

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Implementasi Alat Peraga 3 Dimensi

1. Definisi Implentasi Alat Peraga 3 Dimensi

Menurut Mulyadi , implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya. Implementasi pada hakikatnya juga merupakan upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan. Dalam tataran praktis, implementasi adalah proses pelaksanaan keputusan dasar. Proses tersebut terdiri atas beberapa tahapan yakni: 1) Tahapan pengesahan peraturan perundangan. 2) Pelaksanaan keputusan oleh instansi pelaksana. 3) Kesiadaan kelompok sasaran untuk menjalankan keputusan. 4) Dampak nyata keputusan baik yang dikehendaki maupun tidak. 5) Dampak keputusan sebagaimana yang diharapkan instansi pelaksana. 6) Upaya perbaikan atas kebijakan atau peraturan perundangan (Apriandi, 2017:7).

Pengertian implementasi yang dikemukakan ini, dapat dikatakan bahwa implementasi yaitu merupakan proses untuk melaksanakan ide, proses atau seperangkat aktivitas baru

dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan penyesuaian dalam tubuh birokrasi demi terciptanya suatu tujuan yang bisa tercapai dengan jaringan pelaksana yang bisa dipercaya (Rosad, 2019:5)

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat di simpulkan bahwa implementasi suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun secara rinci dalam upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan.

2. Pengertian Alat Peraga 3 Dimensi

Alat peraga 3 dimensi adalah saluran komunikasi atau perantara yang di gunakan untuk menyampaikan suatu pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Alat peraga 3 dimensi merupakan alat bantu atau penunjang yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar. Pemakaian alat peraga 3 dimensi dalam proses pembelajaran akan mengkomunikasikan gagasan yang bersifat konkret, disamping itu juga akan membantu siswa mengintegrasikan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Selain itu, alat peraga 3 dimensi juga diharapkan dapat menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Menurut Estiningsih (Gena, 2021:10) alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Alat peraga sebagai demonstrasi kita mencirikan konsep materi pembelajaran yang digunakan untuk

mendemonstrasikan topik, sehingga topik dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, alat peraga adalah bagian dari bahan ajar atau alat yang dapat digunakan guru dalam mengajarkan konsep atau rumus kepada siswanya, sehingga dapat menjadi mudah dipahami. Alat peraga sangat bermanfaat bagi guru dalam proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan alat peraga 3 dimensi terutama pada mata pelajaran matematika didasari kenyataan bahwa pada bidang studi matematika terdapat banyak pokok bahasan yang memerlukan alat bantu untuk menjabarkannya, diantaranya pada materi bangun ruang. (Suwarsih, 2018:76) melihat dari perspektif siswa dan mengemukakan bahwa pembelajaran dengan dibantu alat peraga lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan menggunakan alat peraga 3 dimensi dalam pokok bahasan tersebut dianggap sangat tepat untuk membantu mempermudah siswa memahami materinya. Disisi lain suasana belajar akan lebih hidup, dan komunikasi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik. Hal ini diduga dapat membantu siswa dalam upaya meningkatkan minat belajarnya pada mata pelajaran matematika. Pada dasarnya anak belajar melalui benda atau objek yang konkret, untuk memahami konsep abstrak, anak-anak memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau visual. Konsep abstrak itu dicapai melalui tingkat-tingkat belajar yang berbeda-beda, bahkan orang

dewasapun yang umumnya sudah dapat memahami konsep abstrak, pada keadaan tertentu sering memerlukan visualisasi, konsep abstrak yang baru dipahami siswa akan melekat dan tahan lama bila siswa belajar melalui perbuatan dan dapat dimengerti, bukan hanya mengingat fakta, karena itulah dalam pembelajaran matematika sering menggunakan alat peraga 3 dimensi.

Pada dasarnya secara individual manusia itu berbeda-beda demikian pula dalam memahami konsep-konsep abstrak, akan dicapai melalui tingkat-tingkat belajar yang berbeda. Suatu keyakinan bahwa anak belajar melalui dunia nyata menuju ke dunia abstrak dengan manipulasi benda-benda nyata yang dapat digunakan sebagai perantaranya. Setiap konsep abstrak dalam matematika yang baru dipahami anak perlu segera diberikan penguatan supaya tertanam dari siswa, sehingga menjadi miliknya dalam pola pikir maupun pola tindakan. Alat peraga 3 dimensi merupakan bagian dari media pendidikan yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang telah dituangkan dalam mata pelajaran matematika yang bertujuan untuk menambah mutu kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya alat peraga 3 dimensi sukar untuk di percaya tujuan yang di harapkan suatu lembaga pendidikan. Dengan demikian pemakaian alat peraga 3 dimensi akan sangat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa serta

mempercepat pemahaman dan memperkuat daya ingat dalam diri siswa.

Alat peraga tiga dimensi merupakan media ajar yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Alat peraga ini berwujud sebagai benda tiruan yang mewakili aslinya, atau benda asli yang diawetkan dan dikemas dalam pandangan tiga dimensi (Indriyanti & Widiyaningrum, 2014:12).

Alat peraga 3 dimensi adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi agar peserta didik bisa belajar dengan benda konkret, dengan seperti itu peserta didik akan mudah memahami materi dan pelaksanaan pembelajaran tidak monoton.

Dari beberapa uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa alat peraga 3 dimensi mempunyai peranan yang sangat dominan dalam pelajaran matematika guna mewujudkan konsep, menguasai teori sehingga siswa akan memiliki penguatan yang tahan, juga dengan alat peraga 3 dimensi siswa silibatkan sebagai subjek dalam pembelajaran matematika.

Beberapa manfaat penggunaan alat peraga tiga dimensi dalam pengajaran matematika, diantaranya sebagai berikut :

- a. Dengan adanya alat peraga tiga dimensi, anak-anak akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan gembira, sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar. Anak

- senang, terangsang, kemudian tertarik dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.
- b. Konsep-konsep abstrak yang tersajikan dalam bentuk konkret, yaitu dalam bentuk model matematika dapat dijadikan obyek penelitian dan dapat pula dijadikan alat untuk penelitian ide-ide baru dan relasi-relasi baru.
 - c. Menambah kegiatan belajar siswa. Banyaknya sarana belajar yang tersedia di sekolah, akan memungkinkan guru untuk mengembangkan variasi dalam proses pembelajaran atau dalam interaksi antara guru dan siswa atau interaksi antar siswa.
 - d. Membuat suasana interaksi guru dengan siswa atau antar siswa berada dalam suasana yang menyenangkan.
 - e. Anak akan menyadari adanya hubungan antara pengajaran dengan benda-benda yang ada disekitarnya.
 - f. Dengan adanya alat peraga, dapat membantu daya tilik ruang karena tidak membayangkan bentuk kubus sehingga dengan melalui gambar dan benda-benda nyatanya akan terbantu daya tiliknya sehingga lebih berhasil dalam belajarnya.

Dilihat dari segi wujudnya alat peraga tiga dimensi dalam matematika dapat dikelompokkan menjadi :

- 1) Alat peraga tiga dimensi benda asli, yaitu benda asli yang digunakan sebagai alat peraga seperti : Buah, batu, Jam dinding, sebagainya.

- 2) Alat peraga tiga dimensi tiruan, yaitu benda bukan asli yang digunakan sebagai alat peraga tiga dimensi seperti : Bnetuk bangun ruang dari kertas dan sebagainya.

3. Langkah-Langkah Implementasi Alat Peraga 3 Dimensi

Langkah-langkah penerapan alat peraga 3 dimensi yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, membimbing, pelaksanaan kegiatan belajar, mengecek pemahaman siswa dan memberikan umpan balik, memberikan tugas.

- a) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa

Pada fase ini, sebelum memulai pembelajaran guru memberikan apresiasi mengenai, misal “Jika jam menunjukkan pukul 12.00 maka jarum pendek dan jarum jam panjang berada di angka?” yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Penyampaian tujuan pembelajaran bertujuan memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud dan kegiatan belajar mengajar kepada siswa tentang materi yang di pelajari.

- b) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan \

Setelah dilakukan penyampaian tujuan dan mempersiapkan siswa langkah selanjutnya ialah mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan. Dimana fase ini, guru mendemonstrasikan materi

yang diajarkan dalam langkah-langkah agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Setelah guru menjelaskan guru meminta peserta didik untuk bertanya kemudian guru menjelaskan ulang yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh peserta didik. Pemberian demonstrasi bertujuan memperjelas pengertian konsep pada materi yang dipelajari dan memperjelas agar pada saat latihan peserta didik bisa memecahkan masalah dengan baik dan benar.

c) Membimbing pelaksanaan kegiatan belajar

Tahap selanjutnya ialah guru mendemonstrasikan materi, guru memberikan lembar kerja kepada siswa. Dimana guru membimbing siswa dan menjelaskan cara kerja dan penggunaan alat yang digunakan dalam menerapkan alat peraga tersebut. Kemudian siswa diminta untuk memaparkan jawaban di depan kelas, guru memberikan penguatan terhadap respon peserta didik yang benar dan mengoreksi yang salah. Menggunakan alat peraga tersebut bertujuan agar peserta didik semangat dalam melaksanakan pembelajaran.

d) Mengecek pemahaman siswa dan memberikan umpan balik

Pada tahap ini guru mengecek peserta didik apakah telah menggunakan alat peraga dengan baik dan benar, kemudian peserta didik diminta menerapkan pengetahuan atau keterampilan tersebut dalam kehidupan nyata. Selanjutnya guru memberikan umpan balik dan memberikan bimbingan kepada peserta didik serta

menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pemberian umpan balik bertujuan agar peserta didik dapat memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar.

e) Memberikan tugas

Pada tahap yang terakhir ini guru memberikan tugas kepada siswa tentang yang baru saja diperoleh dalam kelas.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Alat Peraga 3 Dimensi

Adapun kelebihan penggunaan alat peraga 3 dimensi Menurut (Russeffendi, 2015:227) antara lain :

- 1) Menumbuhkan minat belajar peserta didik karena media belajar menjadi lebih menarik
- 2) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak monoton dan tidak akan mudah bosan
- 4) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Sedangkan kekurangan penggunaan alat peraga antara lain :

- 1) Mengajar dengan memakai alat peraga lebih banyak menuntut guru.
- 2) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan

- 3) Perlu kesediaan berkorban secara materi

B. Minat Belajar

1. Definisi Minat Belajar

Minat merupakan suatu keadaan dimana siswa menaruh perhatian pada sesuatu disertai dengan suatu keinginan untuk mengetahui dan mempelajari suatu hal hingga masuk dalam fase ingin menciptakan serta membuktikan lebih lanjut. Minat timbul karena adanya perhatian pada suatu objek, dimana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Minat merupakan kesadaran seseorang pada suatu objek, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya (Prayuga, 2019:8).

Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin (P., 2019: 10).

Slameto menyatakan minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Charli et al., 2019:16). Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik; atau tujuan kinerja,

yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain. Dengan demikian orang yang memiliki kebutuhan prestasi yang tinggi berbeda dari orang lain dalam cara berikut: 1) Mereka mencari tanggung jawab pribadi untuk mencari solusi dari permasalahan. Ini berarti mereka mengambil inisiatif untuk menemukan hasil, kadang-kadang bahkan ketika itu bukanlah masalah mereka. 2) Mereka membutuhkan umpan balik yang cepat pada kinerja mereka. Mereka biasanya sangat frustrasi ketika tidak menerima umpan balik, dan lebih cepat lebih baik. 3) Mereka menetapkan tujuan tepat yang menantang. Mereka dengan semangat tinggi ingin mengontrol kesuksesan mereka sendiri, mereka tidak ingin meraih sesuatu atau apa pun secara kebetulan. 4) Mereka ingin mengembangkan diri, sehingga mereka menetapkan tujuan yang menantang tapi yang mereka anggap memiliki setidaknya kesempatan 50% untuk dicapai (Intan, 2014: 40-41).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan ketertarikan yang memunculkan rasa ingin tahu terhadap konten pembelajaran tertentu yang menghadirkan perasaan senang dan usaha untuk bisa terlibat dalam setiap kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut. Peserta didik yang berminat terhadap suatu konten atau kegiatan pembelajaran akan cenderung berusaha

untuk tersterlibat dalam pembahasan konten atau kegiatan yang berkaitan dengan konten tersebut.

2. Pentingnya Minat

Karena jenis pribadi anak sebagian besar di tentukan oleh minat yang berkembang semasa kanak-kanak. Di samping itu pengalaman belajar dari anak itu sangat berpengaruh terhadap perkembangan minat anak. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses dan pencapaian hasil belajar. Apabila materi pelajaran yang di pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan tertarik untuk belajar dengan sebaik-baiknya. Tidak ada daya tarik bagi siswa mengakibatkan keengganan belajar. Keengganan belajar mengakibatkan tidak adanya kepuasan dari pelajaran tersebut. Namun sebaliknya pelajaran yang menarik siswa, lebih mudah di rencanakan karena minat menambah aktivitas belajar. Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, maka dapatlah diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar yaitu dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita kaitannya dengan materi pelajaran yang dipelajari.

3. Ciri-Ciri Minat

Menurut Elizabeth Hurlock(dalam Sihotang et al., 2021: 11) ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental

Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, pada waktu pertumbuhan terlambat dan kematangan dicapai, minat menjadi lebih stabil. Anak yang berkembang lebih cepat atau lebih lambat daripada teman sebayanya. Mereka yang lambat datang, karna sebagaimana dikemukakan terlebih dahulu menghadapi masalah sosial karena minat mereka minat anak, sedangkan minat teman sebaya mereka minat remaja.

2. Minat tergantung pada kegiatan belajar

Anak-anak tidak dapat mempunyai minat sebelum mereka secara fisik dan mental. Sebagai contoh mereka tidak dapat mempunyai minat yang sungguh-sungguh untuk permainan bola sampai mereka memiliki kekuatan dan koordinasi otot yang diperlukan untuk permainan bola tersebut.

3. Perkembangan minat mungkin terbatas

Ketidak mampuan fisik dan mental serta pengalaman sosial yang terbatas membatasi minat anak. Anak yang cacat fisik misalnya, tidak mungkin mempunyai minat yang sama pada olahraga seperti teman sebayanya yang perkembangan fisiknya normal.

4. Minat tergantung pada kesempatan belajar

Kesempatan belajar tergantung pada lingkungan dan minat, baik anak-anak maupun dewasa, yang menjadi bagian dari lingkungan anak. Karena lingkungan anak kecil sebagian besar terbatas pada rumah. Minat mereka “tumbuh dari rumah”. Dengan

bertambah luasnya lingkup social mereka menjadi tertarik pada minat orang diluar rumah yang muali mereka kenal.

5. Minat dipengaruhi oleh budaya

Anak-anak mendapat kesempatan dari orang tua, guru, dan orang dewasa lain untuk belajar mengenai apa saja yang oleh kelompok budaya mereka dianggap minat yang sesuai dan mereka tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai bagi mereka oleh kelompok budaya lainnya.

6. Minat berbobot emosional

Bobot emosional aspek efektif dari minat menemukan kekuatannya. Bobot emosional yang tidak menyenangkan melemahkan minat, dan bobot emosional yang menyenangkan memperkuatnya.

7. Minat berbobot egoisentris

Sepanjang masa kanak-kanak minat itu egosentris. Misalnya minat anak laki-laki pada matematika disekolah akan merupakan langkah penting menuju kedudukan yang menguntungkan di dunia usaha.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Menurut Parnawi (Mesra et al., 2021:17) mengemukakan minat adalah sebuah kecenderungan yang dalam pelaksanaannya dilakukan secara menetap dengan tujuan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Minat yang timbul dalam diri seseorang

dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (faktor internal), diantaranya jasmani dan psikologi, maupun faktor yang berasal dari luar (faktor eksternal), diantaranya keluarga, sekolah dan masyarakat sekitar.

Faktor internal dari minat tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Jasmaniah

Jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang baik sangat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan indera pendengaran, itu menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

2. Psikologis (kejiwaan)

Faktor psikologis meliputi perhatian , pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir dan bakat. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang di bahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.

Faktor eksternal dari minat dijelaskan sebagai berikut :

1. Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita ketahui, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih

terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Peralatan yang dibutuhkan anak juga perlu diperhatikan oleh orang tua. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap harinya. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan didalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasi terhadap materi yang dihadapi.

2. Sekolah

Faktor ini meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-guru dan staf sekolah serta berbagai kegiatan disekolah. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

3. Lingkungan Masyarakat

Faktor ini meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan diluar sekolah. Banyak kegiatan dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar

berorganisasi didalamnya. Tapi orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya diluar rumah dan sekoalh. Sebab kegiatan yang berlebih akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran disekolah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara garis besar minat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar (faktor eksternal).

5. Fungsi Minat

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman dalam proses pembelajaran, unsur kegiatan belajar memegang peranan yang vital. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik. Kaitannya dengan minat guru dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran tertentu harus bisa memberikan inovatif yang baru untuk menarik minat siswa agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan. Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan kearah tingkah laku sehari-hari.

Hal ini diterangkan oleh Sudirman yang menyatakan berbagai fungsi minat, yaitu sebgai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi
- 2) Menentukan arah pembuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasa guna mencapai tujuan

Fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah :

1. Minat melahirkan perhatian yang serta merata, perhatian yang serta merata terjadi secara spontan, bersifat wajar yang bertahan dan tumbuh tanpa pemakaian daya kemauan dalam diri seseorang.
2. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi, minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang siswa yaitu pemusatan terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.
3. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar, seorang siswa mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami

pengalihan perhatian dari pelajarannya kepada suatu hal ini kalau minat studinya kecil.

4. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, pengingatan itu hanya mungkin terlaksana kalau siswa berniat terhadap pelajarannya.
5. Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri kejemuhan melakukan sesuatu atau terhadap suatu hal juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber dari hal-hal diluar dirinya. Oleh karena itu penghapusan kebosanan dalam studi dari seorang siswa juga hanya bisa terlaksana dengan jalan menumbuhkan minat studi dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-sebarnya.

6. Aspek-Aspek Minat Belajar

Seperti telah dikemukakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan terhadap suatu objek yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minat tersebut. Minat diperoleh melalui adanya suatu proses belajar dikembangkan melalui proses menilai suatu objek yang dikemudian menghasilkan suatu penilaian—penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat seseorang. Penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan mengenai adanya

ketertarikan atau ketidak tertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya.

Menurut Soejanto Sandjaja (2015:9) mengemukakan bahwa minat memiliki dua aspek yaitu :

1. Aspek kognitif berupa konsep positif terhadap suatu obyek dan berpusat pada manfaat dari obyek tersebut.
2. Aspek afektif nampak dalam rasa suka atau tidak senang dan kepuasan pribadi terhadap obyek tersebut.

7. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Darmadi (Rismawati & Erni, 2021:20) adalah 1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas, dapat diketahui adanya minat pada seseorang dari beberapa hal antara lain : adanya perasaan senang, ketertarikan, adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan dan cita-cita.

Smalldino (2015:11) mendefinisikan belajar sebagai perubahan terus menerus dalam kemampuan yang berasal dari siswa dan interaksi siswa dengan dunia. Smalldino sendiri mendefinisikan belajar sebagai pengembanagana pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru ketika seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan.

Menurut Hamalik (2015:28) merumuskan 2 definisi tentang belajar, yaitu: 1) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan untuk mengingat, tetapi untuk mengalami, hasil belajar bukan nilai melainkan perubahan kelakuan. Dari sini sudah terlihat perbedaan antara pengertian belajar saat ini dengan pengertian belajar yang lama, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar merupakan latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis. 2) Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interkasi dengan lingkungan. Dari 2 pengertian tadi jelas terlihat bahwa tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara penyampaiannya.

Beberapa penadapat di atas dapat saling melengkapi tentang definisi belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar bukanlah sebuah tujuan, tetapi merupakan suatu proses yang berkesinambungan untuk mencapai tujuan, diaman disana pasti terjadi interaksi antara individu dengan lingkungan atau melalui penaglaman yang menghasilkan perubahan maupun perbaikan pada perilaku yang bersifat menetap atau permanen.

2. Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan, menurut Etzioni (2015: 195) secara definitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaraannya.

Sedangkan Depdiknas (2016:10) mengemukakan bahwa kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh masukan instrumental seperti pendidik, kurikulum atau bahan ajar, iklim pembelajaran, media, fasilitas adan materi. Dari segi pendidik, kualitas adapat dilihat dari seberapa optimal guru memfasilitasi belajar. Sementara dari segi kurikulum dapat dilihat dari seberapa relevas kurikulum dan bahan ajar mampu menyediakan stimulus dan fasilitas belajar yang sesuai tingkat penggolongan. Dari aspek iklim dapat dilihat dari seberapa besar suasana pembelajaran mendukung terciptanya pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan. Dari sisi media dapat dilihat dari seberapa efektif media bisa menambah intensitas belajar. Dari fasilitas dapat dilihat dari seberapa kontributif fasilitas fisik terhadap terciptanya situasi belajar yang nyaman, sedangkan dari aspek materi kualitas dapat dilihat dari kesesuaian tujuan dengan kompetensi yang diinginkan.

Untuk mengetahui ketercapaian kualitas pembelajaran, maka perlu adanya indikator-indikator kualitas pembelajaran. Berikut ini akan dijabarkan beberapa indikator kualitas pembelajaran :

1. Perilaku Guru

Perilaku pembelajaran guru dapat dilihat dari kinerja guru antara lain membangun persepsi dan sikap positif terhadap belajar, menguasai disiplin ilmu berkaitan dengan kelulusan dan kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta mampu memilih, menata, mengemas dan mempresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa agar dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa, menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik yang berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran secara dinamis untuk membentuk kompetensi yang dikehendaki, serta mengembangkan kepribadian serta keprofesionalan sebagai

kemampuan untuk dapat mengetahui mengukur, dan mengembangkan mutakhirkan kemampuannya secara mandiri.

2. Perilaku dan Dampak Belajar Peserta Didik

Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensi siswa antara lain memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, mau dan mampu menadapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya, mau dan mampu memperluas serta memperdalam ilmu pengetahuan serta memantapkan sikapnya, mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna, mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap dan bekerja produktif, mampu menguasai materi pelajaran.

3. Iklim Pembelajaran

Iklim pembelajaran yang berkualitas terlihat dari suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan, perwujudan nilai dan semangat ketauladanan prakarsa, dan kreativitas pendidik.

4. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang berkualitas terlihat dari kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia, materi pembelajaran sistematis dan kontekstual, dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin, dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi dan seni, serta materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofi, profesional, psikopedagogis dan praktis.

5. Media Pembelajaran

Media yang berkualitas adalah media yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan ahli bidang yang relevan.

6. Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran yang berkualitas terlihat dari adanya penekanan dan kekhususan lulusannya, responsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal, memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional, serta ada semangat perubahan yang direncanakan dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan upaya kreatif

dan inovatif dari semua civitas akademika melalui berbagai aktivitas pengembangan.

Dari pernyataan diatas, maka indikator kualitas pembelajaran mencakup 1) Pendidik atau guru, 2) perilaku dan dampak belajar, 3) iklim belajar, 4) materi pembelajaran, 5) kualitas media pembelajaran, 6) sistem pembelajaran.

Dari uraian mengenai kualitas pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang tampak dari indikator-indikatornya, yaitu perilaku guru, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, iklim dan sistem pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, indikator sistem pembelajaran tidak diikuti sertakan karena membutuhkan waktu yang lama untuk meneliti indikatornya, selain itu peneliti tidak berhak untuk ikut meneliti hal-hal yang menyangkut sistem pembelajaran utuh disekolah.

3. Keterampilan Guru

Keterampilan dasar mengajar menurut Rusman (2016:81) merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan dalam suatu tindakan. Keterampilan tersebut berupa bentuk-bentuk perilaku yang bersifat mendasar yang dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara profesional.

Menurut Hasibuan (2017:57) keterampilan mengajar guru yang harus dimiliki meliputi keterampilan memberi penguatan, keterampilan bertanya, keterampilan menggunakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan mengelola kelas, keterampilan membimbingdiskusi kelompok kecil.

D. Mata Pelajaran Matematika

Menurut Maryati dan Priatna, matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenaran harus dibuktikan dengan teorema, sifat, dan dalil setelah dibuktikan. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar yang menggunakan istilah definisi dengan cermat, jelas dan akurat(Li et al., 2018: 19).

Berdasarkan uraian tersebut, Matematika merupakan suatu Ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang hal- hal yang nyata dalam kehidupan manusia, dalam bentuk simbol-simbol dan dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata di kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membantu mempermudah persoalan yang dirasakan oleh manusia(nel arianty, 2014: 15).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran yang cukup besar dalam kehidupan manusia terkhusus dalam dunia pendidikan sehingga matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk

membantu peserta didik agar memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dengan kritis, cermat, efektif, dan efisien.

1.Kondisi Lapangan

a) Minat Belajar Rendah

Minat belajar siswa kelas II SDN Segaran tergolong kurang. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, masih terdapat masalah terkait minat belajar peserta didik. Masalah yang sangat menonjol adalah kebanyakan peserta didik yang sering berbicara sendiri dalam proses belajar mengajar berlangsung yang sangat mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar, karena dapat mengganggu peserta didik yang lain yang ingin memperhatikan, karna tidak memperhatikan pada saat pelaksanaan pembelajaran sehingga pada saat evaluasi siswa tidak bisa menjawab pertanyaan. Bagi peserta didik yang demikian itu akan mengganggu peserta didik yang lain dan juga untuk dirinya sendiri bisa menyebabkan tidak dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran. Maka tindakan guru yaitu membuat alat peraga 3 dimensi untuk di gunakan sebagai media pembelajaran dengan upaya agar siswa memiliki minat untuk belajar.

b) Sarana Prasarana Penggunaan alat peraga

Sarana Prasarana yang terkait dengan penggunaan alat peraga 3 dimensi pada mata pelajaran matematika yaitu, alat peraga yang memang di buat oleh guru atau di buat bersama siswa

seperti membuat benda dari kertas untuk mengkonkretkan benda yang di buat dengan aslinya. Sedangkan Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang berfungsi sebagai perantara (medium) dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.