

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam sebuah penciptaan suasana pembelajaran agar siswa dapat aktif dalam sebuah pengembangan potensi dengan tujuan memperoleh kekuatan spiritual, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, keterampilan, masyarakat, serta negara.¹

Banyak ayat dalam Al-Quran dan Hadits yang menjelaskan mengenai pendidikan terutama belajar. Dalam hadits, Rasulullah SAW bersabda:

تَعَلَّمُوا وَعَلِّمُوا وَتَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ وَلِيَلُوا لِمُعَلِّمِكُمْ (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ)

Artinya : Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu. (HR Tabrani).

Dalam Hadits tersebut dijelaskan bahwa kita diharuskan untuk belajar, mengajar dan berbuat baik kepada guru-guru yang telah memberikan ilmunya. Belajar pada dasarnya adalah salah satu proses dalam pendidikan. Dalam pendidikan terdapat kehidupan dan proses pengembangan masyarakat. Pendidikan dan proses pengembangan tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan. Selain pendidikan, kualitas seorang guru dan siswa juga harus ditingkatkan. Pada tahun 2005 Pemerintah membuat sebuah peraturan mengenai pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 19 tentang Standar

¹ Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2009), hal 3.

Nasional Pendidikan yang berisi, “pendidik harus mempunyai kemampuan mengajar, kemampuan pribadi, kemampuan sosial dan kemampuan profesional”.²

Salah satu proses pendidikan adalah kegiatan belajar. Belajar diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu pemahaman, pengetahuan dan dapat berlangsung seumur hidup untuk terwujudnya suasana belajar yang aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, beberapa siswa sering menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit karena matematika adalah suatu pembelajaran yang bersifat abstrak. Abstrak berarti pada mata pelajaran matematika hanya menyajikan lambang atau simbol saja. Pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa mata pelajaran matematika tidak mudah untuk dipelajari. Oleh karena itu sebagian siswa, terutama siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar kurang memahami matematika.³

Seorang guru harus mampu menyajikan konsep matematika yang diajarkan dengan cara terbaik untuk proses pembelajaran matematika yang bersifat abstrak. Penyajian konsep matematika yang baik membuat siswa lebih berpartisipasi saat proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan mata pelajaran matematika, sehingga minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat meningkat.

Minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan guru merupakan salah satu hal yang penting. Tanpa adanya minat, seorang siswa akan kesulitan mengerti materi yang guru

² Pemerintah Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005*, hal 5

³ Muh Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Education, 2014), hal 1

sampaikan dikarenakan tidak fokus dan kurang memperhatikan selama proses pembelajaran. Selain itu manusia juga memiliki sebuah keterbatasan dalam berkonsentrasi, sehingga tidak dapat dipungkiri apabila kurang memperhatikan dalam pembelajaran karena merasa jenuh.⁴

Perhatian akan muncul jika adanya minat. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa belajar lebih giat dan memahami pelajaran dengan baik. Secara sederhana menurut Syah, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁵ Jadi jika seorang siswa menaruh minat yang besar terhadap mata pelajaran matematika maka siswa tersebut akan memusatkan perhatiannya lebih banyak pada pelajaran tersebut dibanding siswa lainnya. Pada dasarnya, minat memberikan sumbangan yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat dapat diharapkan akan mencapai prestasi belajar yang optimal. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya setiap siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran yang diikutinya. Hal ini menunjukkan penggunaan alat peraga sangat penting dalam menunjang materi-materi yang dianggap sulit oleh siswa seperti materi pada pembelajaran matematika.⁶

Alat peraga merupakan perangkat yang dapat digunakan dalam memudahkan seorang guru dalam memberikan informasi. Alat peraga digunakan sebagai alat bantu visual

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 23

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal.133.

⁶ Walid Datul Isna dan Uswatun Hasanah, 2023, Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika Di Min 14 Blitar, *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 2, hal. 3777.

karena dengan alat peraga pesan pembelajaran dapat diterima baik oleh siswa dan proses belajar mengajar di kelas bisa berjalan dengan efisien dan efektif.⁷ Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru dirubah menjadi berpusat kepada siswa. Dimana peran guru hanya sebagai fasilitator, desainer pembelajaran dan manajer pembelajaran agar siswa dan guru lebih aktif terlebih dalam pembelajaran. Sementara itu, siswa juga didorong supaya aktif, kreatif dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, mata pelajaran dan segala alat bantu belajar, sehingga hasil pembelajaran dapat mengalami perubahan.⁸

Fungsi utama alat peraga yaitu menurunkan konsep matematika yang bersifat abstrak agar siswa dapat memahami konsep materi pembelajaran yang sebenarnya. Pemberian suatu informasi hanya dengan menggunakan bahasa verbal memungkinkan terjadi verbalisme yang artinya siswa hanya memahami perkataan saja tetapi tidak memahami maknanya. Selain menyebabkan verbalisme, penyampaian menggunakan bahasa verbal juga menyebabkan kurangnya semangat siswa dalam menerima pesan yang terkandung karena kurang diajaknya siswa dalam mencerna sebuah materi yang diberikan. Dengan melihat dan merasakan sebuah alat bantu pembelajaran atau alat peraga, maka siswa akan memperoleh pengalaman mengenai arti dari suatu konsep.⁹

Hal tersebut didukung dari data lapangan yang diperoleh peneliti. Berdasarkan hasil pra observasi oleh peneliti pada bulan September, MIN 11 adalah sebuah lembaga yang

⁷ Lisa Musa, *Alat Peraga Matematika*, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), hal. 1

⁸ H. Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (untuk guru, calon guru, orangtua dan para pecinta matematika), 4 ed. (Bandung: CV. Alfabeta, 2018), hal. 5.

⁹ Anita Lie, dkk, *menjadi Sekolah Terbaik: Praktik-Praktik Strategis dalam Pendidikan*, (Jakarta: Tanoto Foundation, 2014), hal. 114

memperkenalkan konsep pembelajaran menggunakan alat peraga yang tujuannya untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Siswa kelas III di MIN 11 Blitar kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika, karena mereka menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Oleh karena itu, alat peraga matematika harus dimiliki lembaga pendidikan. MIN 11 Blitar adalah salah satu lembaga pendidikan yang memiliki kualitas unggul. Hal tersebut dapat dilihat dari sarana prasarana dan guru di MIN 11 Blitar. Berangkat dari hal tersebut, peneliti memilih tempat penelitian di MIN 11 Blitar karena guru matematika di MIN 11 Blitar memanfaatkan alat peraga untuk menumbuhkan minat siswa agar siswa menjadi lebih antusias terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan studi terdahulu oleh Tiyas Purbaningsih menunjukkan bahwa dengan adanya bantuan alat peraga pada proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar dan perhatian siswa.¹⁰ Selain itu, penelitian yang dilakukan Dwiningsih Sudaryanti menunjukkan bahwa media sederhana dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV MI Yappi Batusari.¹¹ Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Bunga Nita Damaik yang menunjukkan bahwa alat peraga dengan model discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

¹⁰ Tiyas Purbaningsih, *Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2017*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

¹¹ Dwiningsih Sudaryanti, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Sederhana untuk Siswa Kelas IV di MI Yappi Batusari Kampung Ngawen Gunungkidul Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

¹² Bunga Nita Damaik, *Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Menggunakan Model Discovery Learning Kelas V MIN Medan Tembung T. A.*, (Medan: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019)

Studi terdahulu yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun, dari ketiga penelitian tersebut belum terdapat fokus penelitian tentang alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian mengenai pemanfaatan alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengambil judul “Pemanfaatan Alat Peraga untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MIN 11 Blitar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan, maka fokus penelitian yang diambil, yaitu:

1. Bagaimana pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui jenis alat peraga langsung pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar?
2. Bagaimana pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui jenis alat peraga tidak langsung pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar?
3. Bagaimana hasil pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitiannya, meliputi:

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui jenis alat peraga langsung pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar.

2. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui jenis alat peraga tidak langsung pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan hasil pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Hasil dalam penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai permasalahan yang berkaitan dengan pemanfaatan alat peraga dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai permasalahan yang berkaitan dengan pemanfaatan alat peraga dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
 - b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses belajar matematika untuk memahami materi yang disampaikan guru.
 - c. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mengenai pemanfaatan alat peraga untuk meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran matematika.

d. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diupayakan dapat membantu terselenggaranya pendidikan yang lebih baik dan bermutu serta berkembangnya guru yang lebih berkompeten dan profesional dalam penyelenggaraan pembelajaran.

E. Penegasan Istilah

Judul skripsi ini adalah “Pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 11 Blitar”. Untuk menghindari kesalahpahaman tentang konsep yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan penegasan istilah. Penegasan istilah yang penulis harus uraikan berdasarkan judul di atas, adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan proses pengambilan keuntungan terhadap sesuatu. Pemanfaatan berasal dari manfaat yang memiliki arti kegunaan, faedah, keuntungan. Sehingga, dapat disimpulkan pemanfaatan merupakan manfaat terhadap sesuatu. Pemanfaatan juga dapat diartikan sebagai pemakaian sumber daya secara sistematis untuk pembelajaran.¹³

b. Alat Peraga

Alat peraga adalah suatu alat atau benda yang dipakai untuk memudahkan dalam menyampaikan suatu informasi. Alat peraga juga didefinisikan sebagai alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar

¹³ M. Japar, dkk, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), hal. 59

supaya materi yang diberikan dapat diterima dengan mudah sehingga pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien.¹⁴

c. Minat Belajar

Minat belajar yaitu sebuah rasa yang timbul seperti rasa semangat, keinginan, perasaan suka, dan memiliki kesiapan terhadap sesuatu yang akan dilakukan dalam mengubah suatu tingkah laku dengan banyak kegiatan diantaranya yaitu pencarian ilmu pengetahuan dan sebuah pengalaman. Dengan kata lain minat belajar adalah suatu kesukaan, perhatian khusus, atau minat seseorang terhadap proses pembelajaran secara berkelanjutan, yang setelahnya ditunjukkan dalam rasa semangat, partisipasi secara aktif dalam proses pengamatan belajar mengajar yang ada di kelas.¹⁵

d. Matematika

Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari mengenai konsep-konsep yang bersifat abstrak, kemudian menyajikannya dalam bentuk angka ataupun simbol dengan tujuan untuk mengerti suatu gagasan yang sistematis berdasarkan kenyataan secara logis dalam dunia pembicaraan.¹⁶

2. Penegasan Operasional

a. Pemanfaatan

Dalam penelitian ini, pemanfaatan adalah proses dalam memanfaatkan atau mendayagunakan sesuatu.

¹⁴ Musa, *Alat Peraga...*, hal. 1

¹⁵ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), hal. 12

¹⁶ Fahrurrozi dan Syukrul Hamdi, *Metode Pembelajaran Matematika*, (Lombok: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), hal. 3

Pemanfaatan yang dimaksud disini yaitu memanfaatkan alat peraga dalam mata pelajaran matematika.

b. Alat Peraga

Dalam penelitian ini, alat peraga adalah sebuah alat yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika. Terdapat dua jenis alat peraga, yaitu alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung. Alat peraga langsung atau kerap disebut sebagai alat peraga yang sudah jadi adalah alat peraga matematika yang dibuat oleh suatu perusahaan atau bisa dibeli oleh sekolah, sedangkan alat peraga tidak langsung atau alat peraga buatan sendiri adalah alat peraga matematika yang berupa tiruan atau alat peraga yang dibuat oleh guru dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Tujuan guru menggunakan alat peraga yaitu untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

c. Minat Belajar

Dalam penelitian ini, minat belajar adalah rasa ketertarikan terhadap suatu hal tanpa adanya paksaan terhadap ketertarikan tersebut. Suatu hal yang dimaksud yaitu mata pelajaran matematika, sehingga minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar matematika setelah memanfaatkan alat peraga.

d. Matematika

Dalam penelitian ini, matematika adalah ilmu yang mempelajari mengenai konsep-konsep yang bersifat abstrak, kemudian menyajikannya dalam bentuk angka ataupun simbol.

Penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Alat peraga dibedakan menjadi dua yakni alat peraga langsung atau alat

peraga yang dibuat dari pabrik dan dapat langsung digunakan guru dalam pembelajaran, yang kedua yaitu alat peraga tidak langsung atau alat peraga buatan sendiri. Mata pelajaran yang peneliti ambil yaitu matematika. Pemanfaatan alat peraga ini ditujukan kepada siswa kelas III di MIN 11 Blitar. Penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

F. Sistematika Pembahasan

Apabila penelitian sudah terselesaikan, peneliti mencatat hasil penelitian dalam bentuk laporan penelitian. Sistematika penulisannya yaitu:

1. Bagian pertama dalam sebuah penelitian ini berisi tentang identitas penelitian yang akan dilakukan. Bagian ini terdiri dari halaman depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar lampiran, abstrak, serta daftar isi.
2. Bagian utama dalam laporan penelitian yaitu menjelaskan inti dari penelitian, bagian ini terdiri dari:
 - a. Bab I yaitu berisi pendahuluan, pendahuluan ini memiliki tujuan yaitu untuk memberikan sebuah pengantar dari penulis kepada pembaca agar memahami isi laporan penelitian yang dijelaskan dalam konteks penelitian. Konteks penelitian ini memuat permasalahan penelitian yang melatarbelakangi munculnya pertanyaan-pertanyaan mengenai topik utama penelitian, sehingga dapat membantu dalam proses penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II merupakan bab yang memuat kajian pustaka. Dalam kajian pustaka berisi uraian mengenai tinjauan

materi bahan ajar yang berisi teori penting serta hasil penelitian terdahulu.

- c. Bab III merupakan bab yang berisi metode penelitian. Dalam bab ini berisi sebuah pendekatan dan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahapan penelitian. Tujuan dari bab tiga ini yaitu agar memudahkan dalam mengerti bagaimana pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
 - d. Bab IV merupakan bab yang berisi hasil penelitian. Dalam hasil penelitian ini memuat pemaparan materi atau hasil dari penelitian seorang peneliti. Pada bab ini topik-topik dipaparkan selaras dengan pertanyaan yang terdapat dalam penelitian dan hasil dari analisis materi. Pemaparan data dalam laporan didapatkan melalui uraian hasil observasi atau wawancara serta data lain yang dikumpulkan penelitian dengan menggunakan prosedur pengumpulan data.
 - e. Bab V merupakan bab yang berisi pembahasan. Bab pembahasan ini berisi hubungan antar pola, sebuah kategori serta dimensi, teori yang ditemukan di antara teori-teori dalam penemuan terdahulu, serta interpretasi dan penjelasan mengenai temuan teoritis yang dipublikasikan di lapangan.
 - f. Bab VI adalah bab yang berisi penutup. Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari penulis.
3. Bagian akhir, berisi penjelasan mengenai daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.