

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Obyek Penelitian

#### 1. Profil SDN Bonang

- a. Nama Sekolah : SD Negeri Bonang
- b. Alamat Sekolah : Desa Bonang RT. 4 RW. 2
- c. Kecamatan : Lasem
- d. Kabupaten : Rembang
- e. Provinsi : Jawa Tengah
- f. Kode Pos : 59271
- g. Email : [sdn\\_bonang@yahoo.co.id](mailto:sdn_bonang@yahoo.co.id)
- h. Jenjang Akreditasi : Terakreditasi A
- i. NPSN : 20315870
- j. Tahun Berdiri : 02 11 1948
- k. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- l. Nama Kepala Sekolah: Maelani, S.Pd<sup>1</sup>

#### 2. Visi, Misi, serta Tujuan SDN Bonang

- a. Visi SDN Bonang  
Terwujudnya sekolah yang unggul dalam prestasi, berbudi pekerti luhur, terampil, berlandaskan iman dan taqwa.
- b. Misi SDN Bonang  
Berikut misi dari SDN Bonang:
  - 1) Terlaksana pembelajaran yang aktif, inofatif, kreatif, serta atraktif agar daya serap siswa lebih optimal.
  - 2) Meningkatnya potensi keterampilan dasar siswa melalui pembelajaran.
  - 3) Meningkatnya kualitas ekstrakurikuler yang mendukung prestasi siswa.
  - 4) Terbentuknya sikap dan perilaku siswa yang kepribadian luhur, berlandaskan iman dan taqwa.<sup>2</sup>
- c. Tujuan  
Berikut adalah tujuan dari SD Negeri Bonang diantaranya yaitu:

---

<sup>1</sup> Hasil Dokumentasi SD Negeri Bonang

<sup>2</sup> Hasil Dokumentasi SD Negeri Bonang

- 1) Meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik siswa
- 2) Tercapainya peningkatan nilai rata-rata ujian dari tahun ke tahun.
- 3) Mengamalkan ajaran agama, ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni budaya sebagai hasil pembelajaran.
- 4) Menguasai keterampilan hidup sebagai bekal studi lebih lanjut.<sup>3</sup>

### **3. Struktur Organisasi**

Setiap lembaga pendidikan mempunyai struktur keorganisasian. Hal ini bertujuan agar lembaga pendidikan lebih mudah dalam mengatur pembagian tugas serta diharapkan dapat bertanggung jawab pada tugas yang telah ditentukan masing-masing pada setiap individu. SD Negeri Bonang juga mempunyai struktur organisasi sekolah. Dalam penyusunan struktur organisasi ini, disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota agar dapat berjalan dengan baik dan benar.

### **4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan**

Pada tahun ajaran 2021/2022 SD Negeri Bonang mempunyai jumlah pendidik dan tenaga kependidikan sebanyak 10 orang, yang terdiri dari:

- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| a) Guru Tetap          | : 3 orang.              |
| b) Guru PNS            | : 5 orang.              |
| c) Tenaga Kependidikan | : 2 orang. <sup>4</sup> |

### **5. Data Peserta Didik**

Pada tahun ajaran 2021/2022 SD Negeri Bonang mempunyai peserta didik dengan jumlah 144 siswa.

### **6. Data Sarana Prasarana**

Sarana dan prasarana mempunyai peran penting dalam kelangsungan proses belajar mengajar di kelas. Sarana dan prasarana bertujuan untuk mempermudah serta memperlancar proses pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik. SDN Bonang mempunyai sarana dan prasarana yang menunjang proses belajar mengajar.

---

<sup>3</sup> Hasil Dokumentasi SD Negeri Bonang

<sup>4</sup> Hasil Dokumentasi SD Negeri Bonang

Sarana dan juga prasarana digunakan untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pendidikan.

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

### **1. Minat Belajar Ditinjau Dari Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di Kelas V SDN Bonang Lasem Tahun Ajaran 2021/2022**

Pembelajaran matematika menjadi satu diantara beberapa materi pelajaran yang harus ada di setiap lembaga pendidikan. Pembelajaran matematika juga sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu memahami pembelajaran matematika sejak usia sekolah dasar. Tetapi, dalam pengaplikasiannya peserta didik masih merasa kesulitan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, mulai dari siswa kesulitan memahami materi pelajaran, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa tidak memperhatikan pelajaran, kurangnya semangat dalam belajar matematika atau penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik.

Media video animasi pembelajaran dengan materi satuan jarak dan waktu dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan akan suatu media yang mampu memberikan daya tarik siswa untuk belajar serta memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada bulan juni 2022 disampaikan bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Hasil belajar siswa juga masih di bawah KKM. Hal ini sesuai dengan yang telah dipaparkan oleh Ibu Maelani, S.Pd selaku guru matematika di SD Negeri Bonang.

“Minat belajar siswa masih rendah. Siswa belum memiliki kemauan tinggi untuk belajar. Padahal saya sudah berusaha mengajar dengan seluruh kemampuan saya, tapi dari siswa sendiri minat belajarnya masih kurang. Hasil belajar juga

rendah. Kebanyakan siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.”<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa guru belum pernah memanfaatkan media video pembelajaran untuk menyampaikan materi satuan jarak dan waktu pada pembelajaran matematika. Guru hanya memanfaatkan buku. Berikut pernyataan Bapak Agus Zaenudin, S.Pd selaku guru matematika di SD Negeri Bonang.

“saya mengajar matematika biasanya memanfaatkan gambar- gambar yang ada dibuku saja dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab”<sup>6</sup>

Tiap-tiap sekolah sebetulnya telah diberikan fasilitas untuk menunjang kualitas pembelajaran, akan tetapi pemanfaatannya kurang maksimal. Layaknya yang ada di SD Negeri Bonang.

Sangat disayangkan memang ketika fasilitas yang disediakan belum mampu digunakan secara optimal. Padahal dengan fasilitas-fasilitas yang tersedia, guru mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Berhubungan dengan peserta didik kelas V disampaikan bahwa minat belajar masih perlu ditingkatkan lagi. Hal ini menyusul diperolehnya asil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Hal itu merupakan salah satu tantangan untuk setiap pengajar, bagaimana cara untuk mengatasi hal tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan usaha dari pihak guru dan sekolah untuk mengatasinya. Di SD Negeri Bonang sendiri terdapat fasilitas yang menunjang dalam meningkatkan pembelajaran matematika. Hal tersebut disampaikan Ibu Melani, S.Pd selaku kepala sekolah.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Bonang, dapat diuraikan bahwa penerapan media

---

<sup>5</sup> Maelani, wawancara oleh penulis, 9 juni 2022, wawancara 1, transkrip.

<sup>6</sup> Agus Zaenudin, wawancara oleh penulis, 9 juni 2022, waancara 2, transkrip.

<sup>7</sup> Maelani, wawancara oleh penulis, 9 juni 2022, wawancara 1, transkrip.

animasi dalam pembelajaran matematika pada kelas V sama seperti halnya pembelajaran pada umumnya. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran matematika menggunakan video animasi adalah:

a. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Pada penyampaian tujuan pembelajaran ini, guru memberikan arahan mengenai materi yang akan dibahas dalam pembelajaran tersebut.<sup>8</sup>

b. Menjelaskan materi pelajaran

Berdasarkan hasil observasi, setelah penyampaian tujuan pembelajaran guru melanjutkannya dengan menjelaskan materi pelajaran.<sup>9</sup> Kegiatan ini dilakukan agar peserta didik mampu memahami materi pelajaran sebelum melakukan proses belajar.

c. Menyiapkan alat yang digunakan dalam menampilkan media animasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti, sebelum memulai penerapan media animasi guru menyiapkan alat yang akan digunakan dalam penerapan media animasi tersebut.<sup>10</sup> Bapak Agus Zaenudin, S.Pd menyatakan bahwa “yang perlu dipersiapkan dalam penggunaan media animasi ini adalah diperlukanya laptop, layar proyektor, kabel rol dan sound kecil.”<sup>11</sup>

d. Refleksi

Sebelum menampilkan video animasi semua peserta didik diarahkan untuk menyanyikan lagu materi satuan jarak yang dipimpin oleh gurunya agar semuanya lebih semangat lagi dalam belajar matematika.

---

<sup>8</sup> Observasi di SDN Bonang pada hari kamis, tanggal 9 Juni 2022.

<sup>9</sup> Observasi di SDN Bonang pada hari kamis, tanggal 9 Juni 2022.

<sup>10</sup> Observasi di SDN Bonang pada hari kamis, tanggal 9 Juni 2022.

<sup>11</sup> Agus Zaenudin, wawancara oleh penulis, 9 juni 2022, waancara 2, transkrip.

- e. Memulai menampilkan media animasi

Berdasarkan hasil observasi, guru memulai menampilkan video animasi yang didalamnya terdapat pelajaran matematika materi satuan jarak dan waktu. Kemudian peserta didik dikondisikan terlebih dahulu agar tertib dalam menonton video animasi tersebut. Terlihat sangat antusias dan senang sekali peserta didik dalam mengikuti arahan dari guru untuk belajar matematika bersama menggunakan media animasi.

- f. Membuat kesimpulan

Setelah semua selesai dilakukan, diakhir kegiatan belajar mengajar, pendidik mengutus siswa untuk merangkum kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan tersebut. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Bpk Agus Zaenudin, S.Pd bahwa “setiap selesai menyampaikan materi pelajaran, diakhir pembelajaran mengajak peserta didik untuk bersama menyimpulkan materi yang telah diajarkan.”<sup>12</sup>

## **2. Kendala Minat Belajar Ditinjau Dari Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di Kelas V SDN Bonang Lasem Tahun Ajaran 2021/2022**

Setiap penerapan dalam sebuah strategi, tentunya tidak selalu berjalan lancar. Ada kendala-kendala yang ditemui selama penerapan strategi tersebut. Termasuk 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. Berikut beberapa faktor penghambat selama penerapan strategi pengajar dalam mengembangkan motivasi belajar:

- a. Sarana yang kurang memadai

SDN Bonang hanya mempunyai satu buah LCD proyektor. Dengan begitu untuk

---

<sup>12</sup> Agus Zaenudin, wawancara oleh penulis, 9 Juni 2022, wawancara 2, transkrip.

menggunakannya perlu pembagian waktu dengan kelas-kelas lainnya, begitupun dengan penggunaan peralatan lainnya berupa laptop, kabel stop kontak, pengeras suara, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Bpk Zaenudin S.Pd yang mengatakan bahwa “kendala atau permasalahan guru dalam menerapkan media pembelajaran diantaranya guru merasa repot dalam menerapkan media khususnya media video karena membutuhkan waktu dan biaya yang memadai, guru kurang terampil dalam menerapkan media khususnya media video pembelajaran, yang terakhir yakni ketidaktersedianya peralatan media”<sup>13</sup>.

b. Durasi waktu

Beberapa video pembelajaran terkadang memiliki durasi waktu yang lama, sehingga pengajar dituntut untuk sependai mungkin dalam manajemen waktu. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Bpk Zaenudin S.Pd yang mengatakan bahwa “terkadang video masih belum selesai materinya tetapi waktu jam pelajaran sudah habis”<sup>14</sup>.

c. Persiapan penggunaan media

Dalam mempersiapkan kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran, pengajar diharuskan untuk menyediakan alat-alat yang dibutuhkan untuk menjadikan video animasi sebagai media pembelajaran. Hal ini tentunya sedikit merepotkan pengajar, karena peralatan yang digunakan memiliki ukuran yang lumayan besar dan memiliki masa yang berat.

d. Pengontrolan suasana kelas

Ketika materi yang ditayangkan melalui video pembelajaran dimulai, beberapa peserta didik tampak gaduh dan tidak mengindahkan pembelajaran. Hal ini

---

<sup>13</sup> Agus Zaenudin, wawancara oleh penulis, 9 Juni 2022, wawancara 1, transkrip.

<sup>14</sup> Agus Zaenudin, wawancara oleh penulis, 9 Juni 2022, wawancara 1, transkrip.

akan turut mengganggu konsentrasi peserta didik lainnya.

### 3. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kendala Minat Belajar Ditinjau Dari Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di Kelas V SDN Bonang Lasem Tahun Ajaran 2021/2022

Adapun solusi atau upaya untuk mengatasi kendala dalam penerapan media animasi yaitu:

- a. Solusi untuk mengatasi sarana media yang kurang
 

Solusi untuk mengatasinya yaitu dengan cara pengadaan tambahan peralatan media video pembelajaran. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Bpk Zaenudin S.Pd yang mengatakan bahwa “solusinya harus ada tambahan sarana media biar tidak bergantian terus ketika ada guru yang ingin menggunakan media pada saat pembelajaran dan tidak mengulur waktu juga kalau sarana mediana di tambah”<sup>15</sup>
- b. Untuk guru yang kesulitan mengatur waktu saat proses pembelajaran
 

Solusi untuk mengatasinya yaitu dengan cara memangkas bagian-bagian vidio yang tidak dibutuhkan untuk pembelajaran..
- c. Persiapan penggunaan media
 

Hal ini bisa ditangani dengan cara menyediakan tempat khusus untuk menaruh media-media pembelajaran.
- d. Pengontrolan suasana kelas
 

Hal ini dapat diatasi dengan cara pengajar membuat kesepakatan dengan peserta didik, supaya tetap tenang ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media video sedang berlangsung. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Bpk Zaenudin S.Pd yang mengatakan bahwa “Sebelum pelajaran dimulai biasanya saya dengan murid saya mengadakan perjanjian atau kesepakatan terlebih dahulu supaya

---

<sup>15</sup> Agus Zaenudin, wawancara oleh penulis, 9 Juni 2022, wawancara 1, transkrip.



pada saat pembelajaran dimulai tidak gaduh dan mau memperhatikanya”<sup>16</sup>

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Analisis Minat Belajar Ditinjau Dari Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di Kelas V SDN Bonang Lasem

Pembelajaran matematika adalah salah satu pembelajaran yang terkandung dalam pembelajaran tematik yang diajarkan di Sekolah Dasar. Pembelajaran matematika tidak hanya berpusat pada penguasaan materi saja, tetapi juga sebagai sarana bagi peserta didik dalam memahami kemampuannya. Pada dasarnya, pembelajaran matematika bersifat abstrak serta mempunyai teori dan prinsip yang berjenjang. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dikatakan berhasil jika peserta didik mampu menguasai materi pelajaran. Faktor yang menentukan keberhasilan peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran dengan baik.<sup>17</sup>

Berdasarkan hal tersebut peneliti menerapkan video animasi. Karena media video pembelajaran dapat menjadi alat bantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan informasi yang mereka dapatkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dikatakan Rambu Ery Ana Awang dalam skripsinya yang menjelaskan bahwa menonton video pembelajaran

---

<sup>16</sup> Agus Zaenudin, wawancara oleh penulis, 9 Juni 2022, wawancara 1, transkrip.

<sup>17</sup> Wiryanto, “Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19,” *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 6, no. 2 (2020): 1, <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>.

sebelum atau sesudah membaca dapat memperkuat materi pemahaman siswa terhadap materi ajar.<sup>18</sup>

Pada anak usia sekolah dasar, mereka lebih mudah memahami materi pelajaran menggunakan sesuatu yang bersifat konkret. Hal tersebut menjadi suatu tantangan bagi seorang guru untuk membuat pembelajaran matematika yang bersifat abstrak menjadi pembelajaran yang nyata bagi peserta didik.<sup>19</sup> Berkaitan dengan hal tersebut, di SDN Bonang minat belajar dalam pembelajaran matematika masih belum bisa dikatakan maksimal. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan masih malas dalam belajar serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru kelas V menerapkan video animasi dalam pembelajaran matematika. Penerapan video yang digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu menggunakan video animasi yang di dalamnya terdapat materi yang akan diajarkan. Dengan penerapan video animasi tersebut, diharapkan peserta didik menjadi semangat dalam belajar, lebih antusias serta lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pada proses pembelajaran dengan menerapkan video animasi ini, menjadikan pembelajaran tidak monoton. Penerapan video animasi juga akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta efektif bagi peserta didik. Interaksi yang terjalin ketika peserta didik satat melihat video animasi yang didalamnya terdapat materi yaitu mampu memberikan peluang untuk mengembangkan kemampuan sosial, bahasa serta emosi bagi peserta didik. Selain itu, melalui video animasi yang

---

<sup>18</sup> Rambu Ery Ana Awang , Skripsi “ *Pengaruh Media Vidio Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*” (Semarang:UNS 2016), hal 8.

<sup>19</sup> Dwi Setia Ningrum dan Leonard, “*Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas I,*” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 4, no. 3 (2014): 165, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/formatif/article/view/151/145>.

menyenangkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir bagi peserta didik.<sup>20</sup>

Suatu penggerak yang terdapat pada diri siswa yang dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar, tercapainya tujuan dalam kegiatan belajar, dan menjamin keberlangsungan dalam kegiatan belajar yaitu minat. Minat belajar adalah suatu kekuatan dalam diri individu yang berasal dari kegiatan belajar yang memiliki rasa minat, keaktifan serta semangat untuk belajar. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, bahwa guru yang memiliki inovasi, kreatifitas yang baik akan mengupayakan dalam meningkatkan dan membentuk semangat atau minat belajar siswa, mewujudkan pembelajaran yang diharapkan, dengan cara mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik seperti belajar sambil bermain. Hal tersebut dapat diwujudkan salah satunya dengan membuat sebuah media pembelajaran, dan diterapkannya dikelas untuk menarik minat siswa dalam belajar, menjadikan suasana belajar menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Sesuai dengan pernyataan dari Bapak Zaenudin selaku guru Matematika kelas V, Menurut beliau dalam penerapan media pembelajaran Media Animasi tersebut kita menemukan bahwa media ini cocok diterapkan dikelas bagi siswa karena dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menjadikan siswa semakin semangat, antusias serta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan media pembelajaran Media Animasi juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Tanpa disadari siswa menjadi lebih aktif, antusias dan semangat dalam belajar pelajaran Matematika. Karena maksud dari penerapan media pembelajaran Animasi sendiri itu untuk membangkitkan dan meningkatkan minat atau semangat belajar siswa, dan mewujudkan pembelajaran yang diharapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran muatan

---

<sup>20</sup> Gita Anggraini dan Heni Pujiastuti, “Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar,” *Jurnal Matematika Ilmiah* 6, no. 1 (2020): 91, <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/952>.

Matematika kelas V dengan menggunakan media Animasi pada materi satuan jarak dan kecepatan, siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajarannya. Sesuai dengan hasil observasi peneliti menemukan bahwa siswa lebih mempunyai keinginan untuk mengikuti pembelajaran dan merasa ingin tahu serta aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media Animasi. Hal tersebut sangat sesuai dengan indikator minat yang ingin dicapai yaitu Perasaan senang, Siswa yang senang pada suatu mata pelajaran akan terus mempelajarinya tanpa ada rasa paksaan. Ketertarikan, Peserta didik akan memiliki minat pada suatu hal apabila menarik perhatiannya. Perhatian, Peserta didik yang menaruh minat terhadap suatu hal dengan sendirinya. Keterlibatan, Minat belajar siswa akan muncul apabila ia terlibat atau ikut serta dalam mengerjakan objek yang dipelajari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa analisis minat belajar ditinjau dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN Bonang Lasem Rembang dapat menambah minat belajar peserta didik.

Sebelum memulai menayangkan video animasi, hal-hal yang perlu dipersiapkan yaitu laptop, proyektor, kabel rol, dan sound kecil. Penerapan video animasi dilakukan di dalam kelas V.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran matematika menggunakan video animasi adalah:

a. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Penyampaian tujuan pembelajaran tersebut diharapkan agar peserta didik mengetahui tujuan mempelajari materi pelajaran tersebut.<sup>21</sup> Dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik,

---

<sup>21</sup> Sri Hartatik dan Dewi Widiana Rahayu, "Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional Lempar Karet Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Education and Human Development Journal* 3, no. 2 (2018): 153, [https://www.academia.edu/45535347/Inovasi\\_Model\\_Pembelajaran\\_Melalui\\_Permainan\\_Tradisional\\_Lempar\\_Karet\\_Untuk\\_Mengajarkan\\_Konsep\\_Perkalian\\_Bagi\\_Siswa\\_Sekolah\\_Dasar](https://www.academia.edu/45535347/Inovasi_Model_Pembelajaran_Melalui_Permainan_Tradisional_Lempar_Karet_Untuk_Mengajarkan_Konsep_Perkalian_Bagi_Siswa_Sekolah_Dasar).

guru harus mempertimbangkan beberapa komponen yaitu *audience*, *behavior*, *condition*, dan *degree*. Tujuan pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 yaitu *audience* yang berarti peserta didik menjadi subjek pembelajaran, *behavior* mengarah pada capaian kompetensi dasar, *condition* yang berarti suatu usaha belajar yang dapat membantu dalam mencapai kompetensi dasar, dan *degree* yang mengacu pada kualitas keberhasilan peserta didik.<sup>22</sup>

b. Menjelaskan materi pelajaran

Materi pembelajaran yaitu materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran merupakan salah satu sumber belajar bagi peserta didik. Tanpa adanya materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal. Maka dari itu, seorang guru yang mengajar harus mampu menguasai materi pelajaran yang nantinya akan disampaikan kepada peserta didik. Selain itu, materi pembelajaran yang diajarkan harus sesuai agar dapat membantu peserta didik mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar.<sup>23</sup>

c. Menyiapkan alat yang digunakan dalam media animasi

Guru merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, salah satu peranan seorang guru yaitu sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator, guru harus mampu memberikan fasilitas atau kemudahan dalam kegiatan belajar bagi peserta didik.<sup>24</sup> Berdasarkan

---

<sup>22</sup> Pramudita Budiastuti, dkk., “Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan,” *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no. 1 (2021): 40, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>.

<sup>23</sup> Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran,” *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 344, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/0>.

<sup>24</sup> Hasna, dkk., “Guru Kelas Sebagai fasilitator di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 1, no. 1 (2020): 28, <https://lp3m-umkendari.ac.id/index.php/jpp/article/view/42>.

hasil observasi, sebelum melakukan penayangan video animasi guru menyiapkan alat yang dibutuhkan dalam video animasi yaitu proyektor, laptop, kabel rol dan sound kecil.

d. Refleksi

Sebelum menampilkan video animasi semua peserta didik diarahkan untuk menyanyikan lagu materi satuan jarak yang dipimpin oleh gurunya agar semuanya lebih semangat lagi dalam belajar matematika.

e. Memulai menampilkan media animasi

Berdasarkan hasil observasi, guru memulai menampilkan video animasi yang didalamnya terdapat pelajaran matematika materi satuan jarak dan waktu. Kemudian peserta didik dikondisikan terlebih dahulu agar tertib dalam menonton video animasi tersebut. Terlihat sangat antusias dan senang sekali peserta didik dalam mengikuti arahan dari guru untuk belajar matematika bersama menggunakan media animasi.

f. Membuat kesimpulan

Setelah semua permainan selesai dilakukan, diakhir pembelajaran guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan tersebut. Pemahaman materi pelajaran merupakan salah satu faktor penentu peserta didik dalam membuat kesimpulan. Dalam membuat kesimpulan, diperlukan beberapa tahapan yaitu merumuskan masalah, mengumpulkan informasi, membuat alternatif pilihan, menilai pilihan tersebut apakah sudah tepat dijadikan solusi atau belum dan yang terakhir menarik kesimpulan.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Eri Ariyanti, dkk., “Analisis Kemampuan Membuat Kesimpulan Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Education For Sustainable Development,” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 1, no. 2 (2021): 101, <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/insecta>.

## 2. Kendala Minat Belajar Ditinjau Dari Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di Kelas V SDN Bonang Lasem

Berbagai macam kendala yang dialami oleh pengajar dalam penerapan video animasi sebagai media pembelajaran salah satunya yakni sarana dan prasarana yang kurang memadai. Untuk menggunakan media penunjang pembelajaran seperti proyektor misalnya, terkadang pengajar diharuskan untuk mengambilnya terlebih dahulu di ruang penyimpanannya, kemudian kembali ke dalam kelas dan memasangnya. Sehingga sedikit banyak kegiatan tersebut memang menyita beberapa waktu. Etin Solihatin dalam karyanya yang berupa sebuah buku menerangkan sejumlah barometer dalam pemilihan media pembelajaran beberapa diantaranya meliputi:

Adanya media serta kemudahan dalam mendapatkan media turut menjadi perhatian peneliti. Apakah media yang diperlukan tersedia di sekitar kita, di sekolah atau dipasaran? Apabila kita menciptakannya sendiri adakah kapabilitas, waktu, tenaga, serta sarana untuk membuatnya? Pertanyaan berikutnya tersediakah sarana yang diperlukan untuk menyajikan kelas? Hal tersebut harus menjadi pertimbangan oleh semua guru yang mau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar<sup>26</sup>.

Setiap penerapan dalam sebuah strategi, tentunya tidak selalu berjalan lancar. Ada kendala-kendala yang ditemui selama penerapan strategi tersebut. Termasuk dalam penerapan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi satuan jarak dan kecepatan untuk siswa kelas V SDN Bonang. Adapun beberapa faktor penghambat selama penerapan strategi guru dalam meningkatkan minat baca sebagai berikut:

---

<sup>26</sup> Wulandari Linda Dewi Astuti, Skripsi, “*Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 63 Kota Jambi*” (Jambi: UIN 2020) hal, 59

SDN Bonang hanya mempunyai satu buah LCD proyektor. Dengan begitu untuk menggunakannya perlu pembagian waktu dengan kelas-kelas lainnya, begitupun penggunaan peralatan lainnya berupa laptop, kabel stop kontak, pengeras suara, dan sebagainya.

Beberapa video pembelajaran terkadang memiliki durasi waktu yang lama, sehingga pengajar dituntut untuk sependai mungkin dalam manajemen waktu. Akan tetapi tidak sedikit para pengajar yang masih kesulitan dalam manajemen waktu.

Dalam mempersiapkan kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran, pengajar diharuskan untuk menyediakan alat-alat yang dibutuhkan untuk menjadikan video animasi sebagai media pembelajaran. Hal ini tentunya sedikit merepotkan pengajar, karena peralatan yang digunakan memiliki ukuran yang lumayan besar dan memiliki masa yang berat.

Ketika materi yang ditayangkan melalui video pembelajaran dimulai, beberapa peserta didik tampak gaduh dan tidak mengindahkan pembelajaran. Hal ini akan turut mengganggu konsentrasi peserta didik lainnya.

### **3. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kendala Minat Belajar Ditinjau Dari Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika Materi Satuan Jarak dan Kecepatan di Kelas V SDN Bonang Lasem**

Di dalam KBBI upaya diartikan sebagai sebuah usaha yang dilakukan untuk menggapai tujuan tertentu, mengatasi permasalahan, menemukan solusi.

Upaya merupakan suatu usaha dengan suatu tujuan tertentu, usaha ataupun ikhtiar bisa pula dikatakan sebagai suatu aktivitas yang mengerahkan tenaga, pikiran atau fisik dengan tujuan menggapai maksud tertentu.

Upaya guru yakni suatu aktifitas guru yang dilaksanakan dalam rangka membimbing, mendidik, mengajar, serta melakukan transfer knowledge kepada siswa sesuai selaras dengan kapabilitas yang dipunyai, untuk menggapai tujuan tertentu.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Zulkifli Rusby dkk, “*Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fikih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten*”



Adapun solusi atau upaya untuk mengatasi kendala dalam penerapan media animasi yaitu:

Solusi untuk mengatasi sarana media yang kurang solusi untuk mengatasinya yaitu dengan cara pengadaan tambahan peralatan media video pembelajaran.

Untuk guru yang kesulitan mengatur waktu saat proses pembelajaran, solusi untuk mengatasinya yaitu dengan cara memangkas bagian-bagian yang tidak dibutuhkan untuk pembelajaran

Adapun masalah dalam mempersiapkan media penunjang pembelajaran bisa ditangani dengan cara menyediakan tempat khusus untuk menaruh media-media pembelajaran.

Keadaan kelas yang tidak kondusif dapat diatasi dengan cara pengajar membuat kesepakatan dengan peserta didik, supaya tetap tenang ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media video sedang berlangsung.