

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang direncanakan secara sadar untuk mendukung pengembangan potensi siswa melalui proses belajar, di mana pembangunan pendidikan nasional menjadi salah satu fokus utama. Pengajaran, dalam pengertian yang lebih luas, adalah serangkaian kegiatan mengajar, dan pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung di lingkungan manapun dan kapanpun.¹ Melalui pendidikan, individu diharapkan dapat mengoptimalkan pengembangan potensi yang dimilikinya, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, guru memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar peserta didik secara aktif dapat

¹ Desi Pristiwanti dkk., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2022.

mengembangkan potensi diri, meliputi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara ²

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai usaha untuk mengembangkan moral, pikiran, serta fisik anak, agar dapat meningkatkan kesempurnaan hidup yaitu membentuk anak yang harmonis dengan lingkungan alam dan masyarakatnya.³ Pendidikan dalam konteks sempit adalah sekolah. Pendidikan merupakan proses pengajaran yang terjadi di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan merujuk pada keseluruhan dampak yang ingin diberikan oleh sekolah dalam memastikan bahwa anak-anak dan remaja yang dititipkan kepada mereka dipersiapkan dengan keterampilan serta kesadaran penuh akan tanggung jawab sosial dan antar pribadi.⁴

Salah satu ilmu dasar yang mendasari perkembangan teknologi modern adalah penguasaan matematika. Pelajaran matematika merupakan salah satu bentuk Pelajaran yang paling penting dalam kurikulum Pendidikan. Matematika tidak hanya memberikan dasar untuk memahami konsep-konsep

² “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”.

³ Nurkholis, “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi,” *Jurnal Kependidikan* Vol. 1 No. 1 (2013).

⁴ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta, 2009).

ilmiah, tetapi juga memiliki aplikasi yang luas dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Sebagai salah satu pelajaran yang wajib diikuti di sekolah, matematika memiliki peranan yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif.

Namun, faktanya banyak siswa memandang matematika sebagai pelajaran yang rumit dan kurang menarik. Peserta didik beranggapan bahwa matematika sangat sulit sehingga mereka tidak mempunyai keinginan untuk memperlajarnya, dan pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan gurunya.⁶ Hal ini disebabkan oleh karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak serta metode pengajaran yang masih terbilang konvensional, sehingga sering kali kurang mampu menarik minat siswa dalam proses belajar, ditambah kurangnya media pembelajaran yang menarik seringkali menjadi penyebabnya.

Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, partisipasi yang minim dalam diskusi kelas, serta hasil belajar yang tidak memuaskan. Hal tersebut juga dapat dilihat dari pembelajaran yang masih terbilang rendah selain itu terdapat faktor yang mempengaruhi keberhasilan

⁵ Feny Apriani, "Dampak Kurangnya Praktik Dalam Pelajaran Matematika: Pentingnya Latihan Terstruktur Bagi Pemahaman Konsep Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2024.

⁶ Hawai Abas Kue dkk., "Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Muhammadiyah Tolangohula," *Research in the Mathematical and Natural Sciences* 1, no. 1 (2022): 39–46, <https://doi.org/10.55657/rmns.v1i1.8>.

pembelajaran pada matematika diantaranya pemahaman materi yang kurang, metode yang digunakan kurang tepat, dan kurangnya media yang menarik.⁷ Akibatnya, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menjadi rendah dan hasil yang dicapai tidak optimal. Lemahnya minat belajar siswa juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil yang diperoleh. Minat belajar adalah kecenderungan siswa untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Pada umumnya, siswa dengan minat belajar yang tinggi akan menunjukkan sikap yang lebih aktif, penuh semangat, dan termotivasi dalam upaya meraih hasil belajar yang optimal. Berbeda halnya dengan siswa yang minat belajarnya rendah, mereka justru bersikap pasif dan minim partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan seberapa jauh individu dapat mencapai sukses dalam proses belajar. Ketika seseorang memiliki ketertarikan yang mendalam terhadap pembelajaran, mereka cenderung terus menggali dan memahami materi yang diajarkan.⁸ Minat ini mendorong individu untuk lebih aktif dalam proses belajar, menjelajahi subjek-subjek yang menarik minat, serta berupaya memahami materi yang sedang dipelajari. Fenomena yang

⁷ Mutmainnah Mutmainnah dkk., “Factors Affecting Low Students’ Interest in Learning in Mathematics at Madrasah Ibtidaiyah,” *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* 6, no. 2 (2022): 65–72, <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v6i2.1572>.

⁸ Muhammad Furqon, S.E., M.A., *Minat Belajar* (PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA).

terjadi di sekolah belakangan ini menunjukkan adanya penurunan hasil belajar siswa, salah satunya disebabkan oleh rendahnya minat belajar mereka. Para siswa terlihat kurang bersemangat dalam belajar, hal ini erat kaitannya dengan minimnya interaksi mereka dengan lingkungan sekolah, terutama pada pembelajaran matematika. Di era sekarang, sebagian besar anak lebih dekat dengan dunia teknologi, sebab teknologi dipandang lebih menarik dan variatif dibandingkan dengan berinteraksi langsung dengan lingkungan di sekitar mereka.⁹

Teknologi terus mengalami kemajuan, mengubah cara kita belajar, membuka kesempatan baru, serta menghadirkan tantangan baru untuk menjaga dan meningkatkan minat belajar. Dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, para pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Secara umum fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa.¹⁰ Perkembangan teknologi yang sangat cepat memberikan banyak inovasi di bidang pendidikan, salah satunya adalah video pembelajaran animasi. Video animasi mampu menampilkan konsep-konsep abstrak dalam bentuk visual yang nyata dan menarik, sehingga membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah. Selain

⁹ Komang Suardi Wiradarma dkk., *Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar*.

¹⁰ M. sahib saleh dkk., *Media Pembelajaran* (Eureka Media Aksara, 2023).

itu, kombinasi antara gambar, suara, dan gerak dalam video animasi dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, serta mendukung gaya belajar visual maupun auditori.

Video animasi pada dasarnya merupakan kumpulan gambar diam yang diproyeksikan secara berurutan dan bergantian sesuai rancangan tertentu, sehingga menghasilkan ilusi gerak seolah-olah hidup sesuai karakter yang dibangun. Dengan tampilan gambar yang variatif, menarik, dan penuh warna, video semacam ini mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.¹¹ Penggunaan video pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui sajian visual yang dinamis, siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan turut terlibat baik secara kognitif maupun afektif dalam proses pembelajaran.

Media video animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara audio-visual, sehingga dapat merangsang lebih dari satu indera peserta didik. Ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa pendidikan akan lebih efektif jika melibatkan berbagai panca indera. Dengan bantuan animasi, konsep-konsep abstrak dalam matematika, khususnya aljabar, dapat divisualisasikan menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.¹²

¹¹ Janne Simarmata dan Tonni Limbong, "Penerapan Animasi Dan Sinematografi Dalam Film Animasi Stopmotion Jendral Soedirman," *Jurnal Multinetics*, 2020.

¹² Richard E. Mayer, *Table I Definitionsof Key Terms Term Definition Example*.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Mereka menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran karena penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu, video animasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri karena dapat diputar ulang sesuai kebutuhan. Ini tentu menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan efektif.¹³ Dengan demikian, video animasi tidak hanya berpotensi meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti bentuk aljabar.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII MTsN 3 Tulungagung, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran matematika. Selain itu, minat belajar siswa terhadap matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran serta rendahnya nilai yang diperoleh pada evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep aljabar secara lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penting untuk

¹³ Daryanto., *Media Pembelajaran* (Gava Media, 2016).

dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa.¹⁴

Penelitian dengan tema ini sudah pernah dilakukan oleh Santi Nuraisah yang membahas mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa dan juga penelitian yang dilakukan oleh Sari Permata yaitu membahas mengenai pengembangan media video animasi pembelajaran sejarah berbasis youtube untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Tetapi penelitian dengan tema tersebut belum pernah dilakukan pada materi bentuk aljabar yang berkaitan dengan minat dan hasil belajar siswa.

Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Nita Yuliantari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Project Based Learning berbantuan media video animasi terhadap keterampilan matematika. siswa di SD Negeri 1 Nyalian dan siswa SD Negeri 2 Nyalian kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik lebih asik bercanda dan bermain bersama dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan video yang ditayangkan dan tidak mengikuti intruksi yang diberikan. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang mampu menyelesaikan proyek yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.

¹⁴ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (Alfabeta, 2015).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan video pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTsN 3 Tulungagung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa
2. Kurangnya penggunaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran
3. Pembelajaran yang masih cenderung membuat siswa pasif

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Populasi penelitian dibatasi pada siswa kelas VII MTsN 3 Tulungagung
2. Penggunaan video animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung ?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung.

3. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dalam pendidikan untuk memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam konteks matematika serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai pengetahuan dan wawasan tambahan mengenai bagaimana pengaruh penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa serta sebagai tolak ukur untuk penelitian lain yang berkaitan dengan hal-hal tersebut di kemudian hari.

b. Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat dijadikan siswa sebagai pengalaman dalam pembelajaran matematika serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar yang lebih baik serta dapat menambah variasi media yang digunakan guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

d. Bagi sekolah

Memberikan masukan dan informasi pada sekolah dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki sistem pembelajaran agar hasil dari pembelajaran semakin optimal.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan yang berisi terkaan ataupun dugaan mengenai hubungan antar dua variabel atau lebih yang sifatnya hanya sementara dan masih perlu adanya pembuktian kebenarannya. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka dugaan sementara pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung.

H. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun dugaan sementara peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung.

2. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung.
3. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung.

I. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a. Media pembelajaran

Segala bentuk perangkat atau sarana yang difungsikan untuk mendukung kelancaran proses penyampaian materi pembelajaran agar lebih efektif. Media pembelajaran mencakup berbagai jenis, mulai dari media visual, audio, hingga audio visual.¹⁵

b. Video animasi

Video animasi merupakan suatu tayangan audio-visual yang menyerupai film, menggabungkan rangkaian gambar bergerak dan suara yang dirancang menarik untuk mendukung penyampaian pesan pembelajaran.¹⁶

¹⁵ aisyah fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *jurnal of student research* vol 1 (2023).

¹⁶ ani Andrasari dkk., "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD," *Transformasi Pendidikan di Era Super Smart Society 5.0*, 2022.

c. Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan dan rasa ketertarikan yang muncul dari dalam diri seseorang terhadap suatu aktivitas atau objek belajar tanpa adanya paksaan dari pihak luar.¹⁷

d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

e. Bentuk aljabar

Bentuk aljabar adalah ekspresi matematika yang menggunakan huruf (variabel) dan angka (konstanta) untuk mewakili nilai yang tidak diketahui atau yang dapat berubah. Bentuk ini mengandung unsur-unsur seperti variabel, konstanta, koefisien, dan suku.¹⁸

2. Secara operasional

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah

¹⁷ Slameto, "Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya," *Rineka Cipta*, 2013, 180.

¹⁸ Dicky Susanto dkk., *Buku Panduan Guru Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII* (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi bentuk aljabar. Kelompok eksperimen menggunakan media video pembelajaran animasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional (papan tulis dan buku teks). Efektivitas media diukur melalui perubahan minat dan hasil belajar siswa setelah perlakuan.

b. Video animasi

Media video animasi merupakan salah satu alat pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual secara harmonis. Animasi terdiri dari serangkaian gambar bergerak yang membentuk objek-objek menarik, dilengkapi dengan efek tertentu yang dapat memikat perhatian siswa. Video ini ditayangkan kepada siswa kelas VII D MTsN 3 Tulungagung selama proses pembelajaran sebagai perlakuan (treatment) variabel independen.

c. Minat Belajar

Minat belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan angket skala Likert yang mencakup empat aspek utama, yaitu perasaan senang yang ditunjukkan melalui rasa suka dan tidak bosan dalam belajar, ketertarikan yang tercermin dari keinginan siswa untuk memahami materi lebih dalam, perhatian yang ditunjukkan melalui fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan yang terlihat dari partisipasi aktif siswa

dalam kegiatan belajar. Cakupan minat belajar dibatasi pada respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi yang dinyatakan dalam bentuk skor angket.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi bentuk aljabar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi, yang diukur melalui tes hasil belajar (*posttest*). Cakupan hasil belajar meliputi aspek kognitif, yaitu kemampuan pemahaman konsep, penerapan konsep, dan penalaran. Pemahaman konsep ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menyatakan ulang konsep dan mengidentifikasi unsur-unsur bentuk aljabar, penerapan konsep terlihat dari kemampuan menyelesaikan operasi aljabar, sedangkan penalaran ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan langkah penyelesaian dan menarik kesimpulan. Nilai hasil belajar diperoleh dari skor tes yang dikerjakan siswa setelah proses pembelajaran.

e. Bentuk aljabar

Bentuk aljabar dalam penelitian ini merupakan materi matematika kelas VII yang mencakup penggunaan variabel, konstanta, koefisien, serta operasi aljabar. Berdasarkan kurikulum, standar kompetensi yang terkait adalah memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi, dan persamaan

linear satu variabel, dengan kompetensi dasar meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur bentuk aljabar serta melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bentuk aljabar. Sementara itu, dalam Kurikulum Merdeka pada fase D, capaian pembelajaran yang diharapkan adalah siswa mampu memahami konsep bentuk aljabar, melakukan operasi aljabar secara tepat, serta menggunakannya dalam menyelesaikan masalah kontekstual sederhana. Dalam penelitian ini, cakupan materi dibatasi pada pengertian dan unsur bentuk aljabar serta operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bentuk aljabar sederhana.

J. Sistematika Penulisan

Berdasarkan pemaparan diatas, maka sistematika penulisan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTsN 3 Tulungagung adalah:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul/cover luar, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri dari:

a. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi mengenai uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi mengenai kajian terhadap beberapa teori dan beberapa literatur atau referensi yang menjadi landasan teoritis yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu media pembelajaran, video animasi, minat dan hasil belajar, serta materi bentuk aljabar.

c. BAB III Metode Penelitian

Bab III ini berisi mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif, meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, serta prosedur penelitian.

d. BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Bab IV ini berisi mengenai deskripsi data, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

e. BAB V Pembahasan Hasil Penelitian

Bab V ini berisi mengenai temuan peneliti yang dikaitkan dengan teori yang ada.

f. BAB VI Penutup

Bab VI ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan serta saran yang peneliti berikan kepada pihak yang memiliki kepentingan terhadap objek yang telah diteliti.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.