

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Media

Gambar

Yusuf Safari¹, Aulia Rahmiani Milah²,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru

Universitas Djuanda Bogor

¹Universitas Djuanda, Yusuf.safari@unida.ac.id

²Universitas Djuanda, auliarhmiatlmllah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan peningkatan motivasi belajar matematika melalui penggunaan media visual. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan tinjauan literatur, penelitian ini mengungkap pentingnya motivasi dalam pendidikan matematika. Memotivasi siswa untuk belajar matematika sangat penting untuk meningkatkan prestasi akademik mereka. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana berbagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar matematika. Temuan menunjukkan bahwa media seperti gambar, buku, dan media digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar. Karena matematika merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan disiplin ilmu, menumbuhkan motivasi untuk mempelajarinya sejak usia dini sangatlah penting. Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam dan inovatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik yang secara efektif mendorong siswa untuk berprestasi dalam matematika.

Kata Kunci: Motivasi, Belajar matematika, media gambar.

PENDAHULUAN

(Sunilawati et al., 2013) Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tentang Standar Nasional Pendidikan (2006), semua siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama, dalam pendidikan matematika baik di tingkat dasar maupun menengah. Matematika memiliki peran penting dalam berbagai bidang seperti ekonomi, politik, teknologi, dan industri, serta membentuk hubungan

yang khas antara matematika dan dunia yang lebih luas. (Kamarullah, 2017). Matematika adalah komponen penting dari berbagai disiplin ilmu yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan manusia.

Matematika adalah disiplin ilmu yang mengkaji dan menganalisis bentuk, struktur, dan hubungan di antara satu sama lain (Hudoyo, 2003). Sedangkan menurut (Kunci, 2022) Menurut KBBI, matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan – bilangan, hubungan hbungannya, dan prosedur – prosedur logis dalam penyelesaian masalah – masalah matematika. Pada dasarnya, definisi ini menekankan bahwa matematika pada dasarnya adalah kemampuan untuk memecahkan masalah.

Siswa seringkali kurang termotivasi untuk belajar matematika, karena menganggap matematika itu rumit dan menantang, yang menyebabkan mereka tidak menyukai mata peajaran matematika. Kegagalan dalam belajar matematika dapat disebabkan oleh kurangnya dorongan dari orangtua atau penggunaan metode atau alat bantu yang tidak efektif. . Sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar. (Ar-raniry, 2015) Motivasi adlah faktor psikologis yang mewakili keinginan yang diekspresikan secara sadar dalam diri seseorang untuk melakukan tindakan tertentu yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang di inginkan. Ketika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, mereka akan terdorong untuk melakukan suatu tindakan terlepas dari kesulitannya.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan merinci kejadian dan fakta matematika, dilengkapi dengan tinjauan pustaka. Setelah mengumpulkan berbagai buku, artikel, dan pendapat para ahli tentang perkembangan matematika dan pendidikan matematika, temuan – temuan yang di selaraskan dengan hasil pengamatan saat ini. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber yang berharga bagi mereka yang mencari informasi mengenai perkembangan pendidikan matematika di indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran matematika, kemajuan siswa seringkali terhambat oleh motivasi yang rendah, yang berakibat pada rendahnya prestasi akademik. (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 Friedrich 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 mengacu pada bahan, alat, atau metode yang di gunakan dalam kegiatan pendidikan untuk memfasilitasi interaksi dan komunikasi yang efektif dan efisien antara guru dan siswa. Penggunaan media yang beragam dan inovatif dimaksudkan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang mendukung.

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 memenuhi tujuan pendidikan, termasuk radio, 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 ルーブ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*.