BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemanfaatan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pemanfaatan Alat Peraga

Pemanfaatan merupakan proses pendayagunaan sesuatu. Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, guna, laba atau untung, sedangkan pemanfaatan adalah perbuatan memanfaatkan sesuatu.Pemanfaatan ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran, dalam hal ini, urutan, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar merupakan beberapa aspek yang harus diperhatikan.[20]

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Definisi alat peraga, yaitu alat untuk menerangkan/mewujudkan konsep pembelajaran. Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien.

Alat peraga sebagai media atau perlengkapan yang digunakan untuk membantu para pengajar.[21] Alat peraga yaitu alat bantu atau

[20]M. Japar, dkk, *Media dan Teknologi*…, hal. 59

[21]Muhammad Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Education, 2014), hal 3

pelengkap yang digunakan guru atau siswa dalam belajar mengajar. Alat peraga adalah alat yang digunakan untuk membantu memudahkan memahami suatu konsep secara tidak langsung.[22] Dengan adanya alat peraga, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami suatu konsep yang disampaikan oleh pendidik.

Jadi pemanfaatan alat peraga adalah proses pendayagunaan alat untuk menerangkan/mewujudkan konsep pembelajaran. Dengan memanfaatkan alat peraga sebagai media atau perlengkapan yang digunakan untuk membantu para pengajaruntuk membantu memudahkan memahami suatu konsep secara tidak langsung.

2. Manfaat Alat Peraga

Ada beberapa manfaat dari penggunaan alat peraga dalam pembelajaran[23], di antaranya:

a. Siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran dengan gembira, sehingga minatnya mempelajari materi pelajaran semakin besar. Di saat inilah, siswa akan terangsang, senang, tertarik, dan bersikap positif terhadap materi pelajaran.
b. Siswa akan lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan, terutama ketika guru dapat menyajikan konsep abstrak materi pelajaran ke dalam bentuk konkret.

---

[22]Muhammad Anas, *Alat Peraga dan…*,hal. 6

[23]Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Esensi Erlangga, 2013), hal. 107-108

c. Siswa akan menyadari adanya hubungan antara pegajaran dan benda-benda yang ada di sekitarnya atau antara ilmu dengan alam sekitar dan masyarakat.

Dengan adanya alat peraga dimaksud siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran, terutama konsep-konsep yang bersifat abstrak.

3. Kriteria Alat Peraga

a. Berupa alat yang berfungsi untuk memperjelas konsep/teori/cara kerja tertentu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran/bimbingan
b. Pelaksanaan proses pembelajaran/bimbingan menjadi lebih jelas dan lebih efektif
c. Alat peraga yang dibuat harus sesuai dengan tugas mengajar/membimbing guru yang bersangkutan[24]

Seyogyanya alat peraga dibuat oleh pendidik dengan memenuhi kriteria alat peraga yang telah disebutkan di atas.

4. Fungsi Alat Peraga

Berikut ada enam fungsi dari penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar, yaitu:

a. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.

[24]Sutriono Hariadi, *Media Presentasi Pembelajaran: dari Teori ke Praktik*, (Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kota Probolinggo, 2018), hal. 64-65

b. Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
c. Alat peraga dalam pembelajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pembelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran/pembelajaran.
d. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
e. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan guru.
f. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar dan pembelajaran. Dengan perkataan lain melalui menggunakan alat peraga hasil belajar yang dicapai akan tahan lama diingat oleh siswa, sehingga pembelajaran mempunyai nilai yang tinggi.[25]

Alat peraga yang digunakan oleh pendidik, diharapkan dapat berfungsi sebagaimana fungsi alat peraga yang telah disebutkan di atas.

[25]Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 87-88

5. Jenis Alat Peraga

Berikut ada beberapa jenis alat peraga yang dapat digunakan meliputi:

a. Alat peraga langsung, yakni objek sebenarnya (*real object*) yang dibawa langsung ke kelas atau dikunjungi ke lokasi dan digunakan menjelaskan materi dengan memperagakan atau menunjukkannya kepada siswa.
b. Alat peraga tidak langsung, yakni objek tiruan yang digunakan untuk memperagakan materi ajar di kelas. Peragaan, berupa kegiatan atau perbuatan yang dilakukan oleh pengajar di kelas untuk mendemonstrasikan suatu materi ajar yang sifatnya psikomotorik.[26]

6. Pentingnya Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika

Pada hakikatnya matematika merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak.Dalam pembelajaran matematika, pendidik diharapkan dapat menggunakan alat bantu/alat peraga agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari.Dengan bantuan alat peraga konsep matematika yang abstrak dapat menjadi konkret.

Pembelajaran yang efektif dalam suatu proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu faktor yang menghambat meningkatnya hasil belajar adalah kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Terkadang peserta didik

[26]Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 107

merasa bosan, karena materi yang tidak bisa dipahami/diterima dengan baik, terutama untuk pembelajaran matematika yang sebagian peserta didik mempunyai pemahaman bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit karena sifatnya yang abstrak.Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik dapat memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran matematika.

Alat peraga menjadi solusi dari permasalahan tersebut karena ketika seorang pendidik masuk ke dalam kelas dengan membawa sesuatu yang baru, perhatian peserta didik akan terfokus pada sesuatu tersebut. Sesuatu yang dimaksud ini adalah alat peraga. Perhatian dan fokus dari peserta didik inilah yang dapat menumbuhkan minat dalam proses pembelajaran. Minat peserta didik ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menjelaskan materi/konsep matematika melalui alat peraga agar lebih mudah dipahami.[27]

Dimana penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar untuk memberikan penekanan pada aspek pemahaman dan kreatifitas peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan secara luas untuk belajar kreatif, aktif dan inovatif, serta menyenangkan.[28] Jadi, pemanfaat alat peraga adalah proses pendayagunaan alat untuk menerangkan/mewujudkan konsep pembelajaran.

---

[27]Musa, *Alat Peraga…*, hal. 1-2

[28]Endang Muji Rahayu, *Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Seni Musik pada Materi Notasi Balok melalui Pemanfaatan Alat Peraga Lambang Not dan Tanda Diam dalam Permainan Musik Ensembel bagi Siswa Kelas VII-A SMP Batik Surakarta Semester Dua Tahun 2016/2017*, dalam Jurnal Pendidikan Empirisme, Maret 2018, hal. 108

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat sering dihubungkan dengan keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari luar.Minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.[29]

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Minat adalah hal yang sangat berpengaruh terhadap keinginan siswa terhadap suatu hal.Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat menunjukkan rasa ingin tahu siswa dan mempertahankan rasa ingin tahu sepanjang kegiatan proses pembelajaran. Minat merupakan suatu motivasi instrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktifitas dengan penuh kekuatan dan cenderung menetap, dimana aktifitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan perasaan senang, suka, dan gembira. Minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat,

[29]Syahputra, *Snowball Throwing…*, hal. 12

mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.[30]Jadi dalam proses pembelajaran peserta didik harus mempunyai minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Aspek Minat Belajar

Aspek dalam minat belajar terdapat tiga macam, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Berikut ini adalah penjelasannya

a. Aspek Kognitif

Minat pada aspek kognitif berpusat seputar keuntungan dari minat tersebut dan kepuasan terhadap minat tersebut. Ketika seseorang melakukan suatu aktifitas, tentu mengharapkan sesuatu yang didapat dari proses suatu aktifitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktifitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktifitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktifitas yang dilakukan sehingga suatu aktifitas tersebut akan terus dilakukan.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang

[30]Syahputra, *Snowball Throwing…*, hal. 13

ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya.Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktifitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktifitas yang diminatinya. Dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktifitas yang diminatinya tersebut.

c. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.[31]

3. Faktor-Faktor Minat Belajar

a. Faktor Internal

[31]Syahputra, *Snowball Throwing…*, hal. 17-18

Faktor internal meruapakan sesuatu yang dapat membuat peserta didik berminat terhadap sesuatu yang membuatnya ingin belajar.Faktor internal berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain:

1) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar
2) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu.
3) Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
4) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti; dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.[32]

[32]Syahputra, *Snowball Throwing…*, hal. 21

4. Hal yang Mempengaruhi Minat Belajar

Membuat anak senang belajar adalah sebuah tantangan tersendiri bagi guru maupun orang tua, guru akan mencari cara-cara terbaik agar anak-anak mau belajar dengan senang. Semua guru ingin anak-anak dapat tertarik mengikuti pembelajaran sehingga anak-anak memahami setiap materi pelajaran.

Untuk membangun minat belajar anak maka diperlukan alat peraga karena dunia anak yang menyenangi permainan atau keceriaan.Dengan alat peraga, belajar lebih mudah dan menyenangkan.Salah satunya adalah menggunakan alat peraga.[33]

Alat peraga tentu akan sangat membantu siswa. Dengan alat peraga diharapkan anak didik menjadi lebih tertarik dengan mata pelajaran matemtika. Guru bsa kreatif dengan membuat sendiri di kelas atau di rumah, kemudian dimainkan bersama anak-anak di kelas sebagai bagian dari pembelajaran yang menyenangkan, tapi dengan manfaat yang besar.

C. Pembelajaran Matematika Tingkat Dasar

1. Teori Belajar Matematika pada Tingkat Dasar

Matematika merupakan suatu bidang ilmu mengenai konsep serta prinsip matematika yang disajikan dengan simbol/lambang guna latihan menalar agar dapat berpikir kritis, logis, analitis, dan sistematis

[33]Dwi Agustin Irmawati, *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*, (Tulungagung: Pemeral Edukreatif, 2020), hal. 22

untuk mengungkap problema.[34] Sehingga, sebagai pendidik untuk membangun pengetahuan konsep dan pengetahuan prosedural harus benar-benar paham karakteristik siswa, yang mana siswa tingkat dasar dalam suatu kelas sudah pasti mempunyai karakteristik yang berbeda, contohnya dalam kemampuan kognitif, kondisi sosial ekonomi, dan minat belajar terhadap matematika dan sesuai teorinya Piaget, anak tingkat dasar masih pada tingkat tahap operasional konkrit.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika pada Tingkat Dasar

Pembelajaran matematika pada tingkat sekolah biasanya memerlukan guru sebagai guru kelas pada sekolah tingkat dasar.Hal tersebut berarti matematika pada tingkat sekolah itu benar-benar bermanfaat dan diperlukan untuk peserta didik.Matematika butuh diberikan untuk semua siswa mulai dari tingkat dasar. Hal tersebut karena salah satu tujuan matematika adalah guna memberikan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, kritis, analitis, kreatif, inovatif, sistematis dan kemampuan kerjasama. Oleh karena itu, kemampuan tersebut dimaksudkan agar para siswa mempunyai bekal guna bertahan hidup mulai sejak dini serta membuat siswa belajar dan menjadi berguna.

Untuk tingkat dasar, siswa diberikan bekal matematika untuk tujuan tersebut di atas supaya siswa bisa mempunyai kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi guna bertahan

[34]Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar,* (Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), hal. 2-3

ketika keadaan tidak tetap, tidak pasti, dan penuh persaingan. Oleh karena itu, matematika benar-benar dihubungkan guna mengungkap problematika hidup.

Beberapa maksud diadakannya matematika di sekolah, terutama pada tingkat dasar supaya siswa mempunyai kemampuan berikut ini:[35]

a. Mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi kehidupan yang berubah-ubah dan berkembang secara tindakan berdasarkan pola pikir yang kritis, logis, rasional, cermat, jujur, efektif serta efisien
b. Menumbuhkembangkan kemampuan dan ketrampilan berhitung untuk alat mempermudah manusia mengarungi kehidupan
c. Memberi pemahaman kepada peserta didik mengenai konsep matematika, dan memperjelaskan hubungan konsep itu dan penerapannya dengan akurat, efisien, luwes dan tepat, terutama dalam menyelesaikan masalah keseharian
d. Menambah kemampuan peserta didik untuk menalar, menyusun bukti, memperjelas temuan serta pernyantaan matematika dan melaksanakan memanipulasi matematika secara general
e. Melatih peserta didik untuk memecahkan masalah
f. Mengungkapkan ide, gagasan melalui simbol, grafik, tabel, diagram, dan lain-lain supaya lebih komunikatif

[35]Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika Sekolah…,* hal. 4-5

g. Menambah ketertarika peserta didik untuk belajar matematika, sehingga tumbuh sikap untuk menghargai manfaat matematika untuk kehidupan, yaitu mempunyai rasa ketertarikan, ingin tahu, dan sikap rajin, teliti, percaya diri untuk menyelesaikan masalah

Sesuai penjelasan tersebut, maka sudah jelas apabila matematika tidak hanya untuk ranah kognitif saja, namun juga untuk ranah sikap dan ketrampilan.Pada dasarnya matematika adalah unsur khusus untuk membuat kepribadian dan kemampuan berpikir matematis.Dengan begitu menunjukkan bahwa matematika merupakan alat dan bahasa untuk memecahkan problematika keseharian.Selain itu juga membuat pribadi siswa yang teliti, kuat dan kokoh.

Jadi, tujuan adanya matematika pada tingkat dasar yaitu guna membentuk siswa mempunyai kemampuan mempergunakan penalaran, melaksanakan manipulasi matematika untuk membuat fakta.Pada kenyantaannya matematika memanglah sebuah abstraksi yang membutuhkan pendekatan, model, metode serta strategi untuk memberitahukan materi-materi matematika agar lebih nyata dan konkret.

3. Peran Guru pada Pembelajaran Matematika pada Tingkat Dasar

Pada proses belajar, pendidik mempunyai beberapa peran[36], (1) struktur mata pelajaran musti dipahami oleh guru, (2) guru

[36]Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika Sekolah…,* hal. 6

seharusnya mempersiapkan rancangan secara baik agar pembelajaran lebih aktif dan peserta didik dapat mengetahui konsep dasar secara mandiri, (3) pemanfaatan nilai berpikir induktif penting untuk dipergunakan.

Pada teorinya, Bruner mengungkapkan untuk mengetahui konsep matematika seharusnya peserta didik diberikan kesempatan dalam memanipulasi benda atau alat peraga terutama yang busa diotak-atik oleh siswa. Dalam melihat alat peraga, siswa akan bisa memahami dengan langsung cara keteraturan dan pola struktur yang ada pada alat peraga. Dalam intuitif yang sudah melekat ke diri siswa, akan dia kaitkan dengan keteraturan tersebut.

D. Pemanfaatan Alat Peraga untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

Berikut adalah masing-masing definisi dari pemanfaatan, alat peraga, dan minat belajar.Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, guna, laba atau untung, sedangkan pemanfaatan adalah perbuatan memanfaatkan sesuatu.Pemanfaatan ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar.[37] Jadi pemanfaatan merupakan proses pendayagunaan sesuatu.

Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa

[37]M. Japar, dkk, *Media dan Teknologi…,* hal. 59

lebih efektif dan efisien.[38]Jadi definisi alat peraga, yaitu alat untuk menerangkan/mewujudkan konsep pembelajaran.

Sedangkan, minat sering dihubungkan dengan keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari luar.[39]Jadi, minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.

Jadi pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika adalah proses pendayagunaan alat untuk menerangkan/mewujudkan konsep untuk menumbuhkan keinginan atau ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, maka diperlukan alat peraga pelajaran matematika karena dunia anak yang menyenangi permainan atau keceriaan.Dengan alat peraga, belajar matematika lebih mudah dan meyenangkan.Dimana penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar untuk memberikan penekanan pada aspek pemahaman dan kreatifitas peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan secara luas untuk belajar kreatif, aktif dan inovatif, serta menyenangkan.

E. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi Dwiningsih Sudaryanti, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Sederhana untuk Siswa

[38]Muhammad Anas, *Alat Peraga*…, hal 3
[39]Syahputra, *Snowball Throwing*..., hal. 12

Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yappi Batusari Kampung Ngawen Gunungkidul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan minat belajar matematika siswa kelas IV MI Yappi Batusari, dengan menggunakan media sederhana. Hasil ini dibuktikan dengan hal-hal berikut: hasil observasi dari kegiatan pra tindakan yang menunjukkan persentase 34,38 yang berada pada rentang 25-44,99 termasuk pada kategori "kurang" kemudian meningkat pada siklus I yang menunjukkan persentase 60,63 yang berada pada rentang 50-74,99, termasuk dalam kategori "baik". Untuk hasil siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup tinggi yaitu menunjukkan persentase 88,75 yang berada pada rentang 75-100 termasuk dalam kategori "sangat baik". Selain itu peningkatan minat belajar siswa juga dibuktikan dengan hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media yang sederhana siswa merasa senang dan tidak bosan lagi dengan pembelajaran matematika. Hal ini didukung dengan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika yang mengatakan bahwa minat belajar matematika siswa dari sebelum dan setelah menggunakan media sederhana mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebelum menggunakan media sederhana siswa kurang berminat dengan belajar matematika akan tetapi setelah menggunakan media siswa menjadi berminat dan senang untuk belajar matematika.

2. Skripsi Baiq Reni Apriani, “Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas VII SMPN 2 Praya Tahun Pelajaran 2017/2018”. Pengguanaan alat peraga papan diagram dalam materi diagram garis diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII. Secara faktual minat belajar siswa masih rendah, karena dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa bosan dalam belajar. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen serta menggunakan desain penelitian jenis *one group pretest-posttest*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan alat peraga papan diagram. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dengan metode liliefors, uji hipotesis dengan uji t berpasangan. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yakni 65,09 dan 80,12 menunjukkan bahwa penerapan penggunaan alat peraga papan diagram dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi diagram garis.
3. Skripsi Muchammad Afnan Arifin, “Pendayagunaan Alat Peraga dalam Menunjang Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri Purbayan 02 Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Pendayagunaan alat peraga dalam menunjang minat belajar sudah cukup efektif, ditunjukkan dengan siswa yang memiliki kesiapan belajar, kesempatan belajar di sekolah dimanfaatkan dengan

baik, dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Jenis-jenis alat peraga yang digunakan berupa alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung. Memilih alat peraga dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan/materi dan keadaan siswa. Pentingnya alat peraga dalam pembelajaran adalah siswa lebih tertarik dan berminat dalam belajar, lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran. Manfaat alat peraga yaitu untuk membantu memusatkan perhatian siswa, menumbuhkan semangat dan antusias belajar, memudahkan pemahaman dan penguasaan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran serta tidak mudah dilupakan. 2. Hambatan dan solusi pada pendayagunaan alat peraga dalam menunjang minat belajar siswa, hambatan meliputi: mengondisikan perhatian siswa terhadap pembelajaran dengan alat peraga, metode pembelajaran guru yang cenderung kurang bervariasi sehingga siswa kurang antusias dalam belajar jika pengajaran guru yang monoton, alat peraga yang tersedia di sekolah kurang lengkap, membuat alat peraga yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa dirasa sulit, minimnya waktu mempersiapkan pembelajaran dengan alat peraga. Solusi meliputi: memberikan suasana yang ramah dan menarik bagi siswa, membuat alat peraga sederhana pada pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan/materi dan kesiapan siswanya, menerapkan metode pembelajaran yang variatif, dan dapat mengikuti pelatihan-pelatihan atau *workshop* untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru.

4. Skripsi Dwi Nur Wijayanti, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA dengan Menggunakan Alat Peraga Benda Nyata untuk Siswa Kelas III di MI Yappi Wiyoko Tahun Pelajaran 2012/2013". Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan observasi siswa 42,69% dan hasil nilai siklus I adalah 61,87. Sedangkan hasil observasi minat siswa siklus II sebesar 85,36% dan hasil nilai siklus II adalah 71,25. Maka dilihat dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan minat belajar siswa melalui alat peraga nyata.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dwiningsih Sudaryanti, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Sederhana untuk Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yappi Batusari Kampung Ngawen Gunungkidul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014".	1. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. 2. Sama-sama meneliti menggunakan minat belajar siswa 3. Sama-sama meneliti terhadap mata pelajaran matematika 4. Sama-sama meneliti menggunakan subjek penelitian siswa Madrasah Ibtidaiyah	1. Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data adalah deskripsi kuantitatif 2. Meneliti menggunakan media sederhana 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Yappi Batusari Kampung Ngawen Gunungkidul Yogyakarta
2.	Baiq Reni Apriani, "Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas VII SMPN 2 Praya Tahun Pelajaran 2017/2018".	1. Sama-sama meneliti menggunakan alat peraga 2. Sama-sama meneliti terhadap minat belajar siswa 3. Sama-sama meneliti terhadap pelajaran matematika	1. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen serta menggunakan desain penelitian jenis *one group pretest-posttest* 2. Subjek penelitian

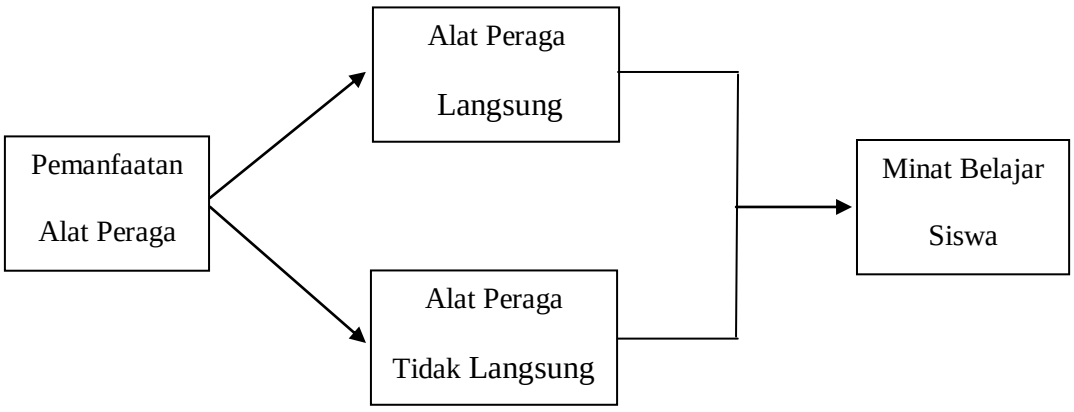
			tingkat SMP 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SMPN 2 Praya
3.	Muchammad Afnan Arifin, "Pendayagunaan Alat Peraga dalam Menunjang Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri Purbayan 02 Tahun Ajaran 2018/2019".	1. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi 2. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi 3. Sama-sama meneliti menggunakan alat peraga 4. Sama meneliti terhadap minat belajar siswa 5. Sama subjek penelitiannya yaitu siswa tingkat sekolah dasar	1. Subjrk penelitian yang digunakan peneliti juga melibatkan kelas V 2. Lokasi penelitian berbeda yaitu di SD Negeri Purbayan 02
4.	Dwi Nur Wijayanti, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA dengan Menggunakan Alat Peraga Benda Nyata untuk Siswa Kelas III di MI Yappi Wiyoko Tahun Pelajaran 2012/2013".	1. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara 2. Sama-sama meneliti terhadap minat belajar 3. Sama-sama meneliti menggunakan alat peraga 4. Sama subjek penelitiannya yaitu siswa Madrasah Ibtidaiyah	1. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas 2. Meneliti terhadap mata pelajaran IPA 3. Lokasi penelitian berbeda yaitu di MI Yappi Wiyoko

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Ifadah Kaliwungu Ngunut Tulungagung dengan mengambil subjek siswa kelas II dan V pada pembelajaran matematika tahun ajaran 2020/2021.

F. Paradigma Penelitian

Alat peraga merupakan alat untuk menerangkan/mewujudkan konsep pembelajaran. Dengan adanya alat peraga, ketika seorang pendidik masuk ke dalam kelas dengan membawa sesuatu yang baru, perhatian peserta didik akan terfokus pada sesuatu tersebut. Sesuatu yang dimaksud ini adalah alat peraga. Perhatian dan fokus dari peserta didik inilah yang dapat menumbuhkan minat dalam proses pembelajaran. Minat peserta didik ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menjelaskan materi/konsep matematika melalui alat peraga agar lebih mudah dipahami.

Uraian di atas dapat dibuat skema kerangka pemikiran sebagai berikut:

Pemanfaatan Alat Peraga untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di MI Al-Ifadah Kaliwungu Ngunut Tulungagung

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir