

ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI NILAI MATA UANG KELAS II SD IT TAHFIZUL QUR'AN MEDAN

Salsabila Saragih¹, Syahrani Yumna Irfani²

^{1,2} Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Sumatera Utara, Jl. William Iskandar Ps.V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, 20371
e-mail: salsabilasaragih2@gmail.com¹, [yumnaifani985@gmail.com](mailto:yumnairfani985@gmail.com)²

Corresponding author: salsabilasaragih2@gmail.com

Abstrak: Minat memiliki peranan penting bagi siswa dalam menentukan pola berpikirnya untuk melakukan suatu aktivitas atau tindakan. Oleh sebab itu minat merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa pada pembelajaran matematika materi nilai mata uang kelas II SDIT Tahfizul Quran Medan. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau permasalahan terhadap fakta yang sedang diteliti. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi nilai uang pecahan, sudah cukup baik, karena dilihat dari indikator minatnya yang terpenuhi, seperti perasaan senang siswa, ketertarikan siswa, perhatian saat belajar siswa dan keterlibatan siswa yang cukup baik, dan materi tersebut dianggap mudah oleh siswa.

Kata Kunci: Minat belajar, matematika, siswa

Abstract : Interest has an important role for students in determining their thinking patterns to carry out an activity or action. Therefore, interest is one of the factors that determines student success in learning. This research aims to determine students' interest in learning mathematics material on currency values for class II SDIT Tahfizul Quran Medan. The type of research used is qualitative research with a descriptive approach which aims to describe an object, phenomenon or problem regarding the facts being researched. Based on the results of research that has been carried out, students' interest in learning mathematics in the material of the value of fractions of money is quite good, because it can be seen from the indicators that their interest is fulfilled, such as students' feelings of happiness, student interest, attention when studying and student involvement is quite good, and the material is considered easy by students.

Keywords: Learning Interest, mathematics, student

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu gerakan pembelajaran dimana dalam pengalaman yang berkembang terjadi kerjasama antara pendidik dan peserta didik, serta iklim disekitar kelas. Dalam pembelajaran, siswa memperoleh informasi dan membina pribadi yang lebih baik. Pembelajaran dapat terjadi baik di dalam maupun di luar kelas di sekolah. Ketika guru memahami suatu topik, pembelajaran di ruang belajar dapat menggunakan proses yang dijadikan ilustrasi tertentu. Sebaliknya ketika belajar di luar kelas, siswa mampu mengamati, menyentuh, dan merasakan secara langsung benda-benda yang dipelajari. Pembelajaran berisi latihan-latihan pembelajaran yang telah disusun dan akan diselesaikan oleh pendidik (Ahmad Syachruroji et al, 2022).

Dari TK sampai SMA, matematika merupakan salah satu ilmu yang dipelajari di kelas. Selain itu, matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang akrab dan sering kita alami dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu ilmu yang menjunjung tinggi keberadaan manusia adalah ilmu hitung. Mata pelajaran IPA diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan penalaran yang solid, trial, cakap, mendasar dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Siswa harus dapat memperoleh, memanfaatkan, dan menggunakan data untuk bertahan hidup dalam iklim yang terus berkembang, serius, dan meragukan (Iis, 2023).

Di sekolah dasar, perkembangan kognitif siswa digunakan untuk memandu pengajaran matematika mereka. Mulai dari sekolah dasar hendaknya seluruh siswa diajarkan sains agar mampu berpikir secara

konsisten, ilmiah, metodis, fundamental, dan kreatif serta bekerja sama. Siswa harus dapat memperoleh, memanfaatkan, dan menggunakan data untuk bertahan hidup dalam iklim yang terus berkembang, serius, dan meragukan. Tujuan mendasar matematika adalah untuk membantu siswa dalam mengembangkan pola berpikir yang memungkinkan mereka memecahkan masalah matematika dan masalah sehari-hari. Namun, sebagian besar siswa kurang berminat terhadap matematika karena persepsi mereka bahwa matematika adalah mata pelajaran yang abstrak. Kadang-kadang ada beberapa mahasiswa yang merasa bahwa sains harus dikalahkan oleh mahasiswa master. Mengembangkan keunggulan siswa dalam pembelajaran IPA merupakan salah satu cara pendidik dalam mempersiapkan contoh-contoh penalaran siswa.

Minat merupakan salah satu variabel yang dapat menunjang kemajuan dalam belajar. Siswa akan mengikuti materi dan memperhatikan dengan seksama sepanjang proses pembelajaran jika tertarik untuk belajar. Pertimbangan siswa saat melakukan pengalaman berkembang memudahkan siswa dalam menemukan ide-ide numerik. Akibatnya, hasil belajar siswa akan menurun jika pengalaman pendidikan tidak sejalan dengan minat siswa (Bela Bakti Amallia Putri et al., 2019).

Arti minat dalam menyadari bila dikaitkan dengan pentingnya belajar IPA dapat diringkas sebagai pentingnya minat belajar aritmatika sebagai minat, pertimbangan dan kesenangan pada item numerik yang mendorong siswa untuk terlibat dengan baik dalam latihan pembelajaran matematika sehingga siswa dapat berkonsentrasi pada matematika dan memahami materi numerik (Dyah Anungrat Herzamzam, 2018).

Upaya untuk membangun kehebatan siswa dalam memusatkan perhatian pada materi penilaian uang dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dipercaya dapat membangun kehebatan siswa dalam belajar. Manfaat pelibatan media dalam penciptaan pengalaman antara lain: 1) siswa menjadi lebih yakin dalam mempelajari pemikiran matematis; 2) gagasan matematika yang abstrak dikonkritkan agar lebih mudah dipahami dan diajarkan pada tingkat yang lebih rendah; 3) hubungan antara pemikiran matematis yang masuk akal dan artikel-artikel di alam sekitar secara keseluruhan akan lebih dirasakan. Media dapat digunakan dalam

kegiatan pembelajaran untuk menghidupkan ide-ide yang dinamis dan memudahkan siswa untuk memahaminya. Diharapkan aktivitas kemahasiswaan dapat ditingkatkan melalui penggunaan media uang. Media uang dipilih karena relevan dengan materi pelajaran yang dipelajari dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Diharapkan dengan menggunakan media uang siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan mampu menyelesaikan Pelajaran (Andri, 2012).

Pentingnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran untuk pembelajaran matematika yang dapat membuat siswa aktif di kelas. Kurangnya tujuan media pembelajaran membuat siswa menjadi kurang berdaya dan tidak berpartisipasi dalam pertemuan yang bersifat mendidik dan kreatif. Kemanfaatan media bagi siswa juga harus menjadi pertimbangan ketika merencanakan media pembelajaran. Misalnya, media tidak boleh digunakan jika hanya dapat diamati tanpa siswa menggunakannya; sebaliknya, itu harus dapat digunakan oleh siswa. Apabila siswa kelelahan di kelas maka akan mengakibatkan rendahnya atau menurunnya hasil belajar. Maka penting untuk menerapkan model pembelajaran yang memerlukan dukungan dinamis peserta didik dalam pengalaman yang sedang berkembang (Purwanti, 2022).

Kontribusi siswa secara langsung dalam pengalaman pendidikan akan diperoleh melalui permainan. Siswa belajar mengenali nilai koin dan uang kertas di kelas bawah. Untuk mencapai tujuan, konten ini harus dikomunikasikan dengan metode dan media yang tepat. Salah satunya adalah media pembelajaran yang tepat, khususnya pengaturan media yang fokus. Mengetahui bahwa penggunaan materi peragaan yang terfokus pada setting akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh instruktur. Belajar dalam hipotesis konstruktivisme bukan sekadar mempertahankan tetapi cara yang paling umum dalam membangun informasi melalui pengalaman. Ketika anak-anak bermain mata uang ini sambil belajar matematika, media pembelajaran kontekstual ini secara signifikan meningkatkan perkembangan logika mereka (Setiyadi et al., 2022).

Media pembelajaran IPA setara dengan media pembelajaran berbagai mata pelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat dirangkai menjadi: 1) media esensial, misalnya papan tulis dan lembar bagan, 2) media cetak, misalnya buku, LKS, modul, pedoman

hidup, dan lain-lain, 3) media elektronik. OHP, OHT, suara (radio, tape), video (TV, VCD, DVD), number cruncher, web, personal computer, dan sebagainya. Kewajaran media terhadap topik, aksesibilitas peralatan dan materi pendukung, kemampuan finansial untuk memperoleh dan menjalankan, serta kemampuan menggunakan media yang tepat dan tepat merupakan pertimbangan penting dalam memilih media (Narto et al., 2014).

Berdasarkan gambaran di atas, maka dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan-pesan dari berbagai sumber secara tegas untuk menciptakan iklim pembelajaran sehingga penerima manfaat dapat menyelesaikan pengalaman yang berkembang secara nyata dan efektif. Di sisi lain, media pembelajaran berhitung dapat dipandang sebagai salah satu cara siswa terlibat langsung dalam pembelajaran IPA. Alat bantu ini dirancang dan disiapkan oleh pendidik untuk mengenalkan atau memahami materi contoh.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan data apa adanya, menjelaskan data atau kejadian dengan kalimat-kalimat penjelas dengan cara kualitatif, Sementara studi kepustakaan merupakan pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan buku-buku, literature-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan. Dengan demikian, penelitian ini dapat mendeskripsikan barisan bilangan terkait dengan Al-Quran Surah As-Shaf ayat 4. Untuk itu, pengecekan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bahan referensi. Data diperoleh melalui karya ilmiah yang membahas tentang matematika dalam al-Qur'an. Sumber pokok tersebut diperkuat dengan data lain yang relevan dari berbagai buku, artikel atau karya ilmiah lain yang membahas tentang matematika dalam al-Qur'an.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keutamaan belajar matematika dibandingkan dengan nilai sebagian uang tunai adalah keutamaan dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang ditunjukkan

dengan perasaan senang, keutamaan dalam memungut, menunjukkan perhatian dalam belajar, dan selanjutnya kontribusi dalam pembelajaran (Iis, 2023). Temuan analisis berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat minat yang sangat tinggi dalam mempelajari nilai mata uang dalam matematika. Hal ini dilihat dari siswa kelas II SD yang sudah memiliki minat dalam pembelajaran matematika materi nilai mata uang tersebut.

Menurut teori Polya, terdapat empat langkah utama dalam pemecahan masalah. Empat langkah tersebut ialah sebagai berikut :

1. Pemahaman (*Understanding*)

Langkah pertama dalam teori Polya ini adalah memahami masalah dengan cermat. Hal ini termasuk membaca dengan teliti semua penjelasan yang diberikan dalam masalah dan mengidentifikasi hal apa yang diinginkan dalam masalah tersebut.

Pada penelitian ini, guru sudah melakukan langkah pertama dari teori Polya. Kegiatan yang dilakukan guru pada tahap ini yaitu meminta siswa untuk mengamati gambar uang. Kemudian guru bertanya kepada siswa apa fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari

2. Perencanaan (*Planning*)

Pemecah masalah harus mempertimbangkan langkah-langkah yang diperlukan dan strategi yang paling tepat. Pada langkah ini guru mempersiapkan bahan ajar berupa materi, media, metode, strategi, dan LKPD.

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu nilai mata uang. Media yang digunakan yaitu gambar uang kertas dan uang logam. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Strategi yang digunakan ialah strategi TTW (*Think Talk Write*). Serta alat evaluasi yang digunakan yaitu LKPD.

3. Pelaksanaan (*Execution*)

Pada tahap ini adalah langkah dimana pemecah masalah menerapkan rencana yang telah disusun sebelumnya. Adapun hal yang dilihat pada tahap ini yaitu, gaya belajar siswa, apakah perangkat ajar sesuai dengan gaya belajar siswa, tempat duduk (mobilitas), interaksi, dan apresiasi.

Siswa kelas II SDIT Tahfizul Quran Medan ini memiliki gaya belajar yang aktif. Sehingga perangkat ajar yang disediakan oleh guru sesuai dengan gaya belajar siswa. Posisi tempat duduk juga sudah baik, sehingga tidak membuat siswa sulit bergerak atau berjalan. Hubungan antara instruktur dan pelajar, pelajar dan pelajar sangat erat. Hal ini harus terlihat ketika guru meminta klarifikasi tentang beberapa masalah mendesak, siswa sangat bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh instruktur.

Selain itu, siswa satu dengan siswa lainnya sangat tertib dalam berdiskusi. Setelah siswa menjawab pertanyaan yang diberikan dalam bentuk LKPD, guru memberikan apresiasi kepada siswa agar siswa merasa senang saat menjawab pertanyaan, dan siswa lain yang belum menjawab jadi tertarik untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru.

4. Penilaian (*Review*)

Setelah menyelesaikan masalah langkah terakhir adalah mengevaluasi. Hal yang perlu diperhatikan dalam langkah ini adalah kontribusi, bukan hanya nilai tapi keaktifan, dan tugas untuk mendapatkan umpan balik terhadap hal yang sudah direncanakan. Minat siswa terhadap materi nilai mata uang dinilai dari beberapa aspek.

- a. Ketertarikan siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Ketika siswa memiliki minat terhadap suatu hal siswa akan memiliki ketertarikan dalam melakukan suatu kegiatan. Ketertarikan siswa dalam materi ini dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran yang unik yaitu berupa uang kertas mainan. Pada aspek ketertarikan siswa ini tergolong sudah cukup baik. Hal ini terlihat dari kegairahan siswa dalam menyikapi pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.
- b. Fokus siswa sepanjang proses pembelajaran. Menurut penelitian, ketika guru menjelaskan materi, siswa sangat memperhatikan. Pendidik memanfaatkan teknik bicara serta menggunakan media sebagai alat untuk menonjolkan siswa. Karena pertimbangan siswa sangat penting saat pembelajaran sedang berlangsung.
- c. Keterlibatan siswa, dalam hal ini kerlibatan siswa dapat membuat siswa lebih semangat dan lebih tekun dalam belajar. Sehingga siswa memperoleh dan memiliki wawasan yang luas. Dilihat dari segi eksplorasi, kegairahan siswa dalam mempelajari latihan materi ini sangat baik. Hal ini ditunjukkan selama penjelajahan, siswa yang tertarik akan menemukan materi uang ini mudah dipelajari.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengingat hasil penelitian yang dipimpin oleh ilmuwan pada siswa kelas II SD IT Tahfizul Qur'an Medan yang berlokasi Jl. Lampu Listrik No. 71d, Sidorejo Hilir, Kec. Medan Tembung terletak di Kota Medan, Sumatera Utara, tahun 2022. Dapat diasumsikan bahwa pendapatan siswa dalam pembelajaran aritmatika pada materi nilai bagian-bagian uang sangat besar, karena cenderung dilihat dari tandatandanya. Pendapatan terpenuhi, misalnya perasaan

senang siswa, pendapatan siswa, pertimbangan siswa dalam belajar dan berkontribusi. siswa sangat hebat, dan materinya dianggap sederhana oleh siswa karena siswa sudah pasti mengetahui jenis-jenis uang terlebih dahulu sehingga memudahkan mereka dalam mempelajari ilmu pada materi nilai uang yang terpisah-pisah.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Amallia Putri, B. B, dkk. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 5(2).
- [2] Herzamzam, Dyah Anungrat. (2018). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Visipena*. 9(1).
- [3] Mudjiarti, Narto Tjatjik. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Memecahkan Masalah Perhitungan yang Berkaitan Dengan Uang Mainan Pada Siswa Kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang. *JPGSD*. 2(3).
- [4] Putriwanti. (2022). Pembelajaran Demonstrasi Berbantuan Media Puzzle Math untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*. 5(2).
- [5] Setiyadi, Desi, dkk. (2022). Uang Koin dan Kertas Mainan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kontekstual pada Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 3(2).
- [6] Susilawati, Iis. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Nilai Uang Pecahan Kelas II SD Negeri Pasar Baru I Tangerang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 9(5).
- [7] Syachruroji, Ahmad, dkk. (2022). Analisis Pemahaman Penjumlahan Nilai Uang Dengan Model Kooperatif Talking Stick Pada Siswa Kelas 2 SDN Lontar Baru. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 8(2).
- [8] Zendrato, Yuliarmawati, dkk. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Dengan Menggunakan Media Uang. *Jurnal Kependidikan Matematika*. 3(2).