkan perhatian peserta didik.

Manurut Abdul Rahman Abror, menjabarkan unsur-unsur minat sebagai berikut:

- a. Unsur kognisi (menenal), dalam arti minat itu didahului pengetahuan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut.
- b. Unsur emosi (perasaan), karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai perasaan tertentu (biasanya perasaan senang).
- c. Unsur konasi (kehendak), merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut yaitu diwujudkan dalam

bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan¹².

4. Jenis-jenis Minat Belajar

Menurut Suhartini, berdasarkan sifat minatnya dapat diklasifikasikan dalam tiga jenis yaitu sebagai berikut:

a. Minat Personal

Merupakan minat yang sifat permanen dan relatif stabil yang mengarah pada minat khusus mata pelajaran tertentu. Minat personal merupakan suatu bentuk rasa senang ataupun tidak senang, tertarik tidak tertarik terhadap mata pelajaran tertentu. Minat ini biasanya tumbuh dengan sendirinya tanpa ada pengaruh yang besar dari rangsangan eksternal.

b. Minat Situasional

Merupakan minat yang bersifat tidak permanen dan relatif berganti-ganti tergantung rangsangan eksternal. Rangsangan tersebut misalnya dapat berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar yang media yang menarik, suasana kelas, serta dorongan keluarga. Jika minat situasional dapat dipertahankan sehingga berkelanjutan secara jangka panjang, minat situasional akan berubah menjadi minat personal atau minat psikologis siswa. Semua ini tergantung pada dorongan atau rangsangan yang ada.

c. Minat Psikologis

Merupakan minat yang erat kaitannya dengan adanya interaksi antara minat psikologis dengan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang suatu pelajaran, dan memiliki kesempatan untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur di kelas atau pribadi (diluar kelas) serta mempunyai penilaian yang tinggi atas pelajaran tersebut. maka akan

¹² Andi Acharu P, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*, (Makassar: Alaudin Makassar : University, 2019), h.212

dapat dinyatakan bahwa siswa tersebut memiliki sifat minat psikologis.

Jenis minat menurut Djaali, mengatakan bahwa “minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, penerahan perasaan, seleksi dan kecenderungan hati”. Dari sumber tersebut, kemungkinan dapat dirangkum pemilihan kelompok minat berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dapat dibagi dalam enam jenis yaitu:

- a. Realistis
- b. Investigatif
- c. Artistik
- d. Sosial
- e. Enterprising
- f. Konvensional

Banyak ahli yang mengemukakan mengenai jenis-jenis minat, diantaranya Sukardi mengklasifikasikan minat menjadi empat jenis yaitu:

- a. Expressed interest, minat yang di ekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seorang itu menyukai dan tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.
- b. Manifest interest, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu.
- c. Tested interest, minat yang disimpulkan dari test pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.
- d. Inventoried interest, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

5. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan

menurun dan akan berpengaruh dengan hasil belajar. Sifat yang relative menetap pada diri seseorang.

Menurut slameto, menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

- a. Faktor internal
 - 1) Faktor jasmaniah seperti kesehatan tubuh dan cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis seperti perhatian, tertarik dan aktivitas.
- b. Faktor eksternal
 - 1) Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga.
 - 2) Faktor sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung sekolah.

Beberapa faktor yang dapat menimbulkan minat terhadap pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan menarik murid jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata.
- b. Bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu.
- c. Adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat belajar siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh siswa tentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

6. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Beberapa ahli berpendapat mengenai cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar seseorang yakni dengan mengembangkan minat yang telah ada. Sebagai contoh siswa memilih peminatan studi di bidang Matematika maka secara otomatis seharusnya semua mata pelajaran yang tergolong pada rumpun Matematika akan disukai oleh dirinya.

Selain itu Slameto (2015, hlm. 181) mengatakan bahwa, “ pengajar dapat berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa dengan jelas memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaanya bagi siswa dimasa yang akan datang.

Dianjurkan pula oleh Nurkencana dan Susanto (2013, hlm.67-68) bahwa usaha untuk meningkatkan minat belajar dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Meningkatkan minat anak-anak

Setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat siswanya. Karena minat merupakan komponen yang penting dalam kehidupan pada umumnya dan dalam pendidikan, serta pembelajaran di ruang kelas pada khususnya.

b. Memelihara minat yang timbul

Apabila anak-anak menunjukkan minat yang kecil, maka tugas guru untuk memelihara minat tersebut.

c. Mencegah timbulnya terhadap hal-hal yang tidak baik

Sekolah merupakan lembaga yang menyiapkan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, maka sekolah harus membanggakan aspek ideal agar anak-anak menjadi anggota masyarakat yang baik.

d. Sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak tentang lanjutan studi atau pekerjaan sesuai baginya

Minat merupakan bahan pertimbangan untuk mengetahui kesenangan anak, sehingga kecenderungan minat terhadap sesuatu yang baik perlu bimbingan lebih lanjut.

Bila usaha diatas tidak berhasil, pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukan dengan baik. Diharapkan pemberian

insentif akan membangkitkan minat belajar siswa dan minat terhadap bahan yang akan diajarkan akan muncul.

7. Indikator Minat Belajar

Minat siswa terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisis kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang di senangnya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu aktif dalam kegiatan tertentu.

Menurut Safari ada sejumlah indikator minat pada siswa sebagai berikut:

a. Perasaan senang

Siswa yang senang pada suatu mata pelajaran akan terus mempelajarinya tanpa ada rasa paksaan.

b. Ketertarikan

Peserta didik akan memiliki minat pada suatu hal apabila menarik perhatiannya.

c. Perhatian

Peserta didik yang menaruh minat terhadap suatu hal dengan sendirinya.

d. Keterlibatan

Minat belajar siswa akan muncul apabila ia terlibat atau ikut serta dalam mengerjakan objek yang dipelajari.

Minat belajar dapat diukur melalui empat indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi dalam belajar dan pengetahuan.

a. Ketertarikan untuk belajar

Ketertarikan untuk belajar diberikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

b. Perhatian dalam belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain daripada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan fikiran terfokus dengan apa yang ia pelajari.

c. Motivasi dalam belajar

Motivasi merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.

d. Pengetahuan

Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

8. Pengaruh Multimedia Terhadap Minat Belajar Siswa

Munir dalam bukunya yang berjudul multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan menyatakan bahwa multimedia mampu mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat.

Multimedia yang memiliki beberapa komponen seperti teks, gambar, audio, dan video. Mampu mengembangkan indera penglihatan serta pendengaran siswa. Hal tersebut dapat menimbulkan minat belajar siswa dalam diri seorang siswa melalui apa yang di dengar dan dilihat secara langsung.¹³

Media pembelajaran merupakan berbagai macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar walaupun bersifat menyalurkan pesan dan dapat menyalurkan pikiran, perangsang kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

¹³ Siti Hidayati, *Pengaruh Multimedia Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas PGRI Pekanbaru*, (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru: 2019), h.26-27

Penggunaan media pembelajaran ini bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu siswa dalam belajar. Karena dengan menggunakan media pikiran siswa akan lebih focus pada apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru dan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat menerima pesan dengan baik.

Hamalik dan Arsyad, mengemukakan bahwa pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pembelajaran pada orientasi, pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran pada saat itu.

C. Mata Pelajaran Matematika

1. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan kata yang berawal dari gabungan dua kata, yakni belajar serta mengajar. Pembelajaran merupakan bentuk sederhana dari kata belajar dan menajar. Pembelajaran memiliki arti suatu proses hubungan antara siswa dan guru serta sumber belajar yang terdapat di lingkungan belajar. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai suatu kegiatan atau usaha untuk membantu seorang siswa yang dilaksanakan oleh seorang guru atau pengajar, dengan tujuan agar siswa mendapatkan suatu pengetahuan, penguasaan dan pembentukan sikap dengan baik.¹⁴ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik untuk mempermudah peserta didik agar dapat melakukan kegiatan belajar dengan baik.

Matematika berasal dari bahasa latin yaitu *mathematika* dan dari bahasa Yunani *mathematike* yang artinya mempelajari. Jadi, matematika yaitu ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan cara berpikir.

¹⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 19.

Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang mempunyai peran penting dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat digunakan dalam menerapkan bidang ilmu lainnya ataupun dalam perkembangan ilmu matematika sendiri.

Pada hakikatnya, matematika mempunyai objek yang abstrak. Soejadi berpendapat bahwa objek keabstrakan matematika meliputi konsep, operasi, fakta dan prinsip. Sedangkan menurut Piaget, peserta didik pada usia sekolah dasar sekitar 7 tahun sampai 13 tahun, pada usia tersebut anak berada pada fase operational konkret. Pada fase ini, peserta didik melihat objek secara konkret atau nyata, rasional serta objektif dalam mempelajari sesuatu.

Matematika yaitu salah satu mata pelajaran yang memerlukan penalaran yang dapat diterima oleh akal dan pikiran, karena matematika merupakan ilmu dengan teori yang bentuknya abstrak. Matematika sangat dibutuhkan untuk mempelajari ilmu pelajaran lain. Matematika merupakan ilmu yang sudah digunakan sebelum diadakannya pendidikan formal. Sebagai contoh seseorang telah menggunakan angka atau dalam bentuk uang dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, secara tidak langsung mereka telah mempelajari matematika.

Matematika bermula dari kata *mathema* yang mempunyai arti pengetahuan, serta *mathanein* yang memiliki arti belajar serta berfikir. Menurut KBBI Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bilangan, korelasi antar bilangan serta langkah-langkah pengoperasian yang diimplementasikan untuk mencari solusi terhadap suatu masalah yang berkaitan dengan bilangan. Matematika menurut Ismail dkk memiliki pengertian ilmu yang membahas tentang angka-angka serta cara menghitung, menjelaskan mengenai problem numerik, jumlah serta besaran, korelasi pola, struktur serta bentuk, tempat berpikir, himpunan sistem, alat, serta struktur.¹⁵

¹⁵ Ali Hamzah dan Muhlisarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Rajagrafindo, 2014), 48.

Matematika adalah elemen yang penting dalam suatu aktivitas, salah satunya pada bidang sains dan sosial. Itu sebabnya matematika disebut sebagai ratunya ilmu serta pelayan ilmu. Ilmu-ilmu lain dapat dilayani oleh matematika menggunakan rumus, aksioma serta model pembuktian yang dipunyai bisa berguna untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang lain. Sehingga matematika memiliki peran penting pada dunia pendidikan ataupun kegiatan sehari-hari manusia.¹⁶ Pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar dan mengajar, dua hal tersebut saling berhubungan erat. Kegiatan pembelajaran tersebut saling berkaitan saat pembelajaran matematika berlangsung untuk menimbulkan suatu interaksi, antara peserta didik dengan pengajar, antara peserta didik dengan satu sama lain, serta antara peserta didik dengan lingkungan sekitar.

Pembelajaran matematika dikatakan berhasil jika peserta didik mampu menguasai materi pembelajaran. Kualitas penguasaan materi pembelajaran matematika ditentukan oleh guru. Guru mempunyai peran penting bagi peserta didik melalui pemberian materi yang tepat sesuai dengan perkembangan anak, dengan begitu akan tercipta suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa oleh seorang guru, sehingga kemampuan berfikir siswa dapat meningkat dan juga siswa dapat lebih muda menerima pengetahuan mutakhir yang nantinya mampu mengembangkan kapabilitas materi matematika dengan baik.

Pembelajaran matematika dalam pendidikan memiliki fungsi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan menghitung, mengukur, serta memanfaatkan rumus matematika agar dapat digunakan pada kegiatan

¹⁶ Andri, Zul Zagir dan Oleggius Jiran Does, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 04 Bati Tahun Pelajaran 2016/2017" *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2017): 416, diakses pada 26 Januari, 2022, <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JPD/Article/view/91/0>

sehari-hari. Di sisi lain, matematika memiliki fungsi meningkatkan kemampuan dalam mengkomunikasikan gagasan menggunakan bahasa dengan model matematika dalam bentuk kalimat serta persamaan matematika, grafik, tabel ataupun diagram.¹⁷

Menurut KTSP 2006, tujuan-tujuan dalam pembelajaran Matematika adalah seperti berikut ini:

- a. Memperlihatkan kemampuan konsep matematika yang dipelajari dengan benar, tepat, lues dan efisien ketika memecahkan masalah.
- b. Mempunyai mengetahui mengkomunikasikan gagasan menggunakan symbol, diagram, tabel, ataupun grafik untuk memudahkan keadaan ataupun masalah.
- c. Memanfaatkan pemahaman pada pola, sifat ataupun melakukan manipulasi matematika dalam menyamaratakan, meragkai bukti atau menerangkan gagasan serta ungkapan matematika.
- d. Memperlihatkan pengetahuan dalam memformulasikan, mengartikan, serta merangkai model matematika saat memecahkan masalah.
- e. Mempunyai sikap menghargai dalam memanfaatkan ilmu matematika dalam aktifitas keseharian.¹⁸

Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran matematika memiliki tujuan berdasarkan standar kompetensi Lulusan Sekolah Dasar (SD/MI), sebagai berikut:

- a. Domain sikap: mempunyai sikap yang memperlihatkan perilaku seseorang yang percaya diri, beriman, berakhlak mulia, serta tanggung jawab dalam berhubungan bsik dengan lingkungan sekitar pada kehidupan sehari-hari.

¹⁷ Nur Rahma, "Hakikat Pendidikan Matematika" *Al-Khawarizmi Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 2, (2013):7, diakses pada 1 Februari, 2022, <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khawarizmi/article/view/88>

¹⁸ Nur Rahma, "Hakikat Pendidikan Matematika" *Al-Khawarizmi Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 2, (2013):7-8.

- b. Domain keterampilan: mempunyai kecakapan dalam berpikir dan perilaku yang kreatif dan efektif dalam hal yang bersifat abstrak dan konkret serta dapat menyesuaikan dengan tugas yang telah diberikan.
- c. Domain pengetahuan: mempunyai pengetahuan factual serta konseptual dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, kemanusiaan, dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, serta peradaban terkait fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Siswa diarahkan agar dapat mencapai sebuah standar kompetensi dalam pembelajaran matematika. Aktifitas pembelajaran matematika bukan hanya tertuju pada pemahaman materi pelajaran matematika, namun mata pelajaran matematik adalah sebuah alat atau saran bagi siswa dalam mencapai sebuah kompetensi. Sehingga ranah pembelajaran matematika di sekolah harus selaras dengan keterampilan yang ingin dicapai oleh peserta didik. Adapun parameter kompetensi dalam mata pelajaran matematika disusun dengan menyesuaikan kemampuan dan kebutuhan siswa.¹⁹

Berikut ini standar kompetensi serta kompetensi dasar mata pelajaran matematika pada kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah yang sesuai dengan kurikulum 2013:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran matematika kelas 5.

| Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan) | Kompetensi Inti 4 (Keterampilan) |
|---|--|
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) serta | 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas serta logis, |

¹⁹Nasarudin, "Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah" *Jurnal Al-Khawarizmi* 2, (2013): 67-68, diakses pada 26 Januari, 2022, <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khawarizmi/article/download/93/79>

| | |
|---|--|
| bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan serta aktivitasnya, dan juga segala sesuatu yang ditemuinya baik di sekolah maupun di rumah | dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang merefleksikan anak sehat, serta dalam tindakan yang merefleksikan tingkah laku anak beriman serta berakhlak mulia |
| Semester I | |
| Kompetensi Dasar | |
| 1.1 Menjabarkan serta mengerjakan penjumlahan dan juga pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang tidak sama. | 4.1 Menuntaskan masalah yang berhubungan dengan penjumlahan serta pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang tidak sama. |
| 1.2 Menjabarkan dan mengerjakan perkalian serta pembagian pecahan dan desimal. | 4.2 Menuntaskan masalah yang berhubungan dengan perkalian serta pembagian pecahan dan desimal. |
| 3.3 Menjabarkan komparasi antara dua besaran yang tidak sama (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume serta waktu). | 4.3 Menuntaskan masalah yang berhubungan dengan komparasi dua besaran yang tidak sama (kecepatan, debit) |
| 1.4 Menafsirkan skala melalui denah . | 4.4 Menuntaskan masalah yang berhubungan dengan skala pada denah |

| Semester II | |
|---|--|
| Kompetensi Dasar | |
| 1.5 Mendeskripsikan, serta menentukan volume bangun ruang menggunakan satuan volume (misalnya kubus satuan) dan relasi pangkat tiga dengan akar pangkat tiga. | 4.5 Menuntaskan masalah yang berhubungan dengan volume bangun ruang menggunakan satuan volume (misalnya kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga |
| 1.6 Mendeskripsikan serta menentukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus serta balok) | 4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus serta balok) |
| 1.7 Mendeskripsikan data yang berhubungan dengan diri siswa dan lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya | 4.7 Menganalisis data yang berhubungan dengan diri siswa atau lingkungan sekitar dan cara pengumpulannya |
| 1.8 Mendeskripsikan penyajian data yang berhubungan dengan diri siswa kemudian melakukan perbandingan dengan data dari lingkungan sekitar dalam format daftar, diagram, tabel, gambar (piktogram), diagram garis, atau diagram batang | 4.8 Menyusun serta menyajikan data yang berhubungan dengan diri peserta didik kemudian melakukan perbandingan dengan data dari lingkungan sekitar dalam format daftar, diagram, tabel, gambar (piktogram), |

| | |
|--|------------------------------------|
| | diagram garis, atau diagram batang |
|--|------------------------------------|

4. Materi Matematika pada Kelas 5 MI/SD

Adapun materi-materi yang terdapat di mata pelajaran Matematika untuk kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah pada kurikulum 2013 di semester ganjil meliputi penjumlahan serta pengurangan pada pecahan dengan penyebut yang tidak sama, perkalian serta pembagian pada pecahan, komparasi dua besaran yang berbeda, skala dan denah.

a. Penjumlahan serta Pengurangan pada Pecahan dengan Penyebut yang Tidak Sama.

1) Penjumlahan pada pecahan dengan penyebut yang tidak sama

Untuk menghitung operasi penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda maka kita harus menyamakan penyebutnya terlebih dahulu dengan menggunakan KPK dari penyebut dari masing-masing pecahan tersebut, ataupun menggunakan cara berikut ini:

$$\text{Rumus : } \frac{a}{b} + \frac{a}{b} = \frac{aq+bp}{pq}$$

2) Pengurangan pada pecahan dengan penyebut berbeda

Untuk operasi pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda maka kita harus menyamakan penyebutnya terlebih dahulu, dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus : } \frac{a}{b} - \frac{a}{b} = \frac{aq-bp}{pq}$$

b. Perkalian dan Pembagian pada Pecahan

1) Perkalian pada pecahan

Untuk operasi perkalian pecahan yaitu dengan mengalikan pembilang dengan pembilang lalu mengalikan penyebut dengan penyebut, berikut rumus perkalian pada pecahan:

$$\text{Rumus : } \frac{a}{b} \times \frac{c}{d} = \frac{a \times c}{b \times d}$$

2) Pembagian pada pecahan

Untuk operasi pembagian pecahan yaitu dengan membalik pembilang dan penyebut dari salah satu bilangan pecahan tersebut, kemudian kedua bilangan pecahan tersebut dikalikan. Adapun rumus pembagian pada pecahan adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } \frac{a}{b} : \frac{c}{d} = \frac{a \times d}{b \times c}$$

c. Perbandingan Dua Besaran Berbeda

Perbandingan dua besaran berbeda yaitu perbandingan dua besaran yang memiliki satuan yang berbeda. Adapun contoh menentukan perbandingan dua besaran berbeda adalah sebagai berikut:

Misalnya Adit berhenti berhenti sebanyak tiga kali guna mengetahui waktu serta jarak yang sudah ditempuh sesudah melalui tiga lintasan. Adapun pemberhentian pertama Adit mampu menempuh jarak sejauh 8 kilometer selama 20 menit, kemudian pemberhentian kedua ia mampu menempuh jarak sejauh 12 kilometer dalam kurun waktu 24 menit, lalu pemberhentian terakhir Adit mampu menempuh jarak sejauh 24 kilometer dalam kurun waktu 40 menit. Ada di lintasan mana Adit memacu motor dengan kecepatan paling cepat? Ada di lintasan mana Adit memacu motor dengan kecepatan paling lambat? Untuk menghitung terdapat dua acara, yang pertama membandingkan dengan cara mencari selisihnya dan yang kedua dengan cara mencari hasil baginya. Dengan rumus jarak dibagi waktu (Jarak : waktu)

- Pemberhentian ke-1
8 : 20 = 0,4 km/menit
- Pemberhentian ke-2
12 : 24 = 0,5 km/menit
- Pemberhentian ke-3
24 : 40 = 0,6 km/menit

Jadi kecepatan Adit dalam mengendari motor paling cepat ada di pemberhentian ketiga,, dan paling lambat ketika ada di pemberhentian pertama.

d. Skala dan Denah

Skala menyatakan perbandingan jarak antara dua tempat pada denah atau peta dengan jarak sebenarnya. Jika pada peta atau denah tertulis 1 : 100, artinya jarak antara 1 cm pada peta atau denah mewakili 100 cm atau 1 m jarak sebenarnya. Skala dapat ditentukan persamaan berikut:

$$\text{Skala} = \frac{\text{Jarak pada gambar atau denah}}{\text{jarak sebenarnya}}$$

Kemudian materi Mata Pelajaran Matematika kurikulum 2013 kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah pada semester genap meliputi volume bangun ruang, jaring-jaring bangun ruang, mengumpulkan data, dan penyajian data tunggal.

e. Volume bangun ruang

Beberapa contoh bangun ruang yakni kubus serta balok, adapun pengertiannya sebagai berikut.

1) Balok

Balok mempunyai 12 rusuk dan juga 6 sisi yang berbentuk persegi panjang. Ada satu sifat lain yang menjadi ciri balok, yaitu mempunyai 3 pasang bidang yang sejajar.

Rumus menentukan volume

$$\text{balok : } V = p \times l \times t$$

2) Kubus

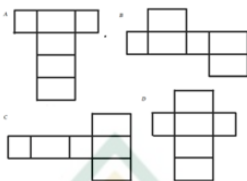
Kubus mempunyai sifat yang serupa dengan balok. Bedanya, sisi kubus berbentuk persegi dan pasangan bidang sejajarnya sama dengan sebangun.

Rumus menentukan volume

$$\text{kubus : } V = s \times s \times s \text{ atau } V = s^3$$

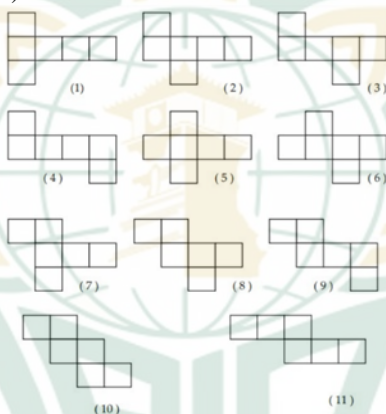
f. Jaring-jaring bangun ruang

1) Balok



Gambar 1 jaring-jaring balok

2) Kubus



Gambar 2 jaring-jaring kubus

g. Mengumpulkan data

Data adalah keterangan aktual bisa diakui kebenarannya. Pengumpulan data merupakan sebuah proses yang dilaksanakan guna memperoleh informasi yang diperlukan. setelah mengumpulkan data, kemudian memahami dan mengetahui data yang dikumpulkan. Seperti mengumpulkan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis.

h. Penyajian data tunggal

Dalam menyajikan sebuah data ada beberapa macam penyajian data, adalah sebagai berikut:

1) Penyajian data berbentuk daftar

Adapun tahapan awal dalam menyajikan data dalam format tabel yaitu

mengurutkan data lalu mengumpulkan data dan mengklasifikasikannya.

2) Penyajian berbentuk tabel

Sesudah data didaftar kemudian dapat diberikan tanda atau garis untuk menampilkan data dengan bentuk tabel.

3) Penyajian data berbentuk diagram gambar (piktogram)

Piktogram adalah penyajian data di mana angka akan dikonversikan menjadi gambar.

4) Penyajian data berbentuk diagram batang

Langkah awal untuk membuat diagram batang yakni mengklasifikasikan data dalam bentuk daftar. lalu buatlah diagram dengan sumbu X dan Y. Sumbu X terdiri dari data yang disajikan, sedangkan sumbu Y terdiri dari data yang disajikan.

5) Penyajian data dalam bentuk diagram garis

Diagram garis sama saja dengan diagram batang, akan tetapi diagram garis berupa titik titik setiap data yang kemudian ditarik menjadi sebuah garis.

D. Penelitian terdahulu

1. Ahmad Mahatir, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar, tahun 2019 menulis skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Minat Belajar Murid Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar“ penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar, jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, metode pengumpulan data menggunakan observasi dan angket.

Persamaan penelitian Ahmad Mahatir dan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media animasi dalam penelitian.

Perbedaan penelitian Ahmad Mahatir dan peneliti yaitu terletak pada jenis penelitian, jenis

penelitian yang di teliti oleh Ahmad Mahatir ini adalah penelitian eksperimen, metode pengumpulan data menggunakan observasi dan angket, sedangkan jenis penelitian yang dilakukan oleh penelitian penulis yaitu menggunakan penelitian eksperimen, metode pengumpulan data menggunakan observasi saja.

2. Andhika Budi Setiawan, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2018 menulis skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya di SMK Negeri Yogyakarta“ penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Rencana Anggaran Biaya (RAB) serta untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa kelas XI teknik Gambar Bangunan SMK N 3 Yogyakarta. Metode yang digunakan penelitian ini adalah menggunakan teknik kuantitatif.

Persamaan penelitian Andhika Budi Setiawan dan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam penelitian.

Perbedaan penelitian Andhika Budi Setiawan dan penelitian penulis adalah berada ditujukan. Tujuan penelitian Andhika Budi Setiawan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Rencana Anggaran Biaya (RAB) serta untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa kelas XI teknik Gambar Bangunan SMK N 3 Yogyakarta, sedangkan tujuan penelitian penulis yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi dalam minat belajar siswa kelas V SD Negeri Bonang, perbedaan selanjutnya yaitu penelitian Andhika Budi Setiawan menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penulis memakai metode kualitatif.

3. Bima Bintang Akbar, mahasiswa Universitas Lampung, tahun 2018 dengan judul “Penggunaan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran geografi di SMA N 4 Bandar Lampung”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menunjukkan bahwa

penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi ini dibuktikan dalam setiap siklus mengalami peningkatan pada nilai siswa.

Persamaan antara penelitian Bima Bintang Akbar dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti cara atau strategi dalam mengajar menggunakan bantuan video animasi.

Perbedaan antara penelitian Bima Bintang Akbar dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah terletak pada yang menjadi tujuan. Penelitian Bima Bintang Akbar berfokus dalam hasil belajar siswa, sedangkan penelitian penulis berfokus pada minat dalam belajar. Selain itu, dalam penelitian Bima Bintang Akbar meneliti pada sekolah menengah keatas (SMA) sedangkan penelitian penulis meneliti pada sekolah dasar (SD). Sementara pada skripsi Bima Bintang Pratama berfokus pada pelajaran geografi, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pelajaran matematika.

4. Skripsi yang ditulis oleh Indriana Puspita tahun 2016 dengan judul “Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas VIII-1 di SMPN 9 Tangerang Selatan”. Penelitian ini dilaksanakan memakai metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini membuktikan jika pengaplikasian video animasi sebagai media pembelajaran cukup efektif digunakan untuk mata pelajaran PAI. Dapat diamati dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi bahwa video animasi sebagai media dalam pembelajaran PAI mempermudah peserta didik untuk menerima mata pelajaran, dan juga bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga semangat dan kreatifitas peserta didik dalam belajar akan meningkat.

Kesamaan antara penelitian Indriana Puspita, dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis yakni baik penelitian Indriana Puspita, maupun penelitian penulis sama-sama mengkaji mengenai upaya atau strategi guru menggunakan media animasi dalam belajar. Persamaan kedua, baik penelitian Indriana Puspita

maupun penelitian penulis sama-sama memakai pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Persamaan ketiga, terletak di fokus penelitian, baik penelitian Indriana Puspita maupun penelitian yang akan dilakukan penulis berfokus pada strategi guru.

Perbedaan antara penelitian Indriana Puspita dengan penelitian penulis adalah Pertama penelitian Indriana Puspita membahas mengenai efektivitas penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah pertama (SMP), sedangkan penelitian penulis yaitu penerapan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar di tingkat sekolah dasar (SD). Kedua, mata pelajaran pada penelitian Indriana Puspita yaitu pendidikan agama islam, sedangkan penelitian penulis yaitu mata pelajaran matematika.

5. Padilatul Husni, mahasiswa Universitas Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, tahun 2016 menulis skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi” Tujuan penelitian ini ingin membuktikan bahwa media video animasi memiliki Pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *Eksperimen*, Dengan desain *Pre-Experimental Designs* menggunakan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi.

Persamaan penelitian Padilatul Husni dan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti cara atau strategi dalam mengajar menggunakan bantuan video animasi, sama-sama memiliki tujuan yang sama yaitu ingin membuktikan bahwa media video animasi memiliki Pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Perbedaan antara peneliti Padilatul Husni dan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu terletak pada titik fokus hasil belajar siswa, sedangkan penelitian penulis berfokus pada minat dalam belajar, Selain itu, dalam penelitian Padilatul Husni meneliti pada sekolah

meningkat pertama (MTS) sedangkan penelitian penulis meneliti pada sekolah dasar (SD). Sementara pada skripsi Padilatul Husni berfokus pada pelajaran IPA, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pelajaran matematika.

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan suatu penjelasan yang memiliki sifat sistematis serta logis terhadap apa yang diteliti. Kerangka berpikir dapat berupa kerangka teori atau berupa kerangka penalaran logis. Kerangka teori adalah suatu uraian singkat mengenai teori yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



Berdasarkan gambar diatas, dapat dijelaskan bahwa kegunaan media animasi dalam minat belajar siswa merupakan suatu hal yang penting agar siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi gagasan untuk menemukan atau menentukan media pembelajaran seperti video animasi. Media pembelajaran animasi dapat menjadi perantara untuk menyampaikan materi yang dapat menarik minat atau perhatian siswa agar tetap

semangat mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran Matematika siswa begitu dominan tidak begitu minat belajar pelajaran Matematika. Dengan adanya media pembelajaran video animasi ini siswa menjadi lebih semangat, aktif dan termotivasi untuk semangat belajar pelajaran Matematika.

