

**ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MELALUI MEDIA ANIMASI KELAS V
SD KRISTEN CITRA BANGSA KOTA KUPANG**

Jendri Susanti Tefa

Universitas Citra Bangsa, Nusa Tenggara Timur

jendrytefa.pgtik@gmail.com

ABSTRAK

Jendri S. Tefa, 2019, Analisis Minat Belajar siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui media animasi kelas V SDK Citra Bangsa kota kupang. Pembimbing Diana Fallo,S.Kom.,MT & Asti Benu, S.Pd.,M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Mengetahui penggunaan media animasi bagi peserta didik kelas V di SD Kristen Citra Bangsa Kota Kupang, 2) Mengetahui minat belajar matematika peserta didik kelas V di SD Kristen Citra Bangsa Kota Kupang, penelitian ini adalah seluruh siswa sebanyak 23 orang. Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif pada peserta didik kelas V B di SD Kristen Citra Bangsa Kota Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika dengan materi volume kubus dan balok peserta didik baik dan meningkat. Dalam hal belajar matematika peserta didik selalu serius, rajin, senang dalam mengamati. Penggunaan media animasi yang dilakukan oleh guru sebagai media pembelajaran terhadap materi volume kubus dan balok, guru menggunakan media animasi yang dibuat sendiri berdasarkan materi yang diajarkan yang ditulis dan digambar di dalam bentuk video dengan ukuran sesuai dengan kebutuhan yang dapat mempermudah peserta didik di dalam memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media animasi yang diterapkan sebagai upaya guru dalam menumbuh kembangkan belajar matematika peserta didik.

Kata kunci : pembelajaran matematika melalui media animasi, minat belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pengertian UU SISDIKNAS NO 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Peningkatan mutu pendidikan perlu pengembangan kualitas pengetahuan dan wawasan terlebih dahulu oleh seorang pendidik agar mampu mengelola dan menjalankan proses pembelajaran di kelas.Selain

meningkatkan mutu oleh seorang pendidik, perlu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan aktif untuk belajar sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar materi yang diajarkan kepada siswa dapat menarik perhatian, membangkitkan semangat belajar dan materi dapat dicerna dengan baik oleh siswa, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

SDK Citra Bangsa Kupang merupakan salah satu sekolah yang fasilitas pembelajarannya cukup memadai. Namun, terdapat kekurangan dalam media yang kurang menarik, seperti dalam mata pelajaran matematika di kelas V materi bangun ruang, anak-anak menggunakan buku cetak untuk belajar sendiri, metode yang digunakan adalah ceramah. Akhirnya siswa bosan, jenuh dan tidak ada motivasi untuk belajar menyebabkan minat belajar mereka kurang.

SDK Citra Bangsa Kupang merupakan salah satu sekolah yang fasilitas pembelajarannya cukup memadai. Namun, terdapat kekurangan dalam media yang kurang menarik, seperti dalam mata pelajaran matematika di kelas V materi bangun ruang, anak-anak menggunakan buku cetak untuk belajar sendiri, metode yang digunakan adalah ceramah. Akhirnya siswa bosan, jenuh dan

tidak ada motivasi untuk belajar menyebabkan minat belajar mereka kurang.

Menurut Rudi. S.& Cepy, (2009:20) animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya, yang hanya berbeda sedikit hingga ketika diputar tampak dilayar menjadi bergerak berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien.

Jadi jelaslah bahwa minat sangat menentukan berhasilnya siswa dalam menguasai materi pelajaran tersebut. Minat selalu diusahakan agar siswa yang belajar selalu disertai dengan minat belajar yang tinggi sehingga materi yang diterapkan dapat dikuasai oleh siswa dengan baik, karena media yang menarik minat siswa akan mendorongnya untuk belajar lebih baik.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah media animasi. Penggunaan media sebagai media belajar bagi siswa dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang materi pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian

kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendapat data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak.

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah minat belajar matematika menggunakan media animasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB di SD Kristen Citra Bangsa Kupang, sebanyak 23 orang, yang meliputi: 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Di SD Kristen Citra Bangsa Kupang.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

1. Kuesioner
2. Wawancara
3. Dokumentasi

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis model Miles dan Huberman.

Teknik Setelah data diperoleh dari lapangan maka data yang bersifat kualitatif seperti hasil wawancara, angket akan diuraikan secara terperinci, sedangkan untuk memberikan saran/masukan terhadap produk yang dibuat oleh peneliti. Data yang terkumpul yang berbentuk

angka akan dianalisis secara deskriptif, dengan rumus dibawah ini:

$$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

- P = Persentase yang dicari
 X = Jumlah Jawaban
 Xi = Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item
 100% = Bilangan Konstan

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, kemenarikan dan keefektifitan dapat dipadankan dengan skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3.2 kriteria penilaian

Tingkat Pencapaian	Kategori
90-100%	Sangat baik
75-89%	Baik
65-74%	Cukup

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober sampai dengan 28 Oktober 2019 pada SD Kristen Citra Bangsa Kota Kupang dengan analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui media animasi kelas V B dengan materi volume kubus volume balok.

Media pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran maka digunakan

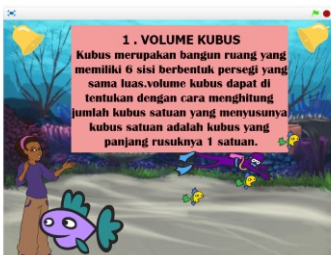
media pembelajaran media animasi dengan menggunakan *aplikasi scratch*.

a) Tampilan utama media



Gambar 4.1 halaman utama media
Halaman utama media merupakan halaman dimana terdapat dua menu yaitu menu materi dan menu *game*, ketika guru mengklik materi maka akan menampilkan materi pembelajaran, jika menu *game* digunakan untuk memberikan kuis kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai.

b) Tampilan materi volume kubus



Gambar 4.3 materi volume kubus

Gambar di atas merupakan penjelasan materi tentang volume kubus yang memiliki enam sisi berbentuk persegi serta cara menghitung jumlah kubus satuan yang panjang rusuknya satu satuan.

c) Tampilan materi volume balok



Gambar 4.7 materi volume balok
Pada gambar di atas merupakan penjelasan materi tentang volume balok P beserta contoh, rumus dan gambar jika panjangnya 6cm, lebar 5 cm dan tinggi 4 cm bagaimana cara mendapatkan nilai kubus satuan.

d) Tampilan kuis



Gambar 4.14 Tampilan Kuis

Gambar di atas merupakan tampilan kuis yang akan dikerjakan oleh siswa setelah proses pembelajaran selesai, jika siswa mengklik tombol *start* maka akan kembali pada *game* untuk melanjutkan game, jika siswa mengklik tombol *exit* maka game akan berhenti.

Berdasarkan hasil analisis data dari penyebaran kuisisioner tentang penggunaan media animasi untuk mendukung pembelajaran matematika SDK Citra Bangsa. Berdasarkan data angket, yang diperoleh presentase siswa dalam penggunaan media animasi adalah sebagai berikut.

$$= \frac{24}{30} \times 100 = 0,8 \times 100$$

= 80 % hasil tersebut ada 2 orang, jadi hasilnya 160 yaitu atas nama Cristmas dan Herbert.

$$= \frac{25}{30} \times 100 = 0,83 \times 100$$

= 83 % hasil tersebut ada 2 orang, jadi hasilnya 166 yaitu atas nama Fresya dan Rendhy.

$$3. \frac{26}{30} \times 100$$

$$= 0,86 \times 100$$

= 86 % hasil tersebut ada 7 orang, jadi hasilnya 602 yaitu atas nama Hendrik, Ida ayu, Jesslyn, Lazaro, Natasya, Tristan, dan Vanlesya.

$$\frac{27}{30} \times 100$$

$$= 0,9 \times 100$$

= 90 % hasil tersebut ada 5 orang, jadi hasilnya 450 yaitu atas nama Alin, Aleksandara, Daevelya, Fara, dan Martin.

$$\frac{28}{30} \times 100$$

$$= 0,93 \times 100$$

= 93 % hasil tersebut ada 2 orang jadi hasilnya 186 yaitu atas nama Abraham, dan I nyoman.

$$\frac{29}{30} \times 100$$

$$= 0,96 \times 100$$

= 96 % hasil tersebut ada 4 orang, jadi hasilnya 384 yaitu atas nama Cherrya, Henny, Naida, dan Richard.

$$\frac{30}{30} \times 100$$

$$= 1 \times 100$$

= 100 % hasil tersebut ada 1 orang, jadi hasilnya 100 yaitu atas nama Brandom.

Jadi jumlah hasil dari seluruh siswa dibagi dengan jumlah siswa

$$= \frac{2.048}{23} = 89,42\%$$

4. KESIMPULAN

Penggunaan media animasi yang diterapkan sebagai upaya guru dalam menumbuh pembelajaran matematika siswa ternyata mampu meningkatkan, hal ini terlihat dari hasil angket yang telah dilakukan ada peningkatan. Dari 23 siswa mendapatkan nilai akhir 89,42% dan tingkat pencapaian baik.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada ibu diana fallo, S.Kom, MT selaku pembimbing I, Ibu Asti Benu, S.Pd.M.Pd selaku pembimbing II Yang telah memberi dukungan kepada penulis baik kritik maupun saran terhadap penelitian ini

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Jakarta

- [2] Susilana, Rudi dan Riyana, & Cepy. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima
- [3] Sugiyono. (2013). *Metologi Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- [4] Sugiyono. (2016). *Metologi Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- [5] Zainal, A. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya