

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Mata pelajaran ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif siswa, serta membekali mereka dengan kemampuan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari (Putri, 2023). Namun demikian, pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan abstrak, khususnya pada materi jaring-jaring bangun ruang. Siswa kerap beranggapan bahwa matematika hanya dapat dikuasai oleh siswa yang cerdas dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang rumit dan tidak menyenangkan (Setianigsih et al., 2024).

Menurut Indarti & Erita, (2021) Matematika adalah alat yang dapat membantu meningkatkan kemampuan penalaran seseorang secara konsisten dan metodis. Dalam keadaan seperti ini, siswa siap untuk menggunakan dan menerapkan kemampuan penalaran numerik dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hasil belajar yang meningkat dapat menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang lebih baik sebelumnya. Namun, hasil belajar yang menurun dapat menunjukkan bahwa siswa kurang memahami apa yang diajarkan guru. Hasil belajar siswa yang buruk dalam matematika bisa disebabkan karena kurangnya keterlibatan siswa di kelas, dan pembelajaran yang kurang bermakna akan berdampak jika masalah-masalah ini tidak diatasi. Pemanfaatan media pembelajaran akan membantu para guru dalam mempresentasikan rencana

pembelajaran mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk menyampaikan pesan positif yang menyenangkan bagi para siswa.

Menurut Putri, Wanabuliandari, (2022) bahwa minat siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah. Minat siswa yang masih rendah disebabkan berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika masih kurang, Pelajaran matematika masih kurang mendapat perhatian dari para siswa, yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menantang, membosankan, dan penuh dengan rumus. Akibatnya, hasil belajar yang rendah merupakan hasil dari rendahnya minat siswa dalam belajar matematika. Menurut Abdul, Junaedi, dll (2021) Media pembelajaran merupakan berbagai sarana yang digunakan selama proses belajar, seperti alat bantu pengajar di ruang kelas dan media untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada siswa. Apabila media tersebut dirancang dan dikembangkan dengan baik, maka pengaruhnya akan terlihat dalam minat serta hasil belajar siswa. Secara umum, kegunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar adalah untuk mempermudah komunikasi antara pengajar dan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Selain itu, dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah antara murid dan guru, berbeda jika guru tidak menggunakan media cenderung bicara satu arah .

Menurut Al Hakim, R. R., & Setyowisnu, G. E. (2021) Media pembelajaran adalah alat bantu belajar yang dapat mendukung guru untuk memperluas pengetahuan siswa. Dengan beragam jenis alat pendidikan yang digunakan oleh guru, ini dapat menjadi materi dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

Dengan media ajar membuat materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami, penggunaan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari hal-hal baru. Pada titik ini, siswa lebih mudah mengingat tulisan atau bentuk dengan warna yang menarik dan desain yang menarik dan menghibur. Menurut Julyananda, Yulianti, dan Pasha, (2022) Pelajaran matematika di sekolah dasar masih diajarkan dengan konvensional teknik tradisional, yaitu dengan cara guru berbicara dan menulis materi di papan tulis. Hal ini diakibatkan oleh ketiadaan alat bantu visual di kelas matematika, yang membuat siswa kurang efektif dalam memahami materi. Masalah ini dapat mempersulit siswa untuk sepenuhnya memahami topik-topik matematika jika tidak diatasi.

Dalam hasil penelitian Hendriani, (2021) mengemukakan untuk mengatasi faktor-faktor kesulitan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dengan menggunakan media konkret dimana media konkret adalah media nyata yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran matematika, media konkret merupakan alat bantu yang bermanfaat. Media ini dapat memudahkan anak-anak untuk mempelajari matematika dengan memungkinkan mereka untuk melihat dan menyentuh instrumen atau objek yang secara langsung relevan dengan materi pelajaran. Selain itu, siswa dapat menjadi lebih terlibat dalam pelajaran mereka dengan secara aktif menggunakan dan memanipulasi benda-benda nyata. Diharapkan bahwa siswa akan lebih terlibat, ingin tahu dan siap untuk belajar matematika jika mereka belajar dengan media konkret. Untuk memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan bagi siswa, guru dapat menggunakan berbagai media konkret yang terkait dengan materi pelajaran.

Dalam pembelajaran matematika, pendekatan ceramah umumnya digunakan guru hanya menyampaikan pelajaran dan menulis rumus di papan tulis. Siswa tidak tertarik untuk belajar karena mereka mengantuk, mengobrol, bosan, dan tidak paham. Saat pelajaran berlangsung, beberapa siswa terlihat lebih tertarik untuk berbicara dan bercanda dengan teman-teman mereka, sementara yang lain merasa malu untuk bertanya atau memberikan pendapat atau ide mereka. Dalam situasi seperti ini, kegiatan belajar menjadi kurang efektif karena guru harus mengulangi penjelasan untuk siswa yang belum memperhatikan. Siswa-siswa ini tampaknya menunjukkan bahwa pembelajaran tidak menarik dan membosankan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas harus diperbaiki dan diubah. Inovasi adalah salah satu cara untuk memperbaiki kondisi pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan benda konkret dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam matematika. Ini karena benda konkret memberi siswa kesempatan untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membuat materi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan benda konkret dapat dianggap sebagai alternatif yang berharga untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Menurut Baringbing, Antonius, & Patri, 2022; Sofiani, Nurjamil, & Nurhayati, (2023) Minat didefinisikan sebagai kebutuhan atau keinginan seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu, yang menghasilkan perasaan suka atau ketertarikan

terhadap hal tersebut. Sadih & Afriansyah, (2023) Salah satu indikator minat belajar siswa adalah suasana hati yang positif dan perhatian mereka kepada guru selama pelajaran berlangsung. Dalam situasi ini, minat belajar siswa dapat digunakan untuk menentukan perhatian siswa terhadap keberhasilan belajar. Selain itu, dapat dilihat dari buku pelajaran matematika yang digunakan bahwa masih ada soal-soal cerita yang tidak sesuai dengan kehidupan nyata. Soal-soal ini membuat siswa bingung dan sulit dibayangkan karena bersifat abstrak dan tidak dapat dibayangkan oleh siswa. Namun, jika soal-soal di buku tersebut sesuai dengan kehidupan nyata, siswa dapat membayangkan dan mengaitkannya dengan kehidupan mereka sebelumnya.

Menurut Sandri, Isnaniah, & Tati, (2023) Minat siswa dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal berasal dari luar diri seperti lingkungan dan metode pengajaran, Sementara faktor internal adalah hal-hal yang berasal dari dalam diri seseorang, termasuk motivasi, keingintahuan, dan lain sebagainya. Sandri, Isnaniah, & Tati, (2023) juga menegaskan bahwa guru harus menggunakan pendekatan kreatif untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan relevan bagi siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap matematika. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran sangat penting untuk membuat pembelajaran menjadi yang terbaik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat siswa. Media benda konkret adalah salah satu jenis media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan ini.

Menurut Hendriani, (2021) Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Media konkret, seperti benda-benda nyata yang relevan dengan materi pelajaran, dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks materi jaring-jaring bangun ruang, media konkret dapat membantu siswa memahami hubungan antara bentuk dua dimensi dan tiga dimensi dengan lebih baik. Media JABAR (Jaring-Jaring Bangun Ruang) merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa kelas V memahami materi ini. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar secara aktif dan visual, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika. Menurut Julyananda, Yulianti, dan Pasha (2022), pembelajaran yang menggunakan visualisasi menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep dan mengingat materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, bahwa minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika masih sangat rendah karena beberapa permasalahan, salah satunya yaitu metode pembelajaran yang masih monoton sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang semangat ketika pembelajaran. Hal ini bisa diatasi dengan menggunakan media ajar konkret yang menarik sehingga membuat siswa berperan aktif ketika pembelajaran.

Menanggapi masalah yang telah diidentifikasi, peneliti merekomendasikan solusi berupa penggunaan media konkret khususnya media JABAR dalam materi

jari-jari bangun ruang. Dalam konteks ini, guru perlu menerapkan metode pengajaran yang inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

Untuk menyelesaikan masalah ini, peneliti berniat melakukan studi tentang media pembelajaran jabar (jaring-jaring bangun ruang) terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas V di SDN Kalibuaya I. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami siswa serta faktor-faktor penyebabnya.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media ajar di sekolah belum menyeluruh, hal ini mungkin terjadi karena sarana dan prasarana kurang memadai.
2. Menurunnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, hal ini mungkin berkaitan dengan media ajar yang diberikan oleh guru yang kurang efisien.
3. Menurunnya pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika, hal ini bisa berkaitan karena kurangnya ketertarikan siswa pada pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi di atas perlu dibatasi permasalahan-permasalahan yang akan dikaji oleh penelitian ini yaitu pembatasannya terkait “Pengaruh Media Pembelajaran JABAR (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V di SDN Kalibuaya I.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan menjadi “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran JABAR (Jaring-Jaring Bangun Ruang) terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas V di SDN Kalibuaya I?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran JABAR (Jaring-Jaring Bangun Ruang) terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas V di SDN Kalibuaya I.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan matematika. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran konkret dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi matematika, khususnya jaring-jaring bangun ruang.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam menerapkan media pembelajaran konkret, khususnya media JABAR (Jaring-Jaring Bangun Ruang), serta memperluas pemahaman mengenai pengaruh media terhadap minat belajar siswa. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk penelitian lanjutan yang relevan di masa mendatang.
- 2) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran konkret sebagai alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.
- 3) Bagi Guru, penelitian ini memberikan informasi dan wawasan tambahan bagi guru dalam merancang dan memilih media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi matematika dengan menggunakan media konkret seperti media JABAR.
- 4) Bagi Siswa, dengan penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi matematika, terutama materi jaring-jaring bangun ruang. Hal ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

