

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Media

Gambar

Yusuf Safari¹, Aulia Rahmiani Milah²,

¹Universitas Djuanda, Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar

Yusuf.safari@unida.ac.id

²Universitas Djuanda, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

auliarhmnia598@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan tumbuhnya motivasi belajar matematika dengan menggunakan media visual. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan studi literatur untuk mengungkap fakta mengenai pentingnya motivasi dalam belajar matematika. Motivasi belajar matematika sangat penting untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Penelitian ini mengkaji bagaimana motivasi belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penggunaan berbagai media pembelajaran inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti gambar, buku, dan media digital dapat membantu siswa memahami konten lebih mendalam dan meningkatkan semangat belajar matematika. Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan erat kaitannya dengan bidang ilmu pengetahuan, sehingga penting untuk meningkatkan motivasi belajar matematika di sekolah dasar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran inovatif, guru dapat menciptakan situasi belajar yang bermanfaat dan memotivasi siswa untuk belajar matematika dengan lebih baik.

Kata Kunci: Motivasi, Belajar matematika, media gambar.

PENDAHULUAN

(Sunilawati et al., 2013) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tentang Standar Nasional Pendidikan (2006) menyatakan bahwa semua siswa mempunyai kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif serta bekerjasama dalam mata pelajaran matematika pada pendidikan dasar dan menengah. Dunia tidak bisa lepas dari pentingnya matematika dalam segala aspek ekonomi, politik, teknologi, dan industri. Hal ini menciptakan hubungan khas antara

matematika dan dunia. (Kamarullah, 2017). Matematika merupakan bagian penting dari banyak bidang ilmu yang bertujuan untuk meningkatkan jiwa manusia.

Matematika adalah bidang yang mempelajari dan menganalisis bentuk, struktur, dan hubungan di antara mereka. (Hudoyo, 2003). Sedangkan menurut (Kunci, 2022) KBBI, definisi matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan langkah-langkah rasional dalam menyelesaikan masalah matematika. Pada dasarnya pengertian matematika mengacu pada gagasan bahwa matematika adalah kemampuan memecahkan masalah.

Siswa masih kurang motivasi belajar matematika. Mereka tidak suka mempelajari matematika karena dianggap rumit dan sulit. Kegagalan dalam pembelajaran matematika dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi orang tua atau penggunaan metode atau juga media/alat yang salah. Sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar. (Ar-raniry, 2015) Motivasi adalah suatu fakta psikologis yang bersifat keinginan yang secara sadar diungkapkan dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan tertentu yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Orang mempunyai motivasi yang tinggi untuk melakukan suatu tindakan, betapapun sulitnya tindakan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metodologi ini menjelaskan metode deskripsi kualitatif melalui deskripsi peristiwa dan fakta matematika. Juga studi pustaka. Setelah mengumpulkan beberapa buku, artikel, dan pendapat para ahli tentang perkembangan matematika dan pendidikan matematika, diperoleh hasil yang berkaitan dengan temuan saat ini. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan ketika seseorang mencari informasi tentang perkembangan pendidikan matematika di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses belajar mengajar disekolah dasar khususnya dalam pembelajaran matematika dengan terhambatnya kemajuan peserta didik dalam belajar matematika seperti motivasi belajar mereka rendah sehingga prestasi belajar mereka rendah. (Herawati, 2018). Belajar matematika memiliki makna bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku atau penampilan melalui serangkaian aktivitas, seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. (Solichin, 2006) Belajar juga dapat didefinisikan menurut Reber, yang memberikan dua pengertian sebagai berikut: (1) belajar adalah proses memperoleh pengetahuan; (2) belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan merespons yang terjadi sebagai hasil dari latihan yang diperkuat.

Matematika adalah sarana untuk mengembangkan cara berpikir. Oleh karena itu, matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut matematikawan Carl Friendrich Gauss dalam (Wahyudi et al., 2018) menyatakan “*Mathematics is the queen and servant of the sciences*”. Kalimat tersebut dapat diartikan bahwa matematika adalah "ratu," yang berarti dalam mempelajari matematika, hanya diperlukan matematika itu sendiri. Matematika juga dianggap sebagai "pelayan," karena selalu hadir dan berfungsi sebagai pendukung dalam berbagai disiplin ilmu lainnya. (Rahmaini & Ogylva Chandra, 2024). Belajar matematika mirip dengan belajar logika, karena matematika berperan sebagai ilmu dasar atau alat bagi berbagai bidang pengetahuan seperti sains, teknologi, dan ilmu lainnya.

(Waritsman, 2020) Motivasi adalah bagian internal dari kondisi yang mendorong seseorang untuk bertindak dengan cara yang jelas demi mencapai tujuan tertentu.. (Arifin & Ismaya, 2024) Motivasi belajar juga dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dipertahankan melalui faktor eksternal, seperti penyampaian materi oleh guru menggunakan berbagai media, metode yang tepat, komunikasi yang dinamis, dan lain-lain.

Berdasarkan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika diperlukan adanya media pembelajaran. (Netriwati, M.Pd

& Mai Sri Lena, 2017) Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk memastikan interaksi dan komunikasi edukatif antara guru dan siswa berlangsung dengan efektif dan efisien. Penggunaan berbagai media yang inovatif diharapkan dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif.

Di antara berbagai media pembelajaran, media gambar adalah yang paling sering digunakan. Hal ini karena siswa cenderung lebih menyukai gambar daripada tulisan, terutama jika gambar tersebut dibuat dan disajikan dengan baik. Penggunaan gambar yang tepat dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (Hasmawati et al., 2022) Dengan menggunakan media gambar, siswa dibimbing untuk memahami pelajaran melalui objek konkret, yang secara efektif membantu mereka memahami materi yang sedang dipelajari.

(Harahap et al., 2021) Media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, buku, koran, majalah, gambar, dan lainnya. Secara umum, media adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan. (Ratiwi, 2017) Media yang sering digunakan oleh guru adalah jenis media grafis, yang dibuat dengan mencetak melalui teknik manual, gambar tangan, atau dengan menggunakan teknik sablon.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa motivasi belajar matematika sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang inovatif, seperti gambar, buku, dan media digital. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan baik dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar matematika. Matematika sendiri memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan berhubungan erat dengan banyak disiplin ilmu, sehingga penting untuk meningkatkan motivasi belajar matematika disekolah dasar.

REFERENSI

- Ar-raniry, U. I. N. (2015). *TEORI-TEORI MOTIVASI*. 1(83), 1–11.
- Arifin, A. Z., & Ismaya, E. A. (2024). Keefektifan Belajar dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi Role Playing pada Siswa Kelas VI SDN Purwosari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 8(1), 336-340.
- Harahap, M. S., Hardiyanto, S., & Hidayat, F. P. (2021). Pengenalan Media Belajar Online di Masa Pandemi Covid 19 Pada Anak Usia Sekolah Kampung Sejahtera Kota Medan. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144–149.
<https://doi.org/10.30596/ihsan.v3i2.7145>
- Hasmawati, H., Usman, U., & Ahsan. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM MENJUMLAH BILANGAN PECAHAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR LUAS DAERAH DI KELAS VII MTs.N 1 ENREKANG. *Journal of Mathematics Learning Innovation (Jmli)*, 1(1), 17–32.
<https://doi.org/10.35905/jmlipare.v1i1.3259>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hudoyo, H. (2003). Herman Hudoyo,. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*, 123.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21.
<https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Kunci, K. (2022). *Zuyyina Isnaina, Muhamad Reizal Muhaimin, Wulan Sutriyani*. 09(1), 38–50.
- Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena, M. P. (2017). Media Pembelajaran Matematika

- Manipulatif. *Media Pembelajaran Matematika Manipulatif*, 1(May), 156.
- Rahmaini, N., & Ogylva Chandra, S. (2024). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.420>
- Ratiwi, R. (2017). the Development of Physics Module Based on Learning Cycle (Learning Cycle) To Improve Motivation and Physics'S Learning Outcomes of Senior High School Student. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(3), 273–284. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/5948>
- Solichin, M. M. (2006). Belajar Dan Mengajar Dalam Pandangan Al-Ghazâlî. *Tadris*, 1(2), 139.
- Sunilawati, N. M., Dantes, N., & Candiasa, I. M. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe stad kemampuan numerik siswa kelas IV SD. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Wahyudi, W., Suyitno, H., & Waluya, S. B. (2018). Dampak Perubahan Paradigma Baru Matematika Terhadap Kurikulum dan Pembelajaran Matematika di Indonesia. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2315>
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129.
- 寺嶋, 浩介; 林朋美. (2006). No Titleループリックの構築により自己評価を促す問題解決学習の開発.