

## **ANALISIS MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SD NEGERI 59 LUBUKLINGGAU MENGUNAKAN MEDIA BELAJAR PUZZLE PADA MATERI BANGUN RUANG**

**Arini Dwi Swandari<sup>1</sup>, Arif Hidayat<sup>2</sup>, Episiasi<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari

[Arinidwiswandari132@gmail.com](mailto:Arinidwiswandari132@gmail.com), [ah2973443@gmail.com](mailto:ah2973443@gmail.com), [episiasiazka@gmail.com](mailto:episiasiazka@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “ANALISIS MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SD NEGERI 59 LUBUKLINGGAU MENGGUNAKAN MEDIA BELAJAR PUZZLE PADA MATERI BANGUN RUANG”. Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif yaitu teknik penelitian yang memperoleh data deskriptif berdasarkan persentase jawaban dari peserta didik yang terdiri dari 2 indikator minat belajar melalui kuesioner yang diselesaikan oleh peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas II A. Instrumen non test dalam penelitian ini yaitu angket. Didapatkan hasil dari 24 siswa kelas II terdapat 4 orang yang masih kurang minat pada proses pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang dan 20 siswa sudah menunjukkan minat belajar mereka pada proses belajar. Dengan begitu menggunakan media belajar puzzle untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun ruang sudah bisa dikatakan berhasil meningkatkan minat belajar.

Kata Kunci: Minat Belajar, Matematika, Bangun Ruang, Angket, Puzzle.

### **ABSTRACT**

This research aims to determine "ANALYSIS OF INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS OF CLASS II STUDENTS OF STATE PRINCIPAL 59 LUBUKLINGGAU USING PUZZLE LEARNING MEDIA ON SPACE BUILDING MATERIALS". This type of research uses qualitative research, namely a research technique that obtains descriptive data based on the percentage of answers from students consisting of 2 indicators of learning interest through questionnaires completed by students. The population in this study was all class II students while the sample used was class II A. The non-test instrument in this research was a questionnaire. The results obtained from 24 class II students were 4 people who still had little interest in the mathematics learning process with spatial material and 20 students had shown their interest in the learning process. In this way, using puzzle learning media to increase interest in learning in mathematics subjects with spatial material can be said to have succeeded in increasing interest in learning.

Keywords: Interest in Learning, Mathematics, Building Space, Questionnaires, Puzzles.

### **PENDAHULUAN**

Menurut Hafid dkk (2022), pendidikan merupakan suatu proses berkelanjutan yang membantu masyarakat memperoleh pengetahuan, sikap, dan kebiasaan sesuai dengan

norma-norma yang berlaku di masyarakat, sehingga hal terpenting yang harus dipenuhi adalah: Merupakan masukan. Pendidikan yang baik berdampak pada setiap individu dari segi kognitif, emosional, dan psikomotorik. Peran pendidikan dalam meningkatkan kualitas siswa harus mencakup fasilitas sekolah yang memadai, guru yang memiliki keterampilan yang tepat, dan bahan pengajaran yang berkualitas. Kepentingan sangat penting bagi orang yang melakukan kegiatan. Jika seseorang tertarik, dia akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu, minat dianggap sebagai aspek psikologi manusia yang memudahkan pencapaian tujuan manusia.

Minat mencakup dua aspek, diantaranya aspek kognitif dan emosional. Aspek kognitif artinya pengetahuan, pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan selalu mendahului minat. Dimensi afektif menunjukkan tingkat emosi dan dinyatakan dalam bentuk proses evaluasi untuk menentukan aktivitas yang disukai. Oleh karena itu, jika suatu kegiatan melibatkan minat yang kuat dari seseorang, maka ia akan memberikan perhatian yang baik terhadapnya. Karena keikutsertaan dalam pembelajaran Fiqih mempunyai kepentingan kemanusiaan yang kuat, maka hal itu juga menjadi landasan untuk menciptakan situasi belajar yang bermanfaat sehingga motivasi belajar siswa dapat dipenuhi dengan penuh kehati-hatian.

Minat belajar memotivasi individu untuk melakukan kegiatan belajar guna memperluas pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya. Minat tersebut meningkat karena keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu merangsang dan mengarahkan minat belajar siswa sehingga membuat mereka belajar lebih sungguh-sungguh (Iskandar, 2012).

Menurut Febriyani & Hakim (2022), matematika digambarkan sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Pasalnya dalam hal ini siswa perlu menyelesaikan masalah dengan menggunakan rumus dan kompleksitas pemecahan masalah yang berbeda. Kesulitan dalam pembelajaran matematika mungkin disebabkan oleh siswa yang kurang mempelajari dan memahami tahapan-tahapan pembelajaran matematika. Belajar matematika menjadi menyenangkan bagi siswa ketika mereka dapat menyelesaikan soal-soal guru. Semua pelajaran hendaknya tidak sulit bagi siswa. Materi yang dipelajari siswa selalu mempunyai tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Marfuah (2022), tujuan pengajaran matematika di sekolah adalah membantu siswa mengembangkan pemikiran matematis yang baik. Berpikir yang baik tidak hanya digunakan ketika menyelesaikan masalah matematika saja, namun juga dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Menurut Febriyani & Hakim (2022), kemampuan kognitif siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilannya dalam menyelesaikan masalah matematika, karena kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika sangat

erat kaitannya dengan pemahaman konsep matematikanya. Masuk. Dalam menyelesaikan soal, siswa dibimbing untuk menyelesaikan soal selangkah demi selangkah dari yang mudah, sedang, hingga yang sulit. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara bertahap mengembangkan pemahamannya sendiri terhadap konsep matematika.

Alti dkk.(2022: 6) menjelaskan bahwa kata media berasal dari kata latin medius yang secara harafiah berarti “tengah, tengah, pendahuluan”. Dalam bahasa Arab, media mengacu pada perantara atau pembawa pesan antara pengirim pesan dan penerima. Kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal.

Media puzzle merupakan salah satu jenis komponen dalam lingkungan anak yang merangsang belajar anak. Teka-teki, di sisi lain, adalah permainan konstruksi yang tujuannya adalah menempatkan atau menggabungkan kotak atau bentuk tertentu sehingga pada akhirnya tercipta pola tertentu. Melalui bermain, anak mempunyai kesempatan untuk memilih aktivitas yang disukainya, bereksperimen dengan berbagai alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah, berkomunikasi secara bebas, berperan dalam kelompok yang kooperatif, dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Kehadiran media dapat memberikan pemahaman langsung kepada siswa. Media pembelajaran memudahkan penyampaian konten yang bersifat abstrak. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih aktif, partisipasi siswa di kelas meningkat, dan siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar.

### **b. Media Pembelajaran Puzzle**

Dalam aktivitas belajar matematika pada sebaiknya terjadi hubungan aktif antar murid. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu menggunakan media belajar interaktif puzzle.

Menurut Rumakhit (Hasrihasriani, 2020: 6) puzzle merupakan suatu gambar yang dibagi sebagai bagian-bagian gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran & membiasakan kemampuan berbagi. Sedangkan dari Ayu (2024: 203) media puzzle merupakan alat untuk mengkomunikasikan ide menggunakan cara menggabungkan & merangkai komponen-komponen untuk membangun sebuah

gambar atau goresan pena yg bertujuan buat menaikkan kemampuan kognitif, motorik halus, mengajarkan kesabaran, menambah pengetahuan & menaikkan keterampilan social murid. Media puzzle adalah salah satu pilihan yg bisa dimanfaatkan buat menaikkan keaktifan & output belajar murid memakai paradigma permainan sebagai akibatnya aktivitas pembelajaran berubah jadi lebih menarik & mengasyikan.

Menurut Nisak (2016) menyampaikan media puzzle ini mempunyai tujuan sebagai berikut: (1) Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. (2) Peserta bisa lebih konsisten menggunakan apa yg sedang dikerjakan. (3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta. (4) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama murid. (5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar murid. (6) Melatih strategi pada bekerjasama antar murid. (7) Menumbuhkan rasa saling menghormati & menghargai antar murid. (8) Menumbuhkan rasa saling mempunyai antar murid. (9) Menghibur para murid pada pada kelas

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian kualitatif yaitu teknik penelitian yang memperoleh data deskriptif berdasarkan persentase jawaban dari peserta didik yang terdiri dari 2 indikator minat belajar melalui kuesioner yang diselesaikan oleh peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas II A. Instrumen non test dalam penelitian ini yaitu angket. Ada 10 pernyataan dalam angket yang digunakan untuk melihat peningkatan minat siswa menggunakan media belajar *puzzle*.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

NO	INDIKATOR	INSTRUMEN		DOKUMENTASI
		Wawancara	Observasi	
1.	Guru menggunakan media belajar <i>puzzle</i> .	Guru Kelas	Siswa	Foto
2.	Keaktifan pada saat Pembelajaran berlangsung	Guru Kelas	Siswa	Foto
3.	Memperkenalkan materi Bangun Ruang.	Guru kelas	Siswa	Foto

Data analisis adalah proses pengumpulan data secara metodis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Metode analisis data penulis dalam penelitian ini adalah metodologi analisis kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu yang dilakukan pada saat proses pembelajaran.

**Tabel 2. Upaya guru untuk meningkatkan minat baca siswa**

No	Indikator	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menggunakan media belajar <i>puzzle</i> .	✓	
2.	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran.	✓	
3.	Memberikan materi Bangun Ruang.	✓	

Tabel diatas menjelaskan bahwa guru merancang pembelajaran menggunakan media belajar *puzzle* dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang sangat efektif, dalam kegiatan proses pembelajaran siswa berperan aktif dalam kelompok dan dapat bekerja sama selama proses menyelesaikan *puzzle*. Guru menggunakan media belajar *puzzle* untuk memperjelas materi tentang bangun ruang kepada siswa yang masih kurang paham dalam membedakan macam-macam bentuk bangun ruang, hal ini dapat membuat minat dan hasil belajar siswa SD Negeri 59 Lubuklinggau meningkat.

### 2. Pembahasan

Guru selalu mencoba berbagai macam media belajar interaktif agar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, salah satu media belajar interaktif yang digunakan adalah media belajar *puzzle*. Media belajar *puzzle* cukup efektif ketika digunakan pada mata pelajaran matematika, karena media belajar tersebut dapat menarik minat belajar siswa SD Negeri 59 Lubuklinggau dan meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran.

Temuan dari wawancara yang dilakukan dengan guru selaku wali kelas menunjukan bahwa ada beberapa peserta didik yang kurang berminat pada proses pembelajaran matematika. Kendala tersebut dikarenakan siswa tidak memiliki minat pada mata pelajaran matematika dan tidak tertarik pada materi tersebut. Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media belajar interaktif. Guru wali kelas II SD Negeri 59 Lubuklinggau memilih untuk menggunakan media belajar interaktif *puzzle* pada materi bangun ruang. Dari upaya tersebut didapatkan hasil dari 24 siswa kelas II terdapat 4 orang yang masih kurang minat pada proses pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang dan 20 siswa sudah menunjukkan minat belajar mereka pada proses belajar. Dengan begitu

menggunakan media belajar *puzzle* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun ruang sudah bisa dikatakan berhasil meningkatkan minat belajar.

## **PENUTUP**

Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun ruang kelas II SD Negeri 59 Lubuklinggau guru menggunakan media belajar *puzzle* pada saat proses pembelajarannya. Hasil dari menggunakan media belajar tersebut sebanyak 20 siswa yang sudah meningkat minat belajarnya namun masih ada 4 orang yang masih kurang minat pada proses pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang.

## **DAFTAR PUSTAKA`**

- Alti, R.M, Rahmi Mudia Alti, Putri Tipa Anasi, Dumaris E. Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, Ilham Kamaruddin, Herman, Eva Nurul Malahayati, Sri Hapsari, Winda Jubaidah, Wanda Nugroho Yanuarto, Rifka Agustianti, Andri Kurniawan . (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*, CV. Bumi, Jakarta
- Ayu, Ni Ketut, I. Gede Astawan, And Made Vina Arie Paramita. "Instrumen Penilaian Profil Pelajar Pancasila Aspek Akhlak Mulia Dan Kreativitas Di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6.3 (2024): 1866-1877.
- Febriyani, A., Hakim, A. R., & Hakim, N. (2022). Peran Disposisi Matematis Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 87-100.
- Hafid, Hafid, Barnoto Barnoto, And Jupri Abuhsin. "Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Google Workspace For Education." *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan* 1.1 (2022): 48-58.
- Iskandar, Z. (2012). *Psikologi Lingkungan*. Bandung: PT Refika Aditama
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022, February). Model Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, Pp. 50-54).
- Nisak, K. (2016). Uji Stabilitas Fisik Dan Kimia Sediaan Gel Semprot Ekstrak Etanol Tumbuhan Paku (*Nephrolepis Falcata* (Cav.) C. Chr.) (Bachelor's Thesis, FKIK UIN Jakarta).
- Purnamasari, P. ., Bariah, O. ., & Riana, N. . (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2027–2032.
- Riris Ratna Ayu, & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Journal Of Millenial Education*, 3(1), 01–10. Retrieved From <https://Journal.Mudaberkarya.Id/Index.Php/Jome/Article/View/98>