

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan sangatlah bermanfaat, karena pendidikan dapat menjadi wadah untuk mewujudkan impian dan wadah untuk mendapatkan pengetahuan yang luas. Selain itu, pendidikan juga bermanfaat untuk menjadikan manusia yang lebih baik dan berkarakter. Karena pendidikan menjadikan manusia untuk berpikir, menganalisa, serta memutuskan sehingga tercipta sumber daya manusia yang lebih baik. Selain bermanfaat untuk subjeknya sendiri, pendidikan juga bermanfaat untuk kemajuan suatu bangsa.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang dipelajari pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Matematika adalah benda-benda pikiran yang sifatnya abstrak. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa objek matematika tidak mudah diamati dan dipahami dengan panca indera. Bagi sebagian peserta didik, mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan bahkan disemua ranah jenjang pendidikan, karena terdapat angka, rumus, hitung-hitungan, yang dirasa bagi sebagian siswa menyulitkan (Amran et al., 2021:81). Dengan demikian tidak mengherankan jika sebagian besar siswa pada saat pembelajaran matematika minat siswa untuk belajar sangat rendah hingga hasil belajar siswa itu di bawah KKM karna siswa menganggap matematika itu sulit dan membosankan. Objek matematika adalah benda pikiran yang sifatnya abstrak dan tidak dapat diamati dengan

panca indera. Perasaan kurang minat akan pelajaran matematika yang dialami oleh siswa, dikarenakan anggapan siswa terhadap pelajaran matematika dengan berhitung yang cukup beragam. Ini mengakibatkan siswa pasif dalam belajar, pada pembelajaran matematika ada berbagai macam metode dalam mengajar, salah satu metode yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa yaitu dengan menggunakan alat peraga 3 dimensi.

Rendahnya minat belajar siswa dalam belajar dapat disebabkan mengalami kesulitan karna objek yang dibicarakan merupakan benda-benda yang konsep-konsepnya bersifat abstrak, sehingga pada waktu membicarakan objek itu, misalnya mengenal kubus sangat di perlukan alat peraga yaitu padanannya dalam bentuk konkrit. Menurut Susanto (Putri et al., 2019:69) pada tahap oprasional konkret peserta didik umumnya masih mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Maka dari itu mempelajari matematika diperlukan perantara yang bersifat konkrit untuk megurangi keabstrakan tersebut maka pendidik harus mampu bagaimana menggunakan model-model benda konkrit. Model benda nyata yang digunakan untuk mengurangi keabstrakan materi matematika tersebut dinamakan alat peraga pembelajaran matematika. Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, dan disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu minat belajar siswa, maka dengan menggunakan alat peraga ini hasil belajar itu meningkat.

Menurut Fathani dan Abdul Hakim dalam Suwardi, dkk (2014:70) memahami matematika sebagai konstruktivisme sosial dengan penekanannya

pada knowing how, yaitu pelajar dipandang sebagai makhluk yang aktif dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Rahmanelli dalam Ismawati(2016:55), apabila anak terlibat dan mengalami sendiri serta ikut serta dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan lebih baik juga pelajaran akan lebih lama diserap dalam ingatan siswa.

Dengan alat peraga hal-hal yang abstrak itu dapat disajikan dalam bentuk model berupa benda konkrit yang dapat dilihat, dimanipulasi, diutak-atik sehingga mudah dipahami oleh siswa (Khotimah & Risan, 2019:49). Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, dan disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan dan memahami konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Dengan alat peraga hal-hal yang abstrak itu dapat disajikan dalam bentuk model berupa benda konkrit yang dapat dilihat, dimanipulasi, diutak-atik sehingga mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, setiap pendidik harus mampu merancang, membuat, dan menggunakan alat peraga matematika dalam pembelajaran matematika.

Dengan demikian penggunaan alat peraga 3 dimensi diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika dan hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas II pada mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Segaran. Karena didalam pembelajaran ini, siswa di tuntut untuk aktif melaksanakan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut hasil penelitian (Pitriah\*, Sutrio, 2018:90) dengan judul Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan alat eraga tiga dimensi terhadap hasil belajar fisika, hasil penelitian menunjukkan bahwa Keberhasilan dalam proses pembelajaran, selain dipengaruhi oleh model dan metode pembelajaran juga dipengaruhi oleh media pembelajaran, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif pada saat belajar karena terlibat secara langsung. Salah satu media pembelajaran yakni dengan menggunakan alat peraga tiga dimensi, sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak kemudian di konkretkan dengan menggunakan alat peraga, karena dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang, dan dirasakan. Kesamaan penelitain terdahulu dengan saat ini yaitu sama-sama menggunakan alat peraga 3 dimensi. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu yaitu pengaruh model alat peraga 3 dimensi terhadap hasil belajar fisika sedangkan peneliti saat ini yaitu implementasi alat peraga 3 dimensi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti mencoba menggunakan alat peraga 3 dimensi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul *“Implementasi alat peraga 3 dimensi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri Segaran ”*.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka penulis membuat fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan alat peraga 3 dimensi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri Segaran ?
2. Bagaimana kendala pada implementasi alat peraga 3 dimensi dalam meningkatkan minat belajar siswa rendah pada mata pelajaran matematika ?
3. Apa saja solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri Segaran ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian diatas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi alat peraga 3 dimensi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri Segaran.
2. Untuk mengetahui kendala implementasi alat peraga 3 dimensi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri Segaran.
3. Untuk mengetahui solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri Segaran.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan pelaksanaan Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Menambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran dan guna untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika serta meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran matematika.

### **2. Bagi Siswa**

Dengan adanya Model pembelajaran alat peraga 3 dimensi, siswa memiliki semangat belajar matematika, merasa senang dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memfokuskan perhatiannya terhadap pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa itu meningkat / mencapai KKM.

### **3. Bagi Sekolah**

Menjadikan sekolah dapat menjadi sebuah upaya yang dilakukan oleh sekolah untuk dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas serta mutu pendidikan.

### **4. Bagi Peneliti Lainnya**

Sebagai sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan dalam menciptakan

model pembelajaran yang menarik dan sebagai bekal penulis jika kelak menjadi seorang guru.

### **E. Penegasan Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul perlu adanya penegasan istilah atau bagian-bagian yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut..

#### **1. Alat Peraga 3 Dimensi**

Alat peraga 3 dimensi adalah alat untuk membantu memahami konsep matematika yang abstrak, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidik perlu alat peraga atau benda konkrit supaya pelajaran tidak monoton dan peserta didik akan lebih minat untuk belajar. Dan Alat peraga merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru.

Alat peraga 3 dimensi tersebut 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. Menurut klasifikasinya media tiga dimensi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah dalam bentuk alat peraga tiruan dan benda nyata yang dikemas sebagai alat peraga.

#### **2. Minat Belajar**

Minat belajar bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir yang bersifat tetap dan tak berubah. Tetapi minat belajar dapat timbul dan tumbuh ketika seseorang mulai membuka diri dan pikiran terhadap hal yang baru. Minat Sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya yang tergantung dari bakat dan lingkungannya(Agus Sujanto., 2019:205)

Menurut Winkel,W. S, dalam Wahyu (2015: 85) Minat yaitu kecenderungan subjek yang menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu.Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, di mana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Hubungan antara minat dan pembelajaran sangat erat, semakin menarik minat seorang siswa dalam suatu topik tertentu, semakin ingin dia belajar tentang topik itu(Kosanke & Schmidt, 2019:37). Hal itu menunjukkan, bahwa dalam minat, di samping perhatian juga terdapat suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu dari obyek minat tersebut.

### 3. Pelajaran Matematika

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting untuk diajarkan pada setiap jenjang pendidikan formal, matematika memuat objek untuk sarana berpikir ilmiah dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika



adalah ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda maupun yang lainnya (Hartono & Hariastuti, 2017:11). Karena keabstrakan obyek dalam matematika, maka diperlukan suatu cara agar obyek yang abstrak itu dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.