

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk membantu mengembangkan potensi fisik dan mental seseorang, sehingga mereka dapat mencapai tujuan tertentu dalam menjalani kehidupan secara mandiri.<sup>1</sup> Pendidikan diperoleh melalui berbagai aktivitas dan upaya untuk mengembangkan kepribadian dengan cara mengasah potensi yang dimiliki setiap individu. Sebagai bekal dalam menjalani kehidupan, pendidikan merupakan aspek penting dan menjadi pondasi awal yang harus ditanamkan sejak dini.

Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal.<sup>2</sup> Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Sedangkan Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Jalur pendidikan tersebut memiliki karakteristik yang berbeda, tetapi memiliki tujuan yang sama.

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan : Konsep, Teori Dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), Hlm 26.

<sup>2</sup> “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” Pub. L. No. 20, 1 (2003).

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, yang membawa perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.<sup>3</sup> Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir, sikap, serta berbagai kemampuan lainnya. Pembelajaran yang baik menciptakan suasana yang mendukung pertumbuhan pribadi dan sosial, sehingga peserta didik dapat beradaptasi serta mengamalkan nilai-nilai positif dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi yang memiliki tujuan jelas. Interaksi ini dimulai dari peran pendidik dan aktivitas belajar peserta didik, yang berlangsung secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendidik sebagai fasilitator dapat menyediakan berbagai sarana yang mendukung kelancaran kegiatan belajar siswa. Tidak hanya terbatas pada penyediaan fasilitas fisik, tetapi membantu siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, memperoleh pengalaman, serta mengembangkan keterampilan hidup yang berguna.<sup>4</sup>

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian informasi dari guru, tetapi juga melibatkan kemampuan kognitif siswa dalam membangun pengetahuan secara aktif. Dalam hal ini, teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget

---

<sup>3</sup> Nurlina Ariani Harahap et al., *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (Bdanung: Widina Bhakti Persada, 2022), Hlm. 43.

<sup>4</sup> Siti Maemunawati dan Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran: Strategi KBM Di Masa Pdanemi Covid-19*, (Serang: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020), Hlm. 17.

memberikan pemahaman tentang bagaimana anak-anak membangun pengetahuan. Piaget menekankan bahwa anak bukanlah penerima informasi secara pasif, melainkan pembelajar aktif yang secara terus-menerus mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan.<sup>5</sup> Guru perlu memahami tahap-tahap perkembangan kognitif siswa agar pendekatan pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kapasitas kognitif dan memaksimalkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih siswa melalui upaya yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh perubahan, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.<sup>6</sup> Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, setiap unit pendidikan telah menentukan capaian yang akan ditempuh oleh setiap individu. Dengan adanya capaian yang dapat diukur, baik peserta didik maupun pendidik memiliki patokan yang jelas untuk menilai perkembangan, sehingga memudahkan dalam mengidentifikasi apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau masih memerlukan perbaikan dalam prosesnya.

Selain aspek kognitif, motivasi belajar juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Dalam hal ini, teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh John M. Keller memberikan kerangka yang kuat dalam merancang pembelajaran yang memotivasi. Keller menjelaskan bahwa media pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Jean Piaget, *Psikologi Anak (The Psychology of the Child)* (Terj. J. Suharsono) (Jakarta: Erlangga, 2005). Hlm. 88.

<sup>6</sup> Andana dan Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Hlm. 76.

menarik seperti video animasi dapat meningkatkan perhatian siswa, memberikan relevansi dengan kehidupan nyata, menumbuhkan kepercayaan diri karena siswa merasa mampu memahami materi, serta menciptakan kepuasan belajar.<sup>7</sup> Integrasi media video animasi dalam pembelajaran matematika tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep, tetapi juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Dalam konteks pembelajaran matematika, yang sering dianggap abstrak oleh siswa, video animasi dapat memberikan visualisasi yang jelas dan menarik. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal. Dengan menggunakan video animasi, siswa dapat melihat representasi visual dari konsep-konsep tersebut, yang membantu mereka membangun skema pengetahuan yang lebih konkret.<sup>8</sup> Hal ini sangat penting, mengingat Piaget menyatakan bahwa anak-anak pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam bentuk yang nyata dan dapat dilihat secara visual.

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.<sup>9</sup> Video animasi sangat membantu dalam pembelajaran karena mampu menyajikan konsep-konsep abstrak dengan cara yang menarik dan interaktif. Dengan dukungan

---

<sup>7</sup> John M. Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (New York: Springer, 2010). Hlm. 56-58.

<sup>8</sup> Arief S Sardiman et al., *Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010). Hlm. 75.

<sup>9</sup> Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022). Hlm. 76.

warna, gerakan, dan ilustrasi yang jelas, animasi mempermudah siswa memahami hubungan antara elemen-elemen. Penyajian media animasi dengan interaktif pada pembelajaran terbukti berpengaruh lebih besar dalam meningkatkan pemahaman siswa.<sup>10</sup>

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri, masalah terbesar pembelajaran matematika adalah kurangnya motivasi pada diri siswa dan kurang optimalnya tenaga pendidik dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Motivasi dalam proses belajar adalah suatu kekuatan yang dapat mendorong siswa untuk memanfaatkan potensi yang dimilikinya secara maksimal.<sup>11</sup> Salah satu faktor kurangnya motivasi terhadap pembelajaran matematika disebabkan oleh kelelahan yang dialami oleh siswa karena jadwal pesantren yang padat.

Guru juga kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan terasa monoton. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media yang terbatas, tanpa adanya variasi atau inovasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa dalam belajar. Akibatnya, siswa sering merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Motivasi sangat berperan dalam belajar, dengan motivasi

---

<sup>10</sup> Erna Setyowati, Ika Septi Hidayati, dan Toto Hermawan, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur," *Jurnal Intersections* 5, No. 2 (2020): 26–37.

<sup>11</sup> Rusydi Andana dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, (Medan: CV. Eureka Media Aksara, 2020). Hlm. 67.

inilah siswa menjadi tekun dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa dapat diwujudkan dengan baik.<sup>12</sup>

Selain motivasi belajar yang cukup rendah, hasil belajar matematika siswa Madrasah Sunan Kalijogo Kediri juga masih dibawah rata-rata. Hal tersebut terjadi karena tenaga pendidik kurang maksimal dalam inovatif dalam memilih media. Penentuan media menjadi hal yang perlu diperhatikan, karena media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima.<sup>13</sup> Dengan karakteristik dan latar belakang siswa yang ada, perlu adanya media visualisasi dalam menyampaikan pembelajaran matematika.

Materi garis dan sudut dipilih berdasarkan pemahaman dasar siswa tentang konsep geometri seperti titik dan panjang pada materi sebelumnya. Konsep-konsep tersebut membentuk dasar untuk memahami interaksi antara garis dan pembentukan sudut saat dua garis berpotongan. Dengan pemahaman awal ini, siswa lebih mudah memahami sifat-sifat garis sejajar, tegak lurus, dan besar sudut, sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan jelas.

Penelitian dengan tema ini sudah pernah dilakukan oleh Santi Nuraisah tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas VII materi garis

---

<sup>12</sup> Hernawati et.al., *Motivasi Dalam Pendidikan* (Kota Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), Hlm. 74.

<sup>13</sup> Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), Hlm. 13.

dan sudut di MTsN 3 Jombang. Namun, penelitian tersebut belum membahas bagaimana pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Susi Sintawati juga mengungkapkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga penerapan media ini dalam pembelajaran terbukti sangat efektif.<sup>14</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Syaila Nurhayati dan tim juga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media video animasi dan tidak.<sup>15</sup>

Berdasarkan penjelasan mengenai permasalahan yang ada, peneliti menemukan media pembelajaran yang tepat, yaitu video animasi, yang dapat digunakan untuk menilai pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti merasa penting untuk menyelidiki permasalahan tersebut dan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri Pada Materi Garis dan Sudut”.

---

<sup>14</sup> Susi Sintawati, M. Syahrani Jailani, dan Arifullah, “Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih,” *Simpati* 1, No. 1 (2023): 116–127.

<sup>15</sup> Syaila Nurhayati, A Ifriany, dan Ira Lestari, “Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 5 Pontianak Pada Materi Kesetimbangan Kimia,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3, No. 6 (2014): 1–10.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang penting dalam proses penelitian. Identifikasi masalah digunakan untuk memahami inti permasalahan, faktor penyebabnya, serta mencari solusi yang efektif untuk memperbaiki atau menyelesaikan masalah tersebut.<sup>16</sup> Dari uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya motivasi belajar matematika pada siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.
- b. Rendahnya hasil belajar matematika pada siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.
- c. Siswa kelelahan karena jadwal yang padat sehingga sulit fokus pada saat pembelajaran berlangsung.
- d. Pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan kesulitan dalam membangun komunikasi antara guru dan siswa.
- e. Kurangnya kreativitas guru sebagai fasilitator dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kelelahan akibat

---

<sup>16</sup> M. Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021, Hlm. 135).

jadwal padat, pembelajaran monoton, serta kesulitan komunikasi antara guru dan siswa.

## 2. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan penentuan ruang lingkup dari suatu permasalahan agar pembahasan yang dilakukan tetap terarah dan tidak meluas. Tujuannya adalah untuk menjaga agar fokus penelitian tetap pada satu topik tertentu.<sup>17</sup> Berdasarkan pembahasan diatas, beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya melibatkan seluruh siswa kelas VII di MTs Sunan Kalijogo sebagai objek penelitian.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini hanya mengenai garis dan sudut dalam matematika.
- c. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa video animasi yang dirancang untuk menyampaikan materi garis dan sudut pada kelas eksperimen dan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol.
- d. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Sunan Kalijogo dalam memahami materi garis dan sudut.

---

<sup>17</sup> Ibid. Hlm. 136.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap hasil belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.

3. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan kajian lebih lanjut dengan fokus penelitian yang serupa atau memperkuat temuan-temuan sebelumnya dalam bidang yang diteliti.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa sehingga dapat menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berhubungan dengan garis dan sudut.

- b. Bagi Guru

Diharapkan mampu menjadi acuan atau saran dalam memperluas wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

- c. Bagi Madrasah

Diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, penelitian ini mendorong madrasah

untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media digital, serta menjadi pertimbangan dalam penyediaan sarana pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang aktif dan kontekstual sesuai dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang penerapan video animasi sebagai media pembelajaran pada materi garis dan sudut, sehingga dapat diterapkan saat terjun ke dalam dunia pendidikan.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini ditetapkan agar proses penelitian dapat berjalan secara terarah dan fokus, sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud secara optimal. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Objek penelitian meliputi media pembelajaran video animasi sebagai variabel bebas, serta motivasi dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media video animasi, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tanpa media

video animasi. Perbandingan antara kedua kelas ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Garis dan Sudut, yang dipilih karena merupakan salah satu materi dasar dalam pelajaran Matematika kelas VII dan sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku di MTs Sunan Kalijogo Kediri.

### **G. Hipotesis Penelitian**

#### 1. Hipotesis untuk motivasi belajar

$H_0$  :Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.

$H_a$  :Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.

#### 2. Hipotesis untuk hasil belajar

$H_0$  :Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap hasil belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.

$H_a$  :Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap hasil belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.

### 3. Hipotesis untuk motivasi dan hasil belajar

$H_0$  :Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.

$H_a$  :Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri.

## H. Penegasan Istilah

### 1. Secara Konseptual

#### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>18</sup>

#### b. Video Animasi

Video animasi pembelajaran adalah media atau alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar bergerak yang disertai narasi suara.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015). Hlm. 10.

<sup>19</sup> Dina Fitriana, *Media Animasi Pembelajaran: Pengertian dan Penerapannya dalam Pendidikan*. (Jakarta: Penerbit Edukasi Nusantara, 2014). Hlm 9.

c. Garis dan Sudut

Garis adalah susunan titik-titik yang bersebelahan dan memanjang ke dua arah sampai tak hingga dengan saling bertolak belakang.<sup>20</sup> Sedangkan sudut adalah sebuah daerah yang terbentuk dari pertemuan dua garis yang saling berpotongan.<sup>21</sup>

d. Motivasi belajar

Seluruh dorongan dalam diri siswa yang memicu aktivitas belajar, menjaga keberlanjutan proses belajar, dan memberikan panduan arah pada aktivitas tersebut, sehingga tujuan yang diinginkan oleh individu yang belajar dapat tercapai.<sup>22</sup>

e. Hasil Belajar

Prestasi siswa yang diraih dari upaya secara sadar yang dilakukan untuk mencapai perubahan, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.<sup>23</sup>

2. Secara Operasional

a. Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala perangkat yang mendukung proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu.

---

<sup>20</sup> Vera Kusmayanti et al., *Modul Pembelajaran Matematika Madrasah Tsanawiyah Garis dan Sudut* (Jakarta Pusat: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah Hak, 2020).

<sup>21</sup> Ibid. Hlm. 15

<sup>22</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok: Rajawali Press, 2018), hlm 75.

<sup>23</sup> Rusydi Andana dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), Hlm 52.

Media ini berfungsi sebagai penghubung dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik.

b. Video Animasi

Video animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun secara runtut dan sistematis sehingga menciptakan suatu konsep yang berisi pesan moral tertentu. Video animasi menghadirkan visualisasi dan imajinatif dari sesuatu yang sifatnya abstrak menuju konkret.

c. Garis dan Sudut

Garis merupakan rangkaian titik-titik yang saling menyambung dengan dimensi yang bentuknya memanjang serta memiliki arah. Sedangkan sudut adalah pertemuan antara kedua garis yang saling berhimpit sehingga menghasilkan suatu daerah.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang ada dalam diri individu, yang mendorong untuk melakukan aktivitas belajar.

e. Hasil Belajar

Segala bentuk pencapaian baik berupa perubahan sikap atau perilaku, pengetahuan, keterampilan atau kemampuan berfikir yang lebih mendalam setelah mengalami sebuah pembelajaran.

## **I. Sitematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dari penelitian ini terdiri dari enam tahapan, yaitu:

BAB I berisi pendahuluan yang mencakup (a) Latar belakang, (b) Identifikasi dan batasan masalah, (c) Rumusan masalah, (d) Tujuan penelitian, (e) Manfaat penelitian, (f) Ruang lingkup penelitian, (g) Hipotesis penelitian, (h) Penegasan istilah, dan (i) Sistematika pembahasan.

BAB II berisi landasan teori, membahas teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam penelitian. Di dalamnya memuat uraian tentang landasan teori, penelitian terdahulu yang relevan, serta kerangka berpikir yang menjadi dasar dalam merumuskan hipotesis atau arah penelitian.

BAB III berisi metode penelitian yang terdiri dari (a) Pendekatan dan jenis penelitian, (b) Lokasi penelitian, (c) Variabel penelitian, (d) Populasi dan sampel, (e) Kisi-kisi instrumen penelitian, (f) Instrumen penelitian, (g) Data dan sumber data, (h) Teknik pengumpulan data, dan (i) analisis data.

BAB IV berisi hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data penelitian, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

BAB V berisi pembahasan yang dilakukan dengan mengaitkan hasil penelitian dengan hipotesis yang telah diajukan sebelumnya, serta membandingkannya dengan teori yang relevan dan hasil penelitian terdahulu.

BAB VI berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Daftar Pusaka