



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tentang Pembelajaran Matematika

Bima Adi Saputra¹, Cahyo Hasanudin²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

sbimaadi0@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id²

abstrak — Minat adalah suatu hasrat setiap individu untuk mengikuti apa yang mereka inginkan dan ketahui, contoh minat terhadap mata pelajaran matematika menandakan bahwa kita suka dan cinta dengan pelajaran matematika. Penelitian ini punya tujuan agar siswa siswi yang jengkel, males, bosan, tidak suka matematika menjadi siswa siswi yang asik dalam matematika. Dalam penelitian ini saya memakai metode yang tepat yaitu pakai kuantitatif dan kualitatif tunggu saja saya sedang berusaha keras untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan benar. Hasil yang saya dapatkan dari penelitian ini yaitu agar belajar pelajaran matematika menjadi menyenangkan adalah dengan berbagai cara seperti pemberian hadiah, pembelajaran matematika melalui permainan, belajar melalui Vidio dan lain lain. Simpulan ternyata pembelajaran matematika tersebut mengasikkan bagi guru dan murid apabila kita bisa memakai cara yang tepat agar tidak jenuh dan tidak ribet.

Kata kunci — Minat, Pembelajaran Matematika, Belajar

Abstract — Interest is the desire of every individual to follow what they want and know, an example of interest in mathematics indicates that we like and love mathematics. This research aims to make students who are irritated, lazy, bored, do not like mathematics become students who are engrossed in mathematics. In this study I used the right method, namely using quantitative and qualitative, just wait. is in various ways such as giving gifts, learning mathematics through games, learning through videos and others. In conclusion, it turns out that learning mathematics is fun for teachers and students if we can use the right method so that it is not boring and not complicated

Keywords — Interest, Learning Mathematics, Learning

PENDAHULUAN

Minat pembelajaran matematika itu bisa menurun apabila seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang tidak menyenangkan, agar minat siswa siswi meningkat guru harus memakai metode yang pas dan tepat untuk siswa siswi tersebut, supaya bisa meningkatnya minat siswa siswi terhadap pembelajaran matematika, akan membuat tujuan pembelajaran matematika bisa tercapai (Inawati, 2011).

Pembelajaran matematika bisa diberikan kepada anak-anak sejak dini dengan membiasakan matematika sejak kecil diharapkan matematika menjadi kesukaan mereka, sebagian masyarakat menganggap matematika menyeramkan, hal ini bisa diubah dengan berbagai cara salah satunya mengoptimalkan pembelajaran matematika semaksimal mungkin (Putro, 2008).

Saat pembelajaran matematika guru perlu mempunyai berbagai macam cara yang tepat agar bisa membuat murid senang dan cinta matematika yang sangat kreatif, bisa menggunakan media pembelajaran seperti video, untuk materi bangun ruang bisa menggunakan benda yang asli bentuknya sama dengan bangun ruang, dan untuk tempat bisa melakukan pembelajaran di luar ruangan beberapa hari sekali agar murid mendapat suasana yang segar bugar.

METODE PENELITIAN

Kekuatan motivasi yang mendorong meningkatkan gairah dan keinginan individu kearah partisipasi dalam aktivitas yang bermanfaat lainnya itulah penertian dari minat. (Crow & Crow, 1965). Observasi, pemikiran, Tindakan, maupun semua kegiatan yang kita lakukan dengan semangat dan penuh kerja keras, punya keinginan usaha juga salah satu pengertian minat (Dai & Sternberg, 2004).

Sebuah subjek atau apapun itu yang kita minati akan membuat kita memiliki suatu sifat tertarik pada subjek tersebut membuat kita mau belajar dan mencintai, misal kita tertarik pada pembelajaran matematika kita akan mulai cinta pada matematika, kita akan mulai belajar lebih banyak tentang matematika, dan akan serius menekuni pembelajaran matematika (Levine, 2004). Suatu metode yaitu sebuah cara pendekatan Contextual teaching and learning bisa membuat prestasi di pembelajaran matematika menjadi meningkat itulah menurut penelitian yang sudah dilaksanakan (Trianto, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah proses Perubahan perilaku dan tingkah laku yaitu melibatkan suatu perubahan manusia seperti minat, nilai, sikap dan meningkatkan suatu skill atau kemampuan dalam melakukan segala sesuatu kinerja siswa itulah yang dimaksud dengan belajar (Marzuki, 2006). Dalam suatu pembelajaran matematika ada keterkaitan dengan kehidupan yang akan dijalankan manusia agar bisa

mempraktekkan dan dalam kehidupan sehari-hari itulah yang dinamakan cara Pembelajaran Contextual teaching and learning (Agus, 2009).

Dalam pembelajaran matematika itu termasuk kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari, contoh kita akan membeli barang dengan harga 20.000 uang kita 50.000, kita akan dapat kembalian sebesar 30.000. itu termasuk dalam kategori pengurangan dalam hukum ekonomi matematika di pasar (Irwan, 2022). Cara membuat murid agar bisa meningkatkan minat pada pembelajaran matematika yaitu dengan mencari informasi yang lebih luas dan lebih dalam lagi terhadap mapel matematika agar siswa siswi bisa menyukai matematika (Mardapi, 2008).

Kepuasan pada matematika merupakan rasa yang sangat luar biasa yang membuat kita menjadi pelajar sejati (Munandar, 1999). Perhatian yang laten juga merupakan pengertian dari minat, sebuah indikator keberhasilan bisa pasti atau tidak pasti, tergantung bagaimana cara kita untuk memperjuangkan minat kita terhadap pembelajaran matematika. Contoh apabila ada kompetisi matematika tersedia hadiah untuk pemenang, otot motivasi kita yaitu harus belajar matematika dan keinginan untuk menjadi pemenang dari kompetisi matematika tersebut (Neelkamal, 2004).

Matematika adalah hal yang membuat jenuh, menjengkelkan dan membosankan, itu beragam pendapat siswa dan siswi, ini merupakan tugas yang lumayan berat bagi pengajar agar supaya murid menyukai dan cinta pada pembelajaran matematika. Contoh kalau ada kuis matematika bagi siswa dan siswi yang bisa menjawab dan menyelesaikan kuis matematika tersebut dengan baik dan benar guru bisa memberikan hadiah pada siswa dan siswi tersebut (Irwan, 2022).

Untuk pembelajaran matematika yang berhubungan dengan bangun ruang, seorang guru bisa menggunakan benda-benda asli yang sesuai bangun ruang, untuk persegi guru bisa menggunakan kubus, untuk persegi panjang guru memakai balok sebagai media, untuk lingkaran alangkah lebih baik memanfaatkan bola, limas dan tabung juga harus diperlukan. Dalam pembelajaran matematika guru memberi tugas untuk siswa siswi agar murid lebih minat dan semangat dengan cara yaitu saat siswa dan siswi sudah melaksanakan perintah dengan mengerjakan tugas dari guru dengan mengerjakan tugas sesuai dengan waktu tepat dan cepat, guru bisa memberikan suatu penghargaan untuk mengapresiasi hasil siswa siswi tersebut (Slameto, 2010).

SIMPULAN

Matematika itu memang sulit, susah, menjenuhkan, dan mengesalkan. tetapi kita bisa mengubah itu semua menjadi hal yang unik, asik, Bahagia, dan menyenangkan jika kita bisa menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan murid kita agar siswa siswi tersebut menyukai matematika. mulai dengan pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran, untuk yang materi yang berkaitan dengan

bangun ruang kita bisa memakai bangun datar asli seperti balok, kubus, kerucut, bola dan lain lain. guru juga harus lebih kreatif lagi untuk mengajak siswa siswi lebih cinta pada pembelajaran matematika. Untuk murid yang saat aktif dalam pembelajaran matematika guru bisa memberikan hadiah kepada murid, agar murid tambah semangat dan lebih mencintai matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Bapak Cahyo Hasanudin yang telah membimbing saya dalam membuat artikel ini, terima kepada teman teman yang telah membantu dan menolong saya, sekian artikel dari saya semoga bermanfaat bagi kita semua Aamiin Ya Robbal Alamin, Terima kasih yang sebesar-besarnya.

REFERENSI

- Agus, S. 2010. *Cooperative learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- David, Y. D., & Sternberg, R.J. (2004). *Motivation, emotion, and cognition: Integrative perspectives on intellectual functioning and development*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Fifko, H. (2017). Meningkatkan minat belajar matematika melalui media dekap multifungsi di Sekolah Dasar. *BASIC EDUCATION*, 6(3), 215-222. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/6625/6391>.
- Hasanah, M. N. (2015). Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika dengan pendekatan contextual teaching and learning siswa kelas VIIIC SMP N 2 Nanggulan Kulon Progo. *Universitas PGRI Yogyakarta*. <http://repository.upy.ac.id/258/1/Artikel%20Melinda%20Nur%20Hasanah%20%2811144100092%29.pdf>.
- Inawati, M. (2011). Meningkatkan minat mengenal konsep bilangan melalui metode bermain alat manipulative. Diunduh dari situs <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.1-10%20Meningkatkan%20Minat%20Menegal%20Konsep%20Bilangan%20Manipulatif.pdf> pada tanggal 10 Mei 2012.
- Irwan. 2022. Jangan Pernah Takut Belajar Matematika Karena Matematika Itu Menyenangkan Loh. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/artikel-jangan-pernah-takut-belajar-matematika-karena-matematika-itu-menyenangkan-loh-oleh-irwan-s-pd-m-pd/>.
- Levine, M. (2004). *Menemukan bakat istimewa anak*. Jakarta: Gramedia.
- Mardapi, D. 2008. *Teknik penyusunan instrumen tes dan non tes*. Yogyakarta : Mitra Cendikia Offset.

- Marisa, M. (2010). Belajar matematika yang menyenangkan melalui metode permainan. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 5(1), 105-110. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/7662>.
- Marzuki. (2006). *Pemutakhiran pembelajaran di Sekolah Dasar melalui teknologi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM)*. Pontianak: UNTAN
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Neelkamal. (2004). *Educational psychology*. New Delhi: Neelkamal publications PVT.LTD. Edu- cational Publishers.
- Putro, W.P.E. (2008). Pendidikan matematika pada anak usia dini. Diakses dari situs <http://researchengines.com/widarso0508.html> pada tanggal 10 Mei 2012
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237-244. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/16494>.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Trianto. 2009. *Model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Utami, W. Y. D. (2013). Meningkatkan minat belajar matematika melalui permainan teka-teki. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(1), 1-9. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/260125-meningkatkan-minat-belajar-matematika-me-b9ffa37d.pdf>.