Jurnal Pesona Indonesia
https://pesona.tpi.or.id/index.php/pesona
Halaman: 16 - 20
E-ISSN: 3064-6448 | Vol. 1 No. 2 (2024)

Efektivitas Media Pecahan dalam Meningkatkan Motivasi dan Semangat Belajar Siswa Kelas 4 SD

Dhea Afifah[1]
Dea Elnafisah[2]
Anita Komalasari[3]
Nadiatun Nisah[4]
Husnul Khatimah[5]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia.

dheaafifah810@gmail.com[1]

Abstrak

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah rendahnya motivasi dan semangat belajar siswa, terutama dalam memahami konsep pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pecahan dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa kelas 4 di SDN 46 Lela, Kota Bima. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 93% siswa mengalami peningkatan motivasi belajar, 89% menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi, dan 86% lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pecahan terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran Matematika dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci:
Motivasi Belajar, Semangat Belajar, Media Pecahan, Matematika.

Abstract

Mathematics is a subject that plays an important role in developing students' logical and analytical thinking abilities. One of the main challenges in learning Mathematics in elementary schools is the low motivation and enthusiasm for students to learn, especially in understanding the concept of fractions. This research aims to activate the effectiveness of media use in increasing the motivation and enthusiasm for learning of grade 4 students at SDN 46 Lela, Bima City. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, questionnaires and interviews. The research results showed that 93% of students experienced increased learning motivation, 89% showed higher enthusiasm for learning, and 86% were more active in learning activities. Fraction media is proven to provide a more interactive learning experience and helps students understand concepts more concretely. The implications of this research indicate that the use of concrete media in Mathematics learning can be an effective strategy for increasing student involvement in learning.

Key Word:
Learning Motivation, Learning Enthusiasm, Fraction Media, Mathematics.

Information Production:
© 2024 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike* 4.0 *International* (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah siswa. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena sifatnya yang abstrak. Kurangnya motivasi dan semangat belajar menjadi kendala utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam Matematika. Media pembelajaran yang berbasis objek nyata dapat membantu siswa dalam menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman sehari-hari, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dampak penggunaan media pecahan terhadap motivasi dan semangat belajar siswa kelas 4 di SDN 46 Lela, Kota Bima.

Permasalahan utama yang menyebabkan kesulitan ini antara lain: 1) Sifat Abstrak Pecahan: Konsep pecahan tidak dapat langsung diamati dalam kehidupan sehari-hari seperti operasi bilangan lainnya, sehingga siswa sulit memahami maknanya; 2) Kurangnya Metode Pembelajaran yang Menarik: Guru sering menggunakan metode ceramah dan latihan soal tanpa alat bantu visual atau konkret, yang membuat siswa kurang tertarik; 3) Minimnya Keterlibatan Siswa: Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran karena kurangnya pendekatan yang interaktif dan eksploratif.

e-ISSN: 3064 - 6448

Solusi dan Relevansi Penelitian

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran pecahan adalah dengan menggunakan media pembelajaran konkret. Media ini membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata, sehingga mereka lebih mudah memahami materi. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa: a) Penggunaan media konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep Matematika (Destrinelli et al., 2018); b) Media manipulatif membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Shoimah, 2020); c) Alat peraga seperti model pecahan membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan (Murdiyanto & Mahatama, 2014).

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menganalisis pengaruh penggunaan media pecahan terhadap motivasi dan semangat belajar siswa; 2) Mengidentifikasi sejauh mana media konkret dapat membantu siswa memahami konsep pecahan[3) Mengevaluasi efektivitas media pecahan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Keberhasilan pendidikan diukur dari kemampuan seseorang menghadapi tantangan dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam konteks akademis, profesional, maupun sosial (Al Afgoni et al., 2020). Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, peran pendidik menjadi sangat krusial karena keterlibatan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran (Utami & Vioreza, 2020; Utami et al., 2018). Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki damppak dan peran yang penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan kritis siswa. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan berbagai kemampuan siswa, terutama dalam melatih keterampilan berpikir dan memecahkan masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Agustina dalam Rika Wijaya, et al., 2020). Matematika berperan fundamental dalam pengembangan kapasitas kognitif siswa, terutama dalam hal penalaran logis dan pemecahan masalah praktis. Dalam kehidupan sehari-hari, aplikasi matematika dapat ditemukan di berbagai konteks, mulai dari lingkup domestik hingga sosial. Pemahaman matematika yang baik menjadi bekal esensial bagi siswa dalam menjalani kehidupan mereka (Agustina, 2020).

Matematika digunakan dalam berbagai aktivitas di berbagai tempat, seperti di rumah, sekolah, dan masyarakat. Dengan demikian, pelajaran Matematika menjadi sangat penting bagi siswa sebagai persiapan untuk menjalani kehidupan mereka sehari-hari.Namun, tantangan utama yang sering dihadapi adalah kurangnya motivasi, minat, dan semangat belajar siswa, khususnya pada materi pecahan. Kesulitan siswa dalam memahami pecahan sering kali disebabkan oleh sifatnya yang abstrak dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka. (Rika Wijaya, et al., 2021)

Para guru dituntut untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dengan mengoptimalkan berbagai kompetensi mereka, sehingga dapat mempertahankan antusiasme belajar siswa dan mencapai target pembelajaran secara optimal. Pembelajaran matematika dirancang untuk mengembangkan berbagai keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, sistematis, dan kreatif yang dapat diaplikasikan dalam konteks nyata. Mengingat signifikansi matematika dalam kehidupan, proses pembelajarannya di sekolah harus didesain secara kontekstual dan mampu mendemonstrasikan relevansi matematika dalam penyelesaian berbagai permasalahan sehari-hari.

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran Matematika masih menjadi kendala, yang menyebabkan minat belajar siswa cenderung rendah (Friantini & Winata, 2019). Salah satu cara untuk meningkatkan minat tersebut adalah dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, karena penggunaan media sangat mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Media konkret, khususnya, memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan media konkret, siswa dapat dengan mudah memahami materi karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek-objek tersebut, yang memberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan memanipulasi benda secara langsung (Destrinelli, Hayati, & Sawinty, 2018).

Istilah media berakar dari kata “medium” yang berarti perantara yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses komunikasi. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pembelajaran matematika, penyampaian materi perlu diselaraskan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik yang masih membutuhkan pengalaman langsung dengan objek nyata. Pembelajaran yang efektif pada tingkat ini sebaiknya berangkat dari pengalaman keseharian siswa dan memanfaatkan benda-benda fisik sebagai alat bantu pemahaman. Penggunaan benda nyata dalam kegiatan belajar mengajar terbukti mampu menciptakan pengalaman bermakna serta mendorong antusiasme dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa benda-benda fisik yang digunakan sebagai media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampai pesan yang dapat membangkitkan daya pikir, rasa, minat, dan fokus siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media pecahan

e-ISSN: 3064 - 6448

terhadap motivasi, minat, dan semangat belajar siswa kelas 4 SDN 46 Lela, Kota Bima.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena metode ini memungkinkan analisis mendalam mengenai fenomena yang diamati dalam konteks alami. Metode ini dipilih karena dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media pecahan terhadap motivasi dan semangat belajar siswa dibandingkan dengan metode kuantitatif.

Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas 4 di SDN 46 Lela, Kota Bima. Data dikumpulkan melalui: 1) Observasi. Mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media pecahan; 2) Angket. Mengukur tingkat motivasi dan semangat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pecahan; 3) Wawancara. Mendapatkan perspektif siswa dan guru mengenai efektivitas media pecahan dalam pembelajaran.

Variabel Penelitian

Variabel utama dalam penelitian ini meliputi: a) Motivasi belajar, diukur melalui angket yang mencakup indikator seperti ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas, rasa ingin tahu terhadap materi, dan keterlibatan aktif dalam diskusi; b) Semangat belajar, diukur melalui observasi perilaku siswa selama pembelajaran, termasuk partisipasi dalam aktivitas kelas dan respons terhadap instruksi guru.

Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang meliputi tahapan berikut: 1) Reduksi Data. Menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian; 2) Penyajian Data. Menyajikan data dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel untuk memudahkan interpretasi; 3) Penarikan Kesimpulan. Menganalisis pola-pola yang muncul dari data dan menarik kesimpulan mengenai dampak media pecahan terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Teknik triangulasi data digunakan untuk memastikan validitas hasil penelitian. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber data (observasi, angket, dan wawancara) untuk mengidentifikasi kesesuaian temuan. Selain itu, proses coding data dari wawancara dilakukan dengan mengelompokkan jawaban siswa dan guru ke dalam kategori tertentu guna menemukan pola atau tema yang berulang dalam penelitian ini.





Gambar 1. Penggunaan media pada peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menghindari kejenuhan siswa, penggunaan media pembelajaran menjadi komponen penting dalam proses penyampaian materi dan pengembangan minat belajar (Neti & Amini, 2021). Implementasi media benda konkret telah terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, yang ditunjukkan melalui antusiasme mereka yang lebih tinggi. Efektivitas media pembelajaran semakin meningkat ketika menggunakan benda-benda yang familiar dengan kehidupan sehari-hari siswa, karena hal ini mendorong keterlibatan dan semangat belajar yang lebih besar (Astuti & Indianto, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, terutama media konkret, memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika. Shoimah (2020) menemukan bahwa media konkret membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui cara yang

e-ISSN: 3064 - 6448

lebih visual. Murdiyanto & Mahatama (2014) juga menekankan bahwa penggunaan alat peraga atau media konkret membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis, menarik, dan interaktif. Selain itu, Sulistiani (2016) menyatakan bahwa media konkret mudah dipahami oleh siswa dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar, bahkan siswa dapat membuatnya sendiri di rumah, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan terbantu dalam proses belajar Matematika.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret yakni media pecahan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Berikut adalah hasil utama yang diperoleh:

Peningkatan Motivasi Belajar

Hasil angket menunjukkan bahwa 93% siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media pecahan. Motivasi siswa meningkat karena media pembelajaran memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif. Menurut teori motivasi dari Deci & Ryan (2000), motivasi intrinsik meningkat ketika siswa merasa memiliki kendali atas pembelajaran mereka dan dapat menikmati prosesnya, yang sejalan dengan hasil penelitian ini.

Peningkatan Semangat Belajar

Sebanyak 89% siswa menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi. Penggunaan media pecahan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal pecahan.

Peningkatan Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 86%. Selain penggunaan media pecahan, faktor lain seperti metode pengajaran guru dan suasana kelas juga berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan siswa. Suasana kelas yang kondusif serta pendekatan yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan guru turut memperkuat hasil ini.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret seperti pecahan dapat diterapkan dalam berbagai konsep Matematika lainnya. Guru dapat memanfaatkan media serupa untuk meningkatkan pemahaman konsep abstrak lainnya seperti desimal atau persen. Selain itu, metode ini dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara keseluruhan.

Tabel 1. presentase indikator dampak pengunaan media

Kategori	Jumlah Siswa yang Terlibat	Persentase (%)
Motivasi Belajar	26 dari 28	93%
Semangat Belajar	25 dari 28	89%
Keaktifan dalam Pembelajaran	24 dari 28	86%
Respon terhadap media pecahan	26 dari 28	93%

Dari hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulkan bahwa penggunaan media pecahan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, semangat, keaktifan, dan respon siswa dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar (93%), semangat yang tinggi (89%), dan keaktifan yang meningkat (86%) selama pembelajaran menggunakan media pecahan. Selain itu, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap media ini, merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Media pecahan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Dalam dunia pendidikan, metode pengajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada konsep pecahan, adalah sifatnya yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan media konkret seperti media pecahan menjadi solusi yang dapat membantu siswa menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pecahan dapat meningkatkan motivasi, semangat, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih antusias dalam memahami materi, lebih aktif dalam diskusi kelas, serta lebih mudah memahami konsep pecahan dengan pendekatan yang lebih visual dan interaktif. Selain itu, media ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Secara praktis, penelitian ini memberikan wawasan bagi pendidik mengenai pentingnya integrasi media konkret dalam pembelajaran Matematika. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran serupa untuk membantu siswa memahami konsep abstrak lainnya, seperti desimal atau persen. Selain itu, penerapan metode ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di berbagai tingkat pendidikan dasar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

e-ISSN: 3064 - 6448

DAFTAR REFERENSI

Agustina, I. (2020). *Efektivitas pembelajaran Matematika secara daring di era pandemi Covid-19 terhadap kemampuan berpikir kreatif* [Skripsi, Universitas Negeri Medan].

Al Afgoni, H., Alghadari, F., & Vioreza, N. (2020). Pencapaian kemampuan berpikir geometri tingkat rendah siswa: Analisis berdasarkan tipe pembelajaran kooperatif. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika, 2*(1), 32-37.

Astuti, W., & Indianto, R. (2018). Penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika anak tunagrahita pada pokok bahasan perkalian. *JRR Tahun, 23*(1), 22–28. https://jurnal.uns.ac.id/JRR/article/view/1186

Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 3*(2), 313-333.

Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 4*(1), 6-11.

Gazali, R. Y. (2018). *Peningkatan motivasi dan minat belajar Matematika siswa melalui pendekatan kontekstual*.

Mahmudah, I. (2023). *Penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Matematika*.

Murdiyanto, T., & Mahatama, Y. (2014). Pengembangan alat peraga Matematika untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar. *Sarwahita, 11*(1), 38-43.

Nadifah, N. L. (2022). *Pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV MI Darul Hidayah Sudimoro*.

Nadya, S. (2020). *Penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan*.

Nazifah, N. (2013). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan, 12*(1), 45-56.

Neti, E., & Amini, R. (2021). Peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu dengan strategi card sort di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5*(1), 150–153.

Rahmawati, D. (2019). *Pengaruh media manipulatif terhadap pemahaman konsep Matematika pada siswa sekolah dasar*.

Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 3*(1), 1-18.

Sulistiani, I. R. (2016). *Pembelajaran Matematika materi perkalian dengan menggunakan media benda konkret*.