

## Peran Media Pembelajaran Animasi Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika The Role of Animation Learning Media towards Increasing Interest in Learning Mathematics

Fella Nur Azizah<sup>1</sup>, Asep Jihad<sup>2,\*</sup>, Juariah<sup>3</sup>

Prodi Pendidikan Matematika, UIN Sunan Gunung Djati Bandung  
Jl. Soekarno Hatta, Gedebage, Bandung  
[asjehad@gmail.com](mailto:asjehad@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peran media pembelajaran animasi terhadap peningkatan minat belajar matematika peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dimana peneliti menelaah, menengevaluasi dan menguraikan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Hasil penelitian didapatkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat menambah minat belajar siswa di bidang studi matematika. Media pembelajaran animasi dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika. Salah satu aplikasi media pembelajaran animasi yang mudah digunakan adalah PowToon.

**Kata kunci:** Minat Belajar, Media Pembelajaran, Animasi, PowToon.

### Abstract

*This study aims to see the role of animated learning media in increasing students' interest in learning mathematics. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method in which researchers examine, evaluate and describe relevant previous studies. The results showed that the use of interactive and innovative learning media could increase students' interest in learning in the field of mathematics. Animated learning media can be used as an innovation in learning mathematics. One of the easy-to-use animated learning media applications is PowToon.*

**Keywords:** Interest in Learning, Learning Media, Animation, PowToon

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat berperan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan diharapkan bisa mendorong dan menentukan keberhasilan suatu proses pembangunan bangsa di segala bidang. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 disebutkan bahwa "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai – nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman." Berlandaskan Undang – undang diatas maka tujuan pendidikan nasional adalah membangun generasi bangsa yang berkompentensi tinggi (cerdas, berpengetahuan, dan dinamis), maka pentingnya mempelajari ilmu pengetahuan khususnya matematika yang merupakan "Ratunya Ilmu Pengetahuan" Carl Friedrich Gauss (Manurung, 2012).

Matematika berperan sebagai ilmu dasar yang sangat erat tautannya dengan kehidupan sehari – hari. Namun masih banyak siswa yang berperan sebagai objek utama dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menganggap matematika menjadi bidang studi yang paling sulit, terlebih untuk siswa yang mempunyai kesulitan dalam belajar (Cipta, 2014) Pandangan tersebut menjadi pengaruh besar dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar

didorong oleh faktor pendekatan belajar yaitu jenis usaha belajar siswa yang didalamnya terdapat skema dan metode yang digunakan (Syah, 2006).

Metode mengajar yang lebih bervariasi dapat memikat perhatian siswa dan menambah minat belajar siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan uraian materi, namun bisa melakukan kegiatan lain seperti meneliti, mengeksplorasi dan sebagainya (Sudjana, 2005). Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar matematika siswa. Melihat minat belajar matematika siswa yang masih kurang, maka peneliti ingin meneliti apakah dengan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif melalui media pembelajaran animasi dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bidang studi matematika.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dimana peneliti menelaah, menenevaluasi dan menguraikan penelitian – penelitian sebelumnya yang relevan. *Systematic Literature Review* atau tinjauan pustaka sistematis termasuk ke dalam metode *literature review* dimana peneliti mengenali, mengukur, dan menggambarkan seluruh temuan – temuan suatu masalah penelitian untuk menjabarkan jawaban pertanyaan penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya (Kitchenham & Chartes, 2007).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menambah minat belajar matematika siswa menggunakan media pembelajaran animasi. Media pembelajaran berupa animasi dapat meningkatkan ketertarikan atau minat siswa dalam belajar matematika. Melihat sangat pesatnya kemajuan teknologi saat ini, dimana kita akan memasuki industri teknologi 5.0, maka perlu adanya perubahan yang signifikan dalam menerapkan metode pembelajaran khususnya dalam bidang studi matematika yang dinilai sangat penting dan di sebut sebagai “Ratunya Ilmu Pengetahuan” Carl Friedrich Gauss (Manurung, 2012).

Berdasarkan observasi penelitian sebelumnya, minat belajar peserta didik khususnya dalam bidang studi matematika masih kurang. Beberapa hal yang bisa menunjukkan kurangnya minat belajar peserta didik, yaitu materi yang disampaikan membosankan dan penyampaiannya hanya satu arah saja terlebih partisipasi peserta didik yang kurang. Peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan materi yang disampaikan sulit dipahami.

Saat mendengar kata matematika, mayoritas siswa akan menganggap itu adalah sebuah kata yang menakutkan. Mereka berpikir demikian karena selalu membayangkan matematika adalah kumpulan angka - angka yang rumit, rumus – rumus yang sulit dihafalkan serta dimengerti, dan soal – soal yang tidak mudah untuk dipecahkan. Banyak sekali siswa yang masih menganggap matematika itu sulit karena memang sudah menjadi sebuah rahasia publik dimana banyak orang yang menerapkan pola pikir tersebut. Hal itu mengakibatkan banyak siswa malas dan tidak tertarik untuk belajar matematika. Pola pikir negatif tersebut mengakibatkan hasil pembelajaran siswa tidak maksimal, bahkan membuat hasil belajar siswa menjadi buruk.

Banyak sekali mitos negatif yang beredar tentang matematika, dari sekian banyak mitos buruk tentang matematika ada lima keyakinan sesat yang membuat pandangan negatif tentang matematika. Keyakinan pertama, yaitu matematika termasuk ilmu yang sangat sulit, orang dengan kecerdasan tinggi yang bisa memahaminya saja. Keyakinan ini jelas salah, karena meskipun matematika bukan ilmu yang mudah, namun matematika merupakan ilmu yang relative mudah dan semua orang bisa mempelajarinya tidak hanya orang dengan tingkat kecerdasan yang tinggi saja. Keyakinan kedua, matematika merupakan ilmu dengan hafalan rumus yang banyak. Pada kenyataannya, matematika bukanlah ilmu yang hanya terbatas hafalan tetapi juga pemahaman konsep. Jika tidak memahami konsep, rumus yang telah dihafalkan akan sia – sia karena tidak bisa mengaplikasikannya. Keyakinan ketiga, matematika berhubungan dengan kecepatan menghitung. Berhitung memang hal yang tidak bisa dipisahkan dari matematika. Namun, kecepatan dalam berhitung bukanlah faktor utama dalam matematika. Pemahaman konsep dan ketelitian dalam berhitung menjadi faktor utama dalam pembelajaran matematika. Keyakinan keempat, matematika merupakan ilmu abstrak dan tidak nyata. Keyakinan ini jelas salah karena matematika sangatlah realistis. Didalam kehidupan, kita tidak lepas dari pengaruh matematika. Banyak sekali kegiatan sehari – hari kita yang berkaitan dengan matematika. Contohnya, saat kita berbelanja ke pasar pasti kita

membutuhkan ilmu matematika untuk menghitung pengeluaran, harga setelah mendapat diskon dan sebagainya. Maka dari itu, matematika adalah ilmu yang sangat berkaitan dengan kehidupan kita. Keyakinan yang terakhir yaitu, matematika ilmu yang kaku, membosankan dan tidak rekreatif. Pola pikir terhadap matematika ini haruslah diubah. Guru sebagai pendidik sudah seharusnya membuat matematika menjadi ilmu yang menyenangkan. Strategi dan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif bisa menarik minat siswa dan membuat pandangan buruk tentang matematika berkurang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran matematika yang mendukung dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep.

Media merupakan sebuah alat komunikasi baik cetak maupun *audiovisual* beserta instrumennya. Media dalam penerapannya sebaiknya bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, serta dibaca. Media pembelajaran dapat disebut sebagai media yang dipakai dalam proses belajar mengajar untuk mendapatkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dan digunakan sebagai sarana penghubung antara pendidik atau guru dengan peserta didik. Media pembelajaran merupakan semua bentuk alat komunikasi yang bisa dipakai untuk penyampaian informasi dari sumber ke siswa secara terstruktur, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung (Hamzah & Nina, 2010)

Media pembelajaran perlu dikembangkan, dengan pemanfaatan teknologi dan ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah. Media pembelajaran yang tergolong mudah adalah video pembelajaran. Keunggulan dari video adalah dapat memperbanyak penyajian atau pemaparan materi secara efektif dan efisien (Munir, 2015) Dalam video pembelajaran tidak hanya berisi penjelasan materi yang membosankan tetapi penyajian materi yang inovatif dengan menambahkan animasi di dalam video pembelajaran tersebut bisa menjadi daya tarik tersendiri. Terlebih dengan penjelasan konsep yang menyajikan suatu animasi yang menarik bisa membuat siswa lebih memahami mengenai konsep tersebut.

Animasi merupakan serangkaian gambar yang menciptakan suatu gerakan. Kelebihan animasi dibandingkan media pembelajaran lain adalah gambar yang statis dan teks materi yang berubah sesuai perintah yang dijalankan. Animasi mempunyai tiga karakteristik utama yaitu : (1) Gambar – animasi adalah sebuah penggambaran, (2) Gerakan – animasi yang memvisualisasikan sebuah pergerakan, dan (3) Simulasi – animasi yang terdiri dari objek – objek yang diciptakan dengan digambar atau cara simulasi lain (Mayer & Moreno, 2002)

Animasi pada media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan menambah ketertarikan belajar siswa. Animasi yang dimaksud adalah tulisan atau gambar yang beranjak, animasi unik dan aneh yang dapat menarik perhatian peserta didik. Tujuan lainnya adalah sebagai sarana untuk mempermudah penangkapan materi oleh siswa yang diberikan oleh pendidik. Seraya timbulnya minat belajar matematika siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang interaktif melalui animasi, dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Karena siswa tidak merasa jenuh dan berminat untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

*PowToon* dapat menjadi salah satu pilihan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Video pembelajaran yang diciptakan menggunakan *PowToon* dapat menambah pemahaman konsep matematis siswa. Konten pembelajaran yang dikemas dengan ilustrasi yang apik dan menarik sudah divalidasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penyajian animasi dalam pembelajaran terlebih mengandung unsur tiga dimensi (3D) membuat siswa lebih cepat memahami konsep matematika seperti geometri bangun datar ataupun bangun ruang. Adanya peningkatan minat serta pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran matematika membuat hasil belajar siswa menjadi baik pula.

## SIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka bisa diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat menambah minat belajar siswa dalam bidang studi matematika. Respon baik dari siswa terhadap media pembelajaran animasi dapat menjadi opsi yang inovatif bagi pendidik dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif. Dengan respon positif siswa terhadap pembelajaran tersebut, hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat. Serta pandangan buruk mengenai pembelajaran matematika yang sulit dapat dikurangi.

## Referensi

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Baharuddin, M. R. (2020). Konsep Pecahan dan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 486–492.
- Cipta, R. (2014). Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Andartari, Susanti, Santi., & Andriani, Vidia. 2013. Pengaruh kemampuan intelektual (IQ) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aku. *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Kusuma, R. D. F. D., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2018). Multimedia pembelajaran matematika interaktif berbasis komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 191–199.
- Lamatenggo, H. B. U. dan N. (2005). *buku Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. bumi aksar.
- Manurung, A. A. (2012). *Matematika sebagai Ilmu pengetahuan*.
- Nazmi, M. (2017). Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGRI 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48–57.
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara.
- Sudjana, N. dan R. A. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Wahono, R. S. (2015). *Systematic Literature Review: Pengantar, Tahapan dan Studi Kasus*. Rineka Cipta.