

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Idealnya, pembelajaran matematika seharusnya menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi dan merasa percaya diri dalam memahami serta menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Abidin (2020: 1–4) bahwa matematika sebenarnya merupakan pelajaran yang asyik, mudah, banyak manfaatnya, menghibur, dan menyenangkan. Hal ini sejalan pula dengan hasil penelitian Abidin dan Tohir (2019) yang menunjukkan bahwa siswa dapat menikmati pembelajaran matematika jika disampaikan dengan pendekatan yang menyenangkan.

Namun kenyataannya, banyak siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga minat belajar mereka cenderung rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Wijayanti dan Yanto (2023: 18–23) bahwa matematika masih dianggap sulit oleh anak-anak sekolah, dan banyak dari mereka yang merasa bosan ketika mengikuti pelajaran ini.

Dampak dari rendahnya minat terhadap matematika adalah lemahnya pemahaman konsep dasar, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Rohimin, Masrul, dan Hanafi (2024: 4061–4075) bahwa indikator

minat belajar seperti rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa memiliki kontribusi signifikan terhadap pemahaman konsep matematika. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus meningkatkan minat belajar siswa melalui metode yang interaktif.

Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran konkret, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika, sehingga mereka lebih mudah menyelesaikan soal dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Mariyana, Anisa, dan Rakhmawati (2022: 123–133) yang menyatakan bahwa penggunaan media benda konkret seperti papercraft dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II, khususnya pada materi bangun ruang.

Idealnya, pembelajaran di kelas seharusnya berpusat pada siswa, di mana mereka berperan aktif dalam proses belajar melalui diskusi, pemecahan masalah, dan kegiatan kolaboratif. Hal ini sesuai dengan pendapat Zubaidah (2016: 1–17) bahwa pembelajaran abad ke-21 memiliki prinsip bahwa proses belajar harus berpusat pada siswa, bersifat kolaboratif, kontekstual, dan terintegrasi dengan kehidupan masyarakat.

Namun kenyataannya, pembelajaran di kelas masih sering berpusat pada guru dengan metode ceramah dan latihan soal yang monoton, sehingga kurang menarik bagi siswa. Hal ini didukung oleh temuan Yensy (2020: 107–114) yang menyatakan bahwa pendekatan abstrak dan metode ceramah masih sangat dominan,

serta kurangnya perencanaan pembelajaran yang nyata dan mengaktifkan siswa.

Dampak dari metode yang monoton tersebut adalah siswa merasa bosan dan kurang termotivasi, sehingga partisipasi mereka dalam proses pembelajaran menurun, hal ini berdampak negatif pada pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanti et al. (2024: 86–93) bahwa pendekatan pengajaran yang monoton, repetitif, dan minim interaksi membuat siswa tidak tertarik dan kehilangan motivasi belajar.

Untuk mengatasi hal ini, guru disarankan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Royani dan Muafia (2024: 160–169) menyatakan bahwa pendekatan interaktif seperti diskusi, kerja kelompok, dan aktivitas praktis sangat efektif untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Idealnya, guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, dan inovatif guna menumbuhkan minat siswa terhadap matematika. Hal ini ditegaskan oleh Amelia (2023: 68–82) yang menyatakan bahwa guru seharusnya membimbing peserta didik dalam mengembangkan minat, bakat, dan keterampilan mereka.

Namun kenyataannya, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif. Hal ini sesuai dengan pendapat

Silvester dan Sumarni (2022) bahwa banyak guru belum mampu merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Akibat dari keterbatasan tersebut adalah pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Suprapmanto dan Zakiyah (2024: 199–204) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang monoton dan media yang tidak menarik membuat siswa mudah bosan dan kehilangan minat belajar

Untuk mengatasi hal ini, guru dapat menerapkan metode pembelajaran interaktif seperti diskusi, simulasi, dan role playing. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Susanti et al. (2024: 86–93) bahwa strategi tersebut dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan melalui penggunaan media seperti gambar, video, dan animasi.

Idealnya, metode pembelajaran yang bervariasi dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran. Lubis (2019: 152–175) menyatakan bahwa variasi metode pembelajaran dan penggunaan media yang tepat dapat membantu guru dalam menarik perhatian siswa dan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, tidak semua guru menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi, masih banyak yang menggunakan metode konvensional. Ikhsan dan Humaisi (2021: 1–12) menjelaskan bahwa penggunaan metode konvensional yang tidak bervariasi dapat menyebabkan kebosanan dan kejenuhan dalam proses belajar.

Dampaknya, siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran karena metode yang monoton tidak memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir kritis, berdiskusi, atau berpartisipasi aktif. Wiryana dan Alim (2023: 271–277) menyatakan bahwa pendekatan langsung yang hanya fokus pada hafalan rumus membuat siswa tidak memahami konsep yang mendasarinya dan menghambat pengembangan keterampilan berpikir matematis.

Sebagai solusi, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran digital seperti aplikasi interaktif dan video pembelajaran. Hal ini didukung oleh Pamungkas dan Koeswanti (2021: 346–354) yang menyatakan bahwa media seperti video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat belajar mereka.

Untuk itu diperlukan suatu kajian mengenai peran guru dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika di kelas II SD. Peran guru tersebut dapat terlihat melalui berbagai fungsi yang dijalankannya, baik sebagai pengajar, pembimbing, penasehat, maupun pelatih.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di SD IT IQRA’ 1 Kota Bengkulu”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD IT Iqra'1 Kota Bengkulu ?
2. Apa Saja Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika Serta Bagaimana Solusi Yang Dilakukan Di SD IT Iqra'1 Kota Bengkulu ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD IT Iqra'1 Kota Bengkulu
2. Untuk Mengetahui Kendala Yang Di Hadapi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika Serta Bagaimana Solusi Yang Dilakukan Pada SD IT Iqra'1 Kota Bengkulu

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang ada hubungannya dengan peran guru dalam

meningkatkan minat belajar.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat berguna sebagai masukan bagi SDN 70 Kaur khususnya, dan juga berbagai pihak diantaranya:

a. Bagi guru

Bagi guru, khususnya para wali kelas di SDN 70 Kaur dapat digunakan sebagai acuan pertimbangan dalam usahanya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, diharapkan guru dan wali kelas mampu mendidik dengan sebaik-baiknya agar siswa mampu memecahkan masalah dan menerapkan matematika.

b. Bagi siswa

Agar menjadi acuan supaya lebih baik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi peneliti

Untuk melatih diri dalam penelitian yang bersifat ilmiah untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti tentang peran guru dalam meningkatkan minat belajar matematika.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai pengetahuan dan bahan acuan penelitian pendahuluan atau referensi tentang peran guru dalam meningkatkan minat belajar matematika.

E. Defiisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian analisis peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kls II pada mata pelajaran matematika ini adalah

1. Peran Guru

Peran guru adalah serangkaian tanggung jawab, fungsi, dan tugas yang dilakukan oleh pendidik dalam mendampingi, membimbing, dan mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Peran ini mencakup sebagai fasilitator, motivator, inovator, dan pembimbing dalam proses belajar mengajar.

2. Meningkatkan Minat Belajar

Meningkatkan minat belajar adalah upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan, perhatian, dan motivasi siswa agar mereka memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari suatu mata pelajaran atau topik tertentu.

3. Siswa Kelas II

Siswa kelas II adalah peserta didik yang berada pada tingkat pendidikan dasar tahun kedua, umumnya berusia sekitar 7–8 tahun, dengan karakteristik perkembangan kognitif, emosional, dan sosial yang masih dalam tahap awal eksplorasi dan pemahaman.

4. Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika adalah bidang studi yang berfokus pada penguasaan konsep-konsep numerik, pola, geometri, pengukuran, dan pemecahan masalah. Matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif siswa.