BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akhir tahun 2019, dunia diguncang oleh wabah virus baru, yaitu virus Corona atau biasa kita kenal dengan sebutan COVID-19 (*Coronavirus Diseases* 2019). Virus ini pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China. Virus ini dapat menyebar dan menular dengan cepat, sehingga World Health Organization (WHO) menetapkan virus ini sebagai pandemi. Berdasarkan data yang diperoleh dari laman Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, saat ini sebanyak 215 negara telah terinfeksi virus berbahaya ini, di mana salah satunya adalah negara kita yaitu Indonesia.

Pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia melaporkan kasus pertamanya yaitu sebanyak 2 orang yang terkonfirmasi COVID-19. Kasus ini terus bertambah sampai dengan tanggal 16 Maret 2020 dinyatakan ada 10 orang yang positif corona.

Mengetahui semakin banyak rakyatnya yang terkonfirmasi COVID-19, bapak Presiden RI Joko Widodo segera mengambil langkah dengan mengeluarkan Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 yang isinya memuat aturan mengenai segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran virus corona terutama pada bidang pendidikan.

Menanggapi surat edaran tersebut, pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu bapak Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan istilah Daring (Dalam jaringan).

Menurut Isman pembelajaran jarak jauh/daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran tersebut siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Selama pembelajaran jarak jauh, siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom, video converence*, telepon atau *live chat, zoom* maupun melalui *whatsapp* dan *telegram group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif.

Pembelajaran jarak jauh yang diberlakukan dari jenjang Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi sampai saat ini tentunya mempunyai banyak kendala dalam pelaksanaannya, terutama pada pembelajaran matematika. Implemetasi kegiatan pembelajaran matematika cukup menyulitkan siswa dan guru saat pandemi COVID-19, apalagi siswa harus belajar dari rumah. Belajar jarak jauh di rumah berarti orang tua memiliki peran penting untuk memantau kegiatan anak di rumah selama sekolah diliburkan di Era COVID-19 ini, apalagi kalau siswa diajak belajar matematika melalui Daring (dalam jaringan). Karena menurut beberapa ahli mengatakan bahwa matematika adalah ilmu abstrak dan di dalam materinya sangat

berkesinambungan dengan materi lainnya, sehingga untuk dapat memahami materi matematika dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik pula, diharapkan siswa dapat belajar dengan baik dan tentunya memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang memberikan dorongan, menumbuhkan gairah, merasa senang, dan semangat dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar yang tinggi pada siswa akan mendorong siswa untuk giat belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Menurut Biggs & Tefler dalam Dimyati dan Mudjiono (1994) motivasi belajar pada siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihnya pun dapat optimal.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa-siswa tersebut akan dapat memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Siswa menghargai apa

_

¹ H. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), h. 11.

yang telah dipelajari hingga merasakan kegunaannya didalam kehidupan seharihari ditengah-tengah masyarakat. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar
memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin
tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka
semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan berbagai upaya
atau usaha untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai
keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan.

Sebagai seorang guru, hendaknya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa karena tanpa motivasi belajar, hasil belajar yang dicapai akan minimum sekali.² Bagaimana cara guru mengajar, model, pendekatan, serta media pembelajaran yang guru gunakan selama proses pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar siswa, terlebih pada pembelajaran jarak jauh yang sedang di berlakukan sekarang.

Berdasarkan hal tersebut, guru memiliki peran penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran, karena guru merupakan pembimbing atau fasilitator bagi pelajarnya. Hal ini didukung dengan pendapat Oya dan Budiningsih bahwa peran guru dalam proses pembelajaran bukanlah satu-satunya sumber dan pusat pembelajaran.³ Di sekolah, guru dapat memberikan materi dengan cara yang semenarik mungkin agar siswanya dapat mengerti. Namun sejak wabah COVID-19

² Rochman Natawidjaja dan L.J.Moleong, *Psikologi Pendidikan Untuk SPG*, (Jakarta: Mutiara, 1979), h. 11.

³Rini Ntowe Oya & Asri Budiningsih, *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif dan ProduktifI*, dalam Jurnal Prima Edukasia 2 Vol. 2 No. 1, 2014, h. 117.

ini, aktivitas pendidikan menjadi terhambat karena guru dan siswa tidak melakukan pembelajaran secara tatap muka.

Bagi guru matematika, tentu pembelajaran jarak jauh yang sedang di berlakukan sekarang menuntut dirinya harus menjadi seorang pendidik yang kreatif. Namun kenyataan di lapangan, masih banyak guru matematika yang merasa kebingungan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 29 Juni 2020 lalu bertempat di SMP Sabilal Muhtadin Banjarmasin, diungkapkan oleh seorang guru matematika bahwa proses pembelajaran matematika yang mereka lakukan selama pandemi COVID-19 hanya sebatas menyuruh siswa mempelajari suatu materi dan pemberian tugas.

Mengingat banyaknya aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh saat ini, guru seharusnya bisa memanfaatkan dengan baik beberapa aplikasi tersebut sehingga guru memiliki banyak alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terkhusus pada pelajaran matematika. Oleh karena itu, sudah saatnya guru meninggalkan proses pembelajaran yang mengutamakan hapalan atau menemukan satu jawaban soal yang benar, metode pembelajaran era globalisasi saat ini terkhusus di masa pandemi COVID-19, pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan untuk pengembangan media dan multimedia pembelajaran matematika. Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran jarak jauh saat COVID-19 yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini selaras dengan firman Allah dalam Surah Al-Maidah ayat 35 yang berbunyi

Menurut Agustien (2018) "media adalah suatu benda atau peristiwa yang dapat dijadikan sebagai alat untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan".⁴ Media juga merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Di sini media pembelajaran dapat berupa apa saja, termasuk guru, alat peraga pembelajaran, buku, dan lainnya yang merupakan bagian dari media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh suatu pengetahuan.

Terdapat beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, di mana salah satunya adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Penggunaan video dalam proses pembelajaran jarak jauh merupakan langkah yang tepat, karena kemampuan video dapat memvisualisasikan materi dengan sangat efektif, dan tentunya hal ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Hal ini senada dengan pendapat Edi (dalam Imamah, 2012) bahwa pembelajaran yang menggunakan multi media interaktif dapat meningkatkan aspek pemahaman konsep materi pelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa lebih cenderung berkonsentrasi dan lebih perhatian dalam mengikuti pelajaran karena menggunakan media yang menarik.⁵

-

⁴ Relis Agustien, Nurul Umamah, dkk., *Perkembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*, dalam Jurnal Edukasi, Vol. 5 No. 1, 2018, h. 20.

⁵ N. Imamah, *Peningkatan hasil belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan*, dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Vol. 1 No. 1, 2012, h. 33.

Selain itu, pengemasan video pembelajaran dapat dibuat dengan semenarik mungkin, agar dapat menumbuhkan semangat belajar siswa di tengah pandemi COVID-19 ini, yaitu salah satunya dengan mengkombinasikannya menggunakan animasi. Menurut Agustien bahwa animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam, di mana benda diam dapat diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi agar memiliki kesan hidup. Jadi dalam pembuatan video pembelajaran dapat digunakan animasi sebagai penunjang penampilan dalam menyampaikan isi materi, sehingga hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Karena hal ini selaras dengan pendapat Dornyei (2001) yaitu, "With motivation being as important a factor in learning success as argued earlier, teacher skills in motivating learners should be seen as central to teaching effectiveness".6

Menurut pendapat Jeong (2012) yaitu "Among a variety of instructional media, video technology is believed to be particularly useful and suitable for problem-based learning because it can convey setting, characters, and action in an interesting way and can potray complex and interconnected problems". Hal ini memiliki arti bahwa di antara berbagai media pembelajaran, teknologi video diyakini sangat bermanfaat dan cocok untuk pembelajaran yang berbasis masalah karena dapat menyampaikan pengaturan, karakter, dan tindakan dengan cara yang menarik serta dapat menggambarkan masalah yang kompleks dan saling

_

⁶ Zoltan Dornyei, *Motivational Strategies in the Language Classroom*, (Cambridge University Press, 2001), h. 116.

⁷ Se-Hoon Jeong, Hyunyi Cho, dkk., *Media Literacy Interventions: A Meta-Analytic Review*, dalam Jurnal of Communication, Vol. 62, No. 3, April 2012, h. 6.

berhubungan. Melalui video animasi diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dan memberikan motivasi belajar yang baik untuk mereka selama belajar di rumah. Tentunya hal ini juga diharapkan agar siswa mampu memberikan hasil terbaik selama proses pembelajaran jarak jauh serta dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara daring.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI BILANGAN BULAT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP SABILAL MUHTADIN".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimanakah motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Sabilal Muhtadin saat pembelajaran jarak jauh menggunakan video animasi pada materi bilangan bulat di masa pandemi COVID-19?
- 2. Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Sabilal Muhtadin saat pembelajaran jarak jauh menggunakan video animasi pada materi bilangan bulat di masa pandemi COVID-19?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

- Untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Sabilal Muhtadin saat pembelajaran jarak jauh menggunakan video animasi pada materi bilangan bulat di masa pandemi COVID-19.
- Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Sabilal Muhtadin saat pembelajaran jarak jauh menggunakan video animasi pada materi bilangan bulat di masa pandemi COVID-19.

D. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari penulis sehingga memutuskan mengambil judul penelitian ini adalah:

- Pembelajaran jarak jauh menggunakan video animasi terbilang baru pada pembelajaran matematika di SMP Sabilal Muhtadin.
- 2. Sepengetahuan peneliti, belum ada penelititan semacam ini yang meneliti masalah tersebut di lokasi yang sama.
- 3. Pembelajaran jarak jauh masih dianggap pemberian tugas melalui internet, belum diartikan pembelajaran jarak jauh yang sesungguhnya. Pembelajaran jarak jauh yang dimaksud adalah interaksi antara guru dan siswa melalui dunia maya serta penyampaian materi pelajaran yang diwakilkan dengan video animasi. Dengan begitu, siswa tidak merasa belajar sendiri dan memahami sendiri materi pelajaran selama pandemi COVID-19 ini.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai bagian dari usaha menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin saat pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19.
- b. Sebagai bagian dari perbaikan proses pembelajaran jarak jauh saat pandemi COVID-19, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan video animasi.
- c. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar matematika.
- d. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan media pembelajaran berupa video animasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya tulis ilmiah dan memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan video animasi.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan khususnya guru yang mengajar matematika kelas VII SMP Sabilal Muhtadin Banjarmasin tentang suatu alternatif media pembelajaran jarak jauh pada mata

pelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar matematika.

c. Bagi siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan video animasi.

F. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini salah satunya adalah:

1. Sitorus, Yuliani Indriani. 2020. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pada Materi Segitiga Di SMP As'Sadah Kelas VIIA". Skripsi, Program Stusi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 12 siswa yang dijadikan sampel penelitian, sebesar 50% siswa tidak menyukai pembelajaran jarak jauh karena dirasa kurang efektif dalam pelaksanaannya, serta terdapat kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun dengan menggunakan video animasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas VII A diperoleh 91.7% dapat meningfkatkan semangat belajar mereka saat pembelajaran jarak jauh. Dan menurut guru matematika di sekolah tersebut juga mengakui bahwa dengan

- menggunakan video animasi, pembelajaran matematika dapat mematangkan tingkat pemahaman siswa dalam melakukan proses pembelajaran.
- 2. Corry Febriani, 2017. "Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar". Skripsi, Universitas Palangka raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,856 > 0,05 berarti tidak terdapat perbedaan, kesimpulannya adalah antar kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan adanya perbedaan. Sedangkan untuk posttest nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 < 0,05 berarti terdapat perbedaan, kesimpulannya terdapat perbedaan rata-rata kemampuan akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahawa media video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SD Se gugus 04 Palangka Raya.
- 3. Kadek Sukiyasa dan Sukoco, 2013. "Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil perhitungan nilai t hitung pada hasil belajar siswa adalah 3,279, sementara harga t tabel pada derajat bebas (degree of freedom) dk = 61 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,000.

Dengan demikian, t hitung (3,279) > t tabel (2,000), sehingga Ho ditolak yang berarti hasil belajar materi sistem kelistrikan otomotif yang diajarkan dengan menggunakan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan media powerpoint pada siswa kelas X TKR di SMK Negeri 1 Seyegan. (2) hasil perhitungan nilai t hitung pada motivasi belajar siswa adalah 3,124, sementara harga t tabel pada derajat bebas (degree of freedom) dk = 61 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,000. Dengan demikian, t hitung (3,124) > t tabel (2,000), sehingga Ho ditolak yang berarti motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif yang diajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi dari motivasi belajar yang diajarkan menggunakan media powerpoint pada siswa kelas X TKR di SMK Negeri 1 Seyegan.

G. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran yang berbeda terhadap sitilah yang digunakan dalam penelitian ini diberikan batasan istilah

a. Pembelajaran jarak jauh (PJJ)

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran <u>daring</u> (online) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet.⁸ Dalam PJJ antara pengajar dan pembelajar tidak bertatap muka secara langsung, dengan kata lain melalui PJJ

⁸ https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan jarak jauh

dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat, bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh.

PJJ yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet atau biasa dikenal dengan istilah DARING (Dalam Jaringan) dan beberapa komponen teknologi aplikasi tertentu seperti *WhatsApp* dan *Telegram* Group selama proses pembelajaran.

b. Video animasi

Animasi berasal dari kata "Animation" yang dalam bahasa inggris "to animate" yang berati menggerakkan. Pengertian animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya macromedia flash animation & cartoon animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.⁹

Video animasi yang digunakan adalah video animasi yang dibuat dengan mengkolaborasikan beberapa video unggahan dari *youtube* yang kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi *video converter for any flv player* dan *windows movie maker* sehingga dihasilkan video animasi dengan cakupan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada sub pokok bilangan bulat.

c. Motivasi belajar

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan siswa yang menimbulkan adanya kemauan dalam melaksanakan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini

⁹ Nur Widiyanto, Skripsi: *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Troubleshooting Perangkat Keras Komputer Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), h. 3.

indikator motivasi belajar yang peneliti gunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Komitmen menghadapi tugas
- 2) Ketekunan dalam belajar
- 3) Ulet menghadapi kesulitan
- 4) Dapat mempertanggung jawabkan pendapatnya
- 5) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah matematika

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang didapatkan seseorang baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah melakukan proses belajar mengajar. Dengan kata lain hasil belajar siswa merupakan suatu bentuk informasi mengenai perkembangan dan keberhasilan siswa dalam menempuh pendidikan disekolah. Dalam penelitian ini hasil belajar matematika yang diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognittif yaitu skor/nilai hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.

2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka pembahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang di teliti adalah satu kelas.
- b. Penelititan yang dilakukan dengan menggunakan video animasi pada pembelajaran jarak jauh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Penelitian dilakukan pada materi bilangan bulat.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan, maka di buat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alas an memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II landasan teori, berisi tentang pembelajaran jarak jauh (PJJ), video animasi, motivasi belajar, hasil belajar, serta bilangan bulat.

BAB III metode penelitian, berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, metode dan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV penyajian dan analisis data, berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, pembelajaran di kelas eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, deskripsi kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji hasil belajar matematika siswa, deskripsi angket motivasi belajar siswa, pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.