



AL-MUDARRIS : journal of education, Vol. 6, No. 1 April 2023
Homepage : <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/al-mudarris>
ISSN : 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
DOI : 10.32478/al-mudarris.v6i1.1259
Article type : Original Research Article

Urgensi Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa Belajar Matematika **The Urgency of Learning Media in Mathematics Learning in View of Students' Interest in Learning Mathematics**

Fatih Inayahtur Rahma*¹, Eddy Sutadji*², Aynin*³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Indonesia

¹fatikh.inayahtur.2221039@students.um.ac.id, ²eddy.sutadji.ft@um.ac.id,

³aynin.mashfufah.pasca@um.ac.id

Abstract

Abstract and systematic characteristics make mathematics a difficult subject for students. Appropriate learning methods can affect students' interest in mathematics. Such as using media. The use of media in learning mathematics can contribute positively and provide maximum results in increasing students' understanding of the material being taught. The purpose of this study is to determine students' interest in mathematics and the importance of media in learning mathematics. Learning mathematics can be said to be effective if there is an increase in student learning outcomes, namely the ability to solve mathematical problems, are skilled, creative, and are active in the learning process. This research uses qualitative research. Data collection techniques used questionnaires, interviews, and documentation which were carried out at SDI KHA Wahid Hasyim Bangil. The data obtained was that teacher used media in learning mathematics and students have an interested in learning mathematics by 96.30%. This shows that the media has a role in the learning process, especially mathematics.

Keywords: Mathematic, antusias learning, Media

Abstrak

Karakteristik yang abstrak dan tersistematis menjadikan matematika dianggap sebagai rumpun pelajaran sulit bagi siswa sehingga siswa kurang tertarik pada matematika. Ketepatan dalam penerapan metode pembelajaran dapat mempengaruhi minat serta motifasi belajar matematika. Salah satunya penggunaan media. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dapat berkontribusi dan memberikan hasil yang optimal pada peningkatan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui minat belajar siswa terhadap matematika dan pentingnya media dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif jika ada peningkatan hasil belajar siswa, meliputi kemampuan pemecahan masalah matematis, terampil, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memakai jenis kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi serta kuisioner yang dilakukan di SDI KHA Wahid Hasyim Bangil.

34 |

E-mail address: fatikh.inayahtur.2221039@students.um.ac.id, 2eddy.sutadji.ft@um.ac.id,
3aynin.mashfufah.pasca@um.ac.id

Peer reviewed under responsibility of STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang

©2019 STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, All right reserved, This is an open access article under

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Data yang diperoleh adalah guru menggunakan media dalam pembelajaran matematika dan siswa memiliki minat belajar matematika sebesar 96.30%, ini mengindikasikan bahwa media memiliki peran dalam proses pembelajaran terutama matematika.

Kata kunci: Matematika, Minat Belajar, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Matematika dikenal sebagai ilmu yang memiliki sifat abstrak sehingga dalam memahaminya perlu kemampuan kritis dan fokus yang baik (Wiryanto, 2020). Karena memiliki karakteristik yang abstrak dan tersistematis acap kali menjadikannya sebagai pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami, sehingga siswa kurang tertarik pada matematika. Siswa cenderung hanya mengikuti pembelajaran tanpa memahami konsep dan teori yang diberikan guru yang berdampak pada rendahnya hasil belajar (Farhana et al., 2022).

PISA (Programme for International Student Assessment) pada tahun 2018 menyebutkan Indonesia menduduki urutan ke 73 dari sekitar 79 negara, data lain menyebutkan bahwa sebesar 71% peserta didik di Indonesia belum menyentuk kompetensi minimal matematika (Khairunnisa & Ilmi, 2020). Tahun 2015 Trends in International Mathematics and Science Study memaparkan bahwa Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 Negara (Suci & Taufina, 2020). Kedua data tersebut membawa indikator bahwa selama ini Indonesia belum optimal dalam pencapaian hasil belajar matematika. Matematika sebagai rumpun pelajaran yang sulit bukan hanya menjadi satu-satunya sebab rendahnya hasil belajar siswa, tetapi juga disebabkan faktor dari diri siswa itu sendiri belum memahami materi sebelumnya, ketika pembelajaran berlangsung, rentang perhatian siswa masih rendah, self learning siswa masih rendah, percaya diri masih rendah. pelajaran juga rendah, begitu juga dengan strategi belajar, serta seluruh aspek belajar lainnya.

Terdapat dua faktor pemengaruh hasil belajar yakni internal siswa (internal) yang terdiri dari aspek fisik dan psikis serta faktor luar siswa (eksternal) yang berasal dari lingkungan siswa. Optimalisasi faktor tersebut memiliki urgensi yang korelatif terhadap hasil belajar siswa (Indrawati, 2019). Minat diartikan sebagai sebuah kecenderungan seseorang terhadap hal, termasuk kesenangan, keikhlasan, serta ambisi untuk meraih tujuan (Fitriani* et al., 2021). Sementara itu, belajar bermakna interaksi yang bersifat edukatif antara pembelajar dengan lingkungan dengan fokus tujuan perubahan pada sikap (Milenial, 2019). Siswa dengan minat belajar tinggi akan pro-aktif ketika mengikuti seluruh kegiatan belajar sehingga dapat berpengaruh signifikan terhadap capaian belajar. Hal ini menjadi satu alasan mengapa minat belajar memiliki kedudukan yang penting dalam setiap siswa, karena keberadaannya menjadi cambuk semangat belajar siswa.

Namun faktanya minat siswa dalam belajar matematika masih kurang, sehingga siswa sering mengalami obrolan, asyik sendiri, acuh tak acuh terhadap penjelasan guru, semangat dan sedikit kontribusi untuk belajar matematika. Kurangnya siswa belajar matematika adalah karakteristik dari lingkungan kelas

yang notabene berisi siswa kurang partisipatif pada kegiatan pembelajaran (Mutmainnah, Aunurrahman, 2021).

Mengacu pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, pembelajaran matematika di kelas II SDI KHA. Wahid Hasyim Bangil, terlihat siswa konsentrasi dan memperhatikan guru dalam pembelajaran matematika. Namun, beberapa siswa tidak memperhatikan guru. Guru juga menyebutkan bahwa guru tidak menggunakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang akan memudahkan siswa dalam memahami bahan ajar yang disampaikan. Namun, kurangnya variasi metode dan kurangnya media juga membuat cukup kesulitan dalam belajar matematika. Hal tersebut berimbas pada ketidaktercapaian tujuan pembelajaran aspek kognisi dengan indikator nilai siswa yang dibawah ketentuan KKM, sebanyak 10 dari 27 siswa masih memperoleh nilai dibawah standart.

Problema tersebut diperkuat oleh penelitian (Rika Audina, 2021) yang membahas tentang analisis kesulitan belajar matematika siswa dalam implementasi K13 di sekolah percontohan Kabupaten Gianyar dalam bidang akademik. tahun 2014/2015. Siswa mengalami kesulitan dengan perhitungan, kesulitan dengan konsep dan kesulitan dengan pemecahan masalah.

Peran guru dalam proses pembelajaran mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran matematika. Guru harus memperhatikan dan merencanakan proses pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien agar suasana pembelajaran tidak membosankan. Sehingga guru diharuskan dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam pembelajaran (Wirawan et al., 2020).

Pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif jika ada peningkatan hasil belajar bagi siswa, jika siswa menunjukkan kemampuan dalam memecahkan problem matematis, terampil, kreatif, dan proaktif dikelas. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran bermakna perantara komunikasi guru kepada siswa untuk menyampaikan pesan berupa materi. Pemanfaatan media dapat memotivasi siswa untuk belajar, mempermudah pemahaman konsep, menyajikan data dengan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan (Alfiyah et al., 2021).

Media pembelajaran adalah sebuah kebutuhan yang dianggap primer dalam proses belajar-mengajar agar perubahan tingkah laku yang diinginkan oleh guru dapat tercapai dan memotivasi siswa sehingga berpartisipasi aktif sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa (Sagita & Kania, 2019).

Penggunaan media dalam pendidikan matematika berpengaruh positif dan memberikan hasil yang cukup baik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan ajar (Sumargiyani & Widayati, 2019). Penggunaan media dalam matematika merupakan sarana untuk mengkonkritkan konsepsi abstrak matematika untuk lebih mudah dipahami (Nurhayati & Rahardi, 2021). Di sini, guru berperan penting dalam memahami karakteristik siswa.

Pengembangan media pembelajaran yang manipulatif dapat dikembangkan oleh guru secara bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran matematika, guru harus mempertimbangkan faktor dari keefektifan, keefisienan, dan tujuan pembelajaran yang instruksional. Hal ini dilakukan agar siswa mudah menangkap materi, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Rasyid, 2021).

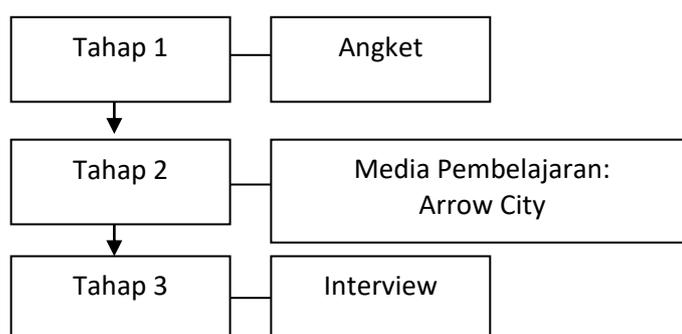
Hal diatas sejalan dengan pemikiran (Mahmuda et al., 2021), yaitu pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu, peningkatkan motivasi serta siswa mudah memahami materi yang diajarkan terutama matematika. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam belajar matematika bersifat urgen untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Perubahan era jua menuntut peserta didik mempunyai keterampilan yang sebagai bekal mereka kedepannya. Keterampilan yg perlu dikuasai siswa merupakan berpikir kritis dan kreatif, kolaborasi dan berkomunikasi. guru harus memiliki inovasi – penemuan dalam pembelajaran agar menunjang keefektifan dalam proses belajar mengajar dikelas (Sobarningsih et al., 2019).

Sesuai uraian pada atas, maka tujuan penelitian ini artinya buat menganalisis minat belajar matematika siswa dan mengetahui bahwa lingkungan belajar dapat mempertinggi minat belajar matematika peserta didik, kelebihan serta kekurangan penggunaan lingkungan belajar matematika. sebagai akibatnya penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi praktisi sebelum memakai sumber belajar matematika.

METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan ialah penelitian kualitatif dengan deskriptif mendeskripsikan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam matematika serta angket perihal minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang dilakukan menggunakan pemberian kuisisioner. Data serta informasi yang dihasilkan dianalisis serta dideskripsikan sebagai hasil gambaran yg kentara serta terperinci tentang ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika. Desain pada penelitian yakni sebagai berikut:



Rancangan Penelitian

Keterangan

- : Berlanjut ke tahap berikutnya
— : hanya satu tahap

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap pertama adalah survei. Tahapan ini adalah tahapan memperoleh informasi terkait ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika. Angket diberikan kepada siswa kelas II SDI KHA. Wahid Hasyim Bangil yang terdiri dari 27 siswa.

Tahap kedua ialah tahap penggunaan media pembelajaran arrow city dalam pembelajaran matematika materi perkalian. aktivitas ini dilakukan buat mengetahui akibat penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran matematika serta bagaimana media pembelajaran dapat menaikkan minat belajar matematika.

Tahap ketiga adalah interview/ wawancara. Tahap ini adalah tahap mengumpulkan informasi dengan wawancara kepada guru terkait pembelajaran matematika dengan media pembelajaran dan ketertarikan siswa dalam matematika.

Sampel yang dipergunakan pada penelitian ini merupakan siswa kelas II SDI KHA. Wahid Hasyim Bangil dengan jumlah 27 siswa. Teknik pengambilan data yang digunakan ialah angket serta wawancara menggunakan instrument pengumpulan datanya yaitu angket ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Wawancara, dilakukan secara tidak terstruktur pada guru matematika. Teknik analisis data yg dipergunakan artinya teknik analisis deskriptif menggunakan pengelompokkan menjadi dua kategori antara lain, minat belajar matematika dan tidak minat belajar matematika. Setelah dikategorikan, data diolah menggunakan rumus prosentase, yaitu:

$$Pro = \frac{Fp}{Bp} \times 100\%$$

Keterangan:

Pro = Prosentase jawaban siswa

Fp = Frekuensi jawaban siswa

Bp = Banyaknya siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat Belajar Matematika

Minat belajar siswa dapat juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas (Heryanto et al., 2022). Strategi pembelajaran ini mencakup isi pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran dan pengelolaan kegiatan pembelajaran. Disini guru harus memanfaatkan media atau sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah dalam proses pembelajarannya.

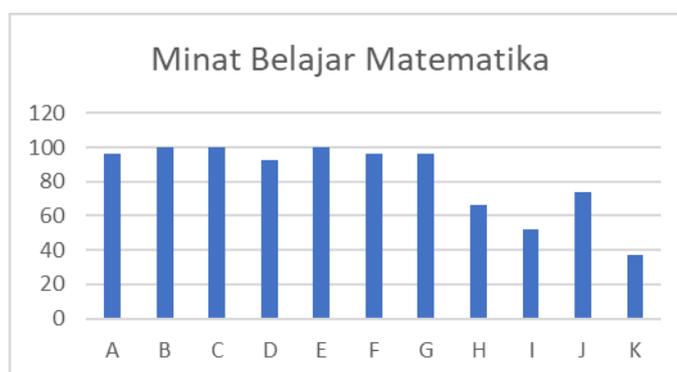
Sarana dan prasarana ini diperlukan sebagai penunjang proses pembelajaran dikelas. pemanfaatan sarana belajar inilah yang menjadikan siswa dapat tertarik dalam proses pembelajaran atau tidak tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam penelitian (Natsir et al., 2021), sarana belajar atau media belajar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Minat belajar siswa dapat diketahui dari fokus dan ketertarikan siswa selama pembelajaran yang berlangsung. (Siahhan & Ani, 2019) berpendapat, siswa yang memiliki minat maka dia akan mengekspresikannya bisa melalui pernyataan atau keaktifannya terhadap kegiatan.

Hasil analisis melalui angket ketertarikan siswa terhadap matematika menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika yaitu tinggi.

Tabel 1 Minat Belajar Matematika Siswa

No.		Minat Belajar Matematika	Jumlah Siswa	Prosentase
1	A	Senang belajar matematika	26	96.30
2	B	Selalu memperhatikan guru saat menjelaskan matematika	27	100.00
3	C	Saya suka matematika	27	100.00
4	D	Selalu mencatat dengan lengkap agar dapat dipelajari ulang	25	92.59
5	E	Saya melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh	27	100.00
6	F	Karena matematika pelajaran yang menantang, maka saya merasa suka mempelajarinya	26	96.30
7	G	Selalu aktif dan semangat di waktu pelajaran matematika berlangsung	26	96.30
8	H	Aktif berpendapat dalam diskusi kelas	18	66.67
9	I	Bersedia maju kedepan untuk mengerjakan sekaligus menjelaskan soal	14	51.85
10	J	Bersikap peduli ketika teman kesulitan memahami materi	20	74.07
11	K	Saya pandai mengerjakan soal matematika yang sulit	10	37.04



Gambar 1. Prosentase Minat Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan tabel 1 diatas, menunjukkan bahwa siswa SDI KHA. Wahid Hasyim memiliki minat belajar matematika. Dari 27 siswa, semua siswa yang

menyukai matematika sebesar 100%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas terkait minat belajar siswa adalah ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran selama proses dapat ditunjukkan dengan siswa konsentrasi mendengarkan penjelasan dari guru, siswa aktif bertanya selama proses pembelajaran, mencatat penjelasan di papan tulis, dan menjawab pertanyaan guru baik lisan atau tertulis. Guru juga mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berdampak pada ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dikelas. Media pembelajaran yang digunakan harus memiliki nilai keefektifan dan keefisienan. Guru harus dapat memberikan motivasi dan meningkatkan kreativitas siswa serta daya berpikir kritis siswa selama pembelajaran berlangsung.

Perbedaan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah adalah siswa kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Karena matematika adalah mata pelajaran yang abstrak. Maka dalam kegiatan pembelajaran guru setidaknya menghadirkan pemahaman yang konkrit sehingga siswa dapat memahami konsep diberikan. Hal ini senada dengan hasil wawancara siswa yaitu siswa menjadi lebih paham dengan materi yang diberikan oleh guru Ketika menggunakan media pembelajaran. Siswa menjadi bosan Ketika guru hanya menjelaskan berdasarkan buku teks yang sudah disediakan.

Sedangkan siswa yang tertarik dengan pembelajaran matematika adalah siswa yang aktif bertanya, aktif mengerjakan soal yang diberikan guru dan berani maju kedepan ketika guru menyuruh mengerjakan di depan. Serta siswa ketika diberikan tugas rumah tidak mengalami kesulitan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Setiyaningsih, 2020), ketika seseorang suka atau berminat terhadap sesuatu maka dia akan melakukan aktivitas tanpa ada paksaan. Hasil dari observasi, siswa terlihat siswa percaya diri untuk mengajukan pertanyaan dan siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru tanpa ada paksaan.

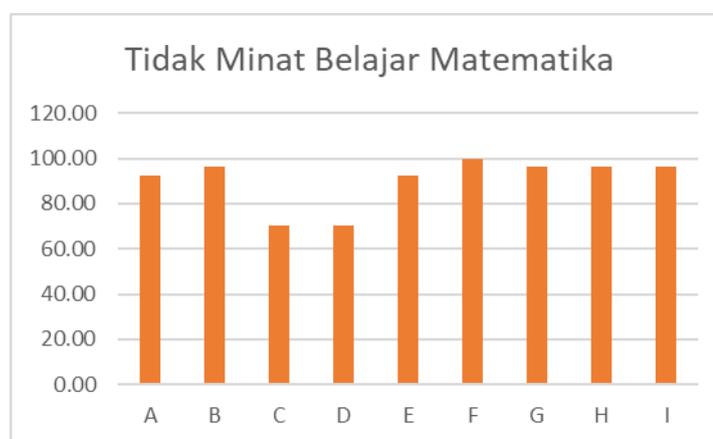
Sedangkan hasil wawancara dengan orangtua, disimpulkan bahwa siswa akan belajar secara mandiri ketika siswa memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. Siswa akan bertanya kepada orangtua jika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru atau disekolah tadi.

Data selanjutnya yang dikumpulkan adalah siswa yang tidak berminat dengan pembelajaran matematika.

Tabel 2 Siswa Tidak Minat Belajar Matematika

No.		Tidak Minat Belajar Matematika	Jumlah Siswa	Prosentase
1	A	Saya berharap saya tidak harus belajar matematika	25	92.59
2	B	Matematika itu membosankan	26	96.30
3	C	Saya mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi matematika	19	70.37
4	D	Saya bosan di kelas matematika	19	70.37
5	E	Saya sering tidak fokus di kelas matematika	25	92.59

6	F	Menyalin jawaban teman ketika diberi soal atau tugas oleh guru	27	100.00
7	G	Pelajaran yang banyak rumus, sehingga membuat saya malah dikelas untuk belajar matematika	26	96.30
8	H	Saya memilih diam ketika guru meminta mengerjakan soal didepan, meskipun saya tahu jawabannya.	26	96.30
9	I	Ketika ada teman yang kesulitan memahami, saya acuh dan tidak peduli.	26	96.30



Gambar 2 Siswa Tidak Minat Belajar Matematika

Berdasarkan tabel diatas, siswa yang tidak minat dalam pembelajaran matematika akan tidak memperhatikan penjelasan dari guru sebesar 96,3%, mengobrol dengan teman sebesar 70,37%, melamun ketika pembelajaran sebesar 92,59%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang tidak memiliki ketertarikan terhadap matematika cenderung akan tidak memperhatikan penjelasan dari guru atau mengobrol dengan teman sebangkunya.

Data wawancara dengan guru tentang tidak fokusnya siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah siswa tidak tertarik dengan kegiatan belajar matematika. Siswa yang tidak tertarik dengan pembelajaran matematika akan lebih banyak mengobrol dengan teman sebangkunya atau bermain dengan penghapus, penggaris, pulpen atau pensilnya.

Guru juga mengungkapkan bahwa, kesulitan yang dialami ketika siswa diberikan tugas baik kelompok atau individu. Siswa yang tidak minat belajar matematika akan menyalin pekerjaan temannya 100%, memilih diam saat disuruh 96,30%, dan acuh tak acuh 96.30.

Kurangnya minat belajar berdampak pada kesulitan sekaligus mempengaruhi hasil belajarnya, sebab jika sudah tidak memiliki minat maka secara otomatis

siswa akan acuh terhadap kegiatan pembelajaran, acuh terhadap penjelasan guru, tidak menyalin catatan dengan benar dan banyak indikator lainnya. materi dan jarang belajar matematika di rumah.

Disini peran guru menjadi krusial, karena guru dapat mengatasi permasalahan dalam ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika. (Heryanto et al., 2022) menegaskan, bahwa guru harus memiliki inovasi dan kreativitas dalam meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa didiknya. Guru harus merancang dan menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga siswa dapat mengembangkan daya kritis dan kreatifnya. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan karakteristik siswa didik yang diajarkan.

Meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap matematika sangatlah diperlukan, karena motivasi inilah yang menjadi ketertarikan atau antusias siswa terhadap pembelajaran matematika. (Setiyaningsih, 2020) menjelaskan Kerjasama guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penggunaan variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga penting agar siswa tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, metode yang tepat akan menumbuhkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru W, didapatkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap matematika tidak hanya diberikan oleh guru saja, Kerjasama antara guru, siswa dan orangtua juga penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini diduduku oleh penelitian (Nuraini & Laksono, 2019) bahwa pengaruh orangtua dalam dalam pembelajaran matematika sangat signifikan. Pengaruh lingkungan rumah dan orangtua juga dapat menjadi faktor eksternal dalam pemahaman konsep matematika.

1. Media dalam Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran menurut beberapa ahli, yaitu Schramm adalah sebuah teknologi dalam mentransfer informasi dengan memuat materi pembelajaran didalamnya. Briggs, media pembelajaran adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi. Menurut Arief S. Sadiman, Media diartikan sebagai alat yang berguna dalam penyampaian informasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat penyampai bahan ajar atau materi yang akan diajarkan (Rahayu, 2021).

Tujuan media pendidikan yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah untuk memudahkan penyampaian materi sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Kemp dan Dayton dalam (Imawan & Ismail, 2020) berpendapat bahwa, media pembelajaran matematika memiliki manfaat: (1) keseragaman dalam penyampaian materi matematika, (2) Pembelajaran matematika menjadi tidak membosankan; (3) Pembelajaran matematika menjadi menarik karena semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran; (4) Pembelajaran matematika menjadi efisien karena tidak banyak waktu yang digunakan dalam penyampaian materi; (5) dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas guru dalam menyampaikan materi matematika.

Setiap guru memiliki karakteristik dan ciri khas dalam penyampaian materi materi matematika yang mungkin akan terjadi perbedaan dalam pemaknaan materi

yang diajarkan (Wulandari, 2020). Media pembelajaran berguna mempermudah guru dalam menyeragamkan materi ajar sehingga tidak ada perbedaan tafsir atau makna. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah visual (gambar, kartu, tulisan, alat peraga, dll), audio (voice note, rekaman), atau audio visual yang berbasis teknologi (videocall, youtube, facebook, dan Instagram). Dominasi guru yang menyampaikan materi matematika dengan menggunakan ceramah dapat terminimalisir berkat adanya media, berdampak pula pada pembelajaran matematika yang berlangsung efektif, efisien, dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan (Setiyaningsih, 2020), adalah guru menjadi salah satu faktor dalam memahami materi pembelajaran matematika. Semakin berkembangnya teknologi dan perubahan jaman, guru juga harus mampu menyesuaikannya. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memberikan pengalaman yang bermakna terhadap siswa (Wulandari, 2020). Motivasi belajar siswa terhadap matematika akan meningkat jika siswa dapat mengalaminya secara langsung sehingga prestasi belajar menjadi naik.

Kendala yang dihadapi guru adalah bagaimana memanfaatkan dan merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Karena tidak semua guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna. Pada penelitian (Natsir et al., 2021), guru masih belum mengoptimalkan peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Guru masih terkendala dalam dana dalam merancang dan mendesain media pembelajaran dalam memenuhi proses pembelajaran. Pembuatan media membutuhkan tenaga, pikiran, waktu serta dana sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh peserta didik.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Matematika

Berdasarkan pengelompokannya, setiap lingkungan belajar dalam matematika memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan fungsi lingkungan belajar tersebut. Lingkungan belajar biasanya dirancang untuk memperoleh kemampuan indrawi dalam bentuk penglihatan, pendengaran, sentuhan, rasa atau bau. Untuk media pembelajaran matematika lebih dominan menggunakan media seperti gabungan antara tulisan, audio dan visual.

Pengembangan media pembelajaran matematika secara ontologis didasarkan pada hasil evaluasi kegiatan sebelumnya. Sedangkan secara epistemology media pembelajaran matematika ditekankan pada procedure ilmiah diantaranya: 1) kerangka berpikir yang terarah serta berkesinambungan; 2) mengasumsikan dugaan sementara didasarkan pada rancangan; 3) membutuhkan konfirmasi dari hipotesis yang ditetapkan. Agar tercapai media pembelajaran yang efisien dan efektif maka diperlukan pemikiran yang sistematis, logis serta konsisten. Hipotesis juga diperlukan sebagai komponen yang dapat digunakan untuk memprediksi peluang atau celah yang mungkin muncul dalam implementasi media pembelajaran matematika di kelas, mengevaluasi dan menindaklanjuti celah tersebut. Sedangkan perspektif aksiologis, pengembangan media belajar matematika didasarkan pada prinsip kebermanfaatan yang sesuai dengansasaran, tujuan dan capaian dalam pembelajaran matematika (Wardhani, 2022)

Pengembangan media pembelajaran matematika ditinjau dari tujuan praksis diantaranya: 1) media grafis, yang merupakan media dengan simbol verbal berfungsi menjelaskan serta mengilustrasikan materi yang sulit divisualisasikan,

2) audio, merupakan media yang memanfaatkan alat dengan kemampuan audio (suara) yang berkaitan dengan fungsi pendengaran. 3) peralatan proyeksi, media proyeksi lebih cocok untuk rendering yang lebih realistis. Meskipun mirip dari segi grafis media proyeksi sudah menggunakan motion graphics yang menunjukkan tampilan 2 dan 3 dimensi. Contoh media proyeksi antara lain film, video online yang dapat di-streaming di televisi, laptop, dan alat seluler.

Nilai-nilai praktis sebagaimana disebutkan meliputi: konsepsi abstrak, dapat dimengerti dengan konkrit, pesan kompleks objek dapat ditunjukkan sebagai kondisi awal, siswa dapat berkomunikasi secara aktif, pemahaman siswa menyatu, motivasi belajar meningkat, dan kontinuitas transmisi informasi kian efektif. Ketika media belajar matematika dipilih dengan beragam pertimbangan dan memperhatikan ketepatan maka nilai paksis akan terwujud dan berdampak pada penyelenggaraan pembelajaran yang efektif, efisien dan produktif.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran dalam Matematika

Beragam penelitian menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran khusus untuk mempermudah siswa dalam menangkap dan mengerti konsep matematika memberikan efek positif bagi siswa. Keunggulan pertama adalah media belajar yang spesifik membantu meningkatkan semangat belajar matematika siswa (Natsir et al., 2021), Hal ini dikarenakan proses belajar memanfaatkan media belajar yang menarik perhatian dengan pemberian warna baru dalam rangkaian prosesnya, media belajar yang spesifik, juga membuat siswa aktif menggunakan media, dan siswa dapat mengasosiasikan konsep matematika yang abstrak dengan hal-hal konkrit yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat lebih berani dalam berpendapat (Nareswari et al., 2021)(Heryanto et al., 2022). Keunggulan lain yang juga paling terlihat adalah adanya peningkatan hasil belajar serta prestasi matematika siswa.

Cukup banyak studi yang membuktikannya. Meningkatnya hasil belajar matematika siswa dikarenakan siswa faham dan menguasai konsep matematika dengan berbantuan alat ((Hasiru et al., 2021); (Satriani et al., 2019). Meskipun pemahaman konseptual diperlukan untuk memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah matematika (Nirmala, 2022), penggunaan lingkungan belajar yang spesifik juga memiliki keuntungan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini juga ditunjukkan oleh penelitian (Hasiru et al., 2021) dan (Yulia Cahyati & Rahma Rhosalia, 2020). Pemanfaatan media belajar yang spesifik juga memiliki keunggulan dalam peningkatan *creative think* siswa ((S. Cahyaningtyas, 2019) dan kemampuan berpikirdasar berpikir spasial pada matematika (Wida Ismayanti et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran juga dihadapkan pada keterbatasan ruang dan waktu (Wirawan et al., 2020). Jadi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat meningkatkan kreativitas dan siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran

Dibalik beragam keuntungan menggunakan media pembelajaran yang nyata, ada pula kekurangannya, khususnya berkaitan dengan pengelolaan kelas. Kehadiran media dapat mengalihkan perhatian siswa, hal ini berdampak pada terpecahnya konsentrasi siswa dan berujung pada tindakan acuh dengan penjelasan guru (Asriyanti & Purwati, 2020) dan (Nor Diana Natasya & Rusdial Marta, 2019). Rentetan dampak lainnya yakni menurunkan kondusifitas kelas, timbul kekacauan yang menurunkan performa pembelajaran. Selain itu, alat

peraga berwujud, yaitu benda yang tidak mudah ditemukan, memerlukan perawatan dan perhatian agar tidak ada “elemen” yang hilang atau rusak (Rahayu, 2021), (Nor Diana Natasya & Rusdial Marta, 2019), (Sumargiyani & Widayati, 2019). Oleh karena itu, sudah sewajarnya guru lebih memperhatikan media siswa dan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk menata dan membersihkan media setelah pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa siswa SDI KHA Wahid Hasyim kelas II memiliki minat belajar terhadap matematika. Hal ini ditunjukkan selama proses pembelajaran matematika siswa antusias dan aktif bertanya, menjawab pertanyaan guru selama proses pembelajaran serta mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Peran guru sangat penting pembelajaran, selain sebagai fasilitator, guru sebagai inovator, guru sebagai actor, serta evaluator. Guru perlu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga meningkatkan minat belajar serta menghindari kebosanan peserta didik.

Sedangkan untuk siswa yang tidak memiliki antusias dan minat belajar matematika dapat ditunjukkan dalam perilaku berikut: (1) siswa berbicara dengan teman sebaya; (2) tidak memperhatikan guru selama pembelajaran; (3) malas bertanya baik yang ditanyakan sendiri maupun berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, Z. N., Hartatik, S., Nafiah, N., & Sunanto, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Secara Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3158–3166.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1297>
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87.
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Fitriani*, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Heryanto, H., Sembiring, S. B. S., & Togatorop, J. B. T. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

- Jurnal Curere*, 6(1), 45. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.723>
- Imawan, O. R., & Ismail, R. (2020). Meningkatkan Kompetensi Guru Matematika dalam Mengembangkan Media Pembelajaran 4.0 Melalui Pelatihan Aplikasi Geogebra. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1231–1239. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/3102>
- Indrawati, F. (2019). Hambatan Dalam Pembelajaran Matematika. *Simposium Nasional Ilmiah*, November, 62–69. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.293>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Mahmuda, A. A., Astuti, M. D., Mikdadi, A. H., Saputra, A. R. M., & Darmadi, D. (2021). Analisis Kesulitan Dalam Pembelajaran Matematika Mengenai Materi Bilangan Bulat Di Kalangan Sd Pada Masa Pandemi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 90–96. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1827>
- Milenial, G. (2019). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. 2018, 113–120.
- Mutmainnah, Aunurrahman, W. (2021). PENINGKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI BERBASIS MASALAH DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Nareswari, N. L. P. S. R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). Belajar Matematika dengan LKPD Berbasis Kontekstual. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 204. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35691>
- Natsir, S. R., Sari, E. R., Lestari, A. A., Guru, P., Dasar, S., & Buton, U. M. (2021). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar Negeri Pesisir Pantai Kota Baubau dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. 5(6), 5014–5023.
- Nirmala, S. (2022). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SD NEGERI 5 MENTENG. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 393–402.
- Nor Diana Natasya, Y. F. S., & Rusdial Marta. (2019). ANALISISFAKTORPENYEBABKESULITANBELAJARMATEMATIKA DI KELASIVSEKOLAHDASARNEGERI004BANGKINANGKOTA(MATERI PECAHAN). *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 3.
- Nuraini, N. L. S., & Laksono, W. C. (2019). Motivasi Internal dan Eksternal Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 115–124. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p115>
- Nurhayati, N., & Rahardi, R. (2021). Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika saat pandemi covid-19. *Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(2), 331–342. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.331-342>
- Rahayu, E. (2021). Problema Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Geometri. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Rasyid, A. L. A. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas

- Rendah Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6401–6408.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1788>
- Rika Audina, D. F. D. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(2014), 94–106.
<https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i3.256>
- S. Cahyaningtyas, S. . F. A. . S. E. S. H. Fa. (2019). Optimalisasi HOTS dalam Pembelajaran Matematika Melalui Budaya Literasi pada Era Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2019. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, 896–906.
- Sagita, M., & Kania, N. (2019). Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019, 1*, 570–576.
- Satriani, S., Sudarto, S., & Darwis, A. (2019). Pelatihan pembuatan media kreatif bagi guru sekolah dasar mitra PGSD UNM Kabupaten Bone. *Seminar Nasional Pengabdian ...*, 69–71.
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/10884>
- Setiyaningsih, S. (2020). Analisis Keterampilan Guru Mengadakan Variasi Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Matematika. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 144–149. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i3.39940>
- Siahaan, M. F., & Ani, Y. (2019). Media Sosial Dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 63.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17182>
- Sobarningsih, N., Sugilar, H., & Nurdiansyah, R. (2019). Analisis Implementasi Standar Proses Pembelajaran Guru Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 67. <https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.1054>
- Suci, D. W., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Berbasis Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 505–512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.371>
- Sumargiyani, & Widayati. (2019). Pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas, September*, 145–152.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/16060>
- Wardhani, I. S. K. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Numerasi dengan Kearifan Lokal Untuk Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 908–914. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2748>
- Wida Ismayanti, Santosa, C. A. H. F., & Rafianti, I. (2022). Minat Belajar, Efikasi Diri, dan Kemampuan Berpikir Kritis Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 943–952.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2847>
- Wirawan, R., Awal Nur, M., & Syahraeni, R. (2020). Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 75–83.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.28>
- Wiryanto, W. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p125-132>

- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yulia Cahyati, S., & Rahma Rhosalia, D. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 9–16. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

