

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 melalui Pembelajaran Konstruktivisme yang Aktif dan Menyenangkan pada Mata Pelajaran Matematika

Anis Saadah

Teknologi Pembelajaran, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*email: anissaadah976@gmail.com

Abstrak

Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika. Rendahnya minat belajar dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 melalui pembelajaran konstruktivisme yang aktif dan menyenangkan pada mata pelajaran matematika.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara siswa, dan angket minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konstruktivisme yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya skor angket minat belajar siswa dari siklus ke siklus. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran konstruktivisme yang aktif dan menyenangkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika. Guru perlu menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran Konstruktivisme, Matematika, Siswa Kelas 4

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar. Menurut Prasetyo (2019), matematika mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta memungkinkan siswa membangun, mengelola, dan mengorganisasikan pengetahuan baru berdasarkan struktur kognitifnya sendiri, sangat penting dalam mendorong kemampuan berkolaborasi pengalaman sebelumnya. Namun kenyataannya banyak siswa yang tidak tertarik pada matematika dan merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini tercermin dari rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya minat terhadap pelajaran matematika.

Di SDN Morosungingan Kabupaten Jomban Kecamatan Perongan prestasi matematika kelas IV masih di bawah KKM (standar ketuntasan minimal). Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa bosan dan tidak tertarik pada matematika. Beberapa faktor menurunkan minat siswa terhadap matematika.

Beberapa dari mereka adalah:

- Metode pembelajaran monoton dan tidak menarik.
- Pendidikan matematika biasanya diajarkan melalui ceramah dan latihan, sehingga menimbulkan rasa bosan dan apatis dikalangan siswa.
- Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- Media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan.
- Penilaian pembelajaran yang hanya berfokus pada nilai ujian dapat mengakibatkan demoralisasi siswa dan menurunkan keinginan belajar.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Kemungkinan lainnya adalah dengan menggunakan pembelajaran konstruktivis yang aktif dan menyenangkan.

Konstruktivisme merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dari guru tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan yang menarik dan menantang (Brooks & Foskey, 2007). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Kemungkinan lainnya adalah dengan menggunakan pembelajaran konstruktivis yang aktif dan menyenangkan.

Konstruktivisme merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan

dari guru tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan yang menarik dan menantang (Brooks & Foskey, 2007).

Latar Belakang

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan minat matematika siswa kelas 4 melalui pembelajaran konstruktivis aktif dan menyenangkan.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika kelas 4 melalui pembelajaran konstruktivis aktif dan menyenangkan.

Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan minat matematika siswa kelas 4 melalui pembelajaran konstruktivis aktif dan menyenangkan.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika kelas 4 melalui pembelajaran konstruktivis aktif dan menyenangkan.

METODE

Metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat fase:

Perencanaan: Guru menyusun tujuan pembelajaran, menyusun rencana pembelajaran, dan menyiapkan media dan bahan. .

Pelaksanaan : Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang dibuatnya. guru mengamati proses pembelajaran dan mencatat data.

Refleksi: guru merefleksikan proses pengajaran mereka dan menganalisis data yang mereka kumpulkan.

2. Populasi dan Sampel (Sasaran Pengabdian)

Populasi:

Seluruh siswa terdaftar di kelas 4 SD Negeri Morosongingan. Sebuah kelas yang terdiri dari 12 siswa dipilih secara khusus berdasarkan tingkat prestasi siswa yang berbeda.

3. Teknik Pengumpulan Data Pengabdian

Jumlah observasi: Guru melacak proses pembelajaran dan mencatat informasi seperti aktivitas siswa dan minat siswa.

Kemampuan Belajar Siswa: Guru melakukan wawancara untuk mengetahui pendapat siswa tentang isi pembelajaran.

Tes diselenggarakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa.

4. Teknik Analisis Data

Jumlah observasi: Guru melacak proses pembelajaran dan mencatat informasi seperti aktivitas siswa dan minat siswa. Kemampuan Belajar Siswa: Guru melakukan wawancara untuk mengetahui pendapat siswa tentang isi pembelajaran. Tes diselenggarakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa.

Kehadiran Peneliti, Subjek Penelitian, dan Informan

Peneliti mendukung pembelajaran. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas IV. Informan yang saat ini duduk di bangku kelas IV tersebut terpilih untuk diwawancara bersama beberapa siswa lainnya. Metode Pengumpulan Data Penelitian Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes.

Selama proses pembelajaran dilakukan observasi untuk mengetahui pendapat guru dan beberapa siswa tentang isi pembelajaran. Tes diberikan untuk mengukur kemampuan belajar siswa. Lokasi dan Durasi Penelitian Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Provinsi Morosongingan selama dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari dua minggu. Pengecekan keabsahan hasil penelitian: Kami menggunakan triangulasi data dan triangulasi metode untuk memeriksa hasil.

Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan tes. Dalam proses validasi temuan, dilakukan triangulasi metode yang melibatkan guru dan siswa dalam jumlah besar.

Etika Penelitian

Peneliti akan mengikuti etika penelitian, seperti:

- Mendapatkan persetujuan sekolah dan orang tua siswa
- Menjaga kerahasiaan data penelitian
- Menjunjung tinggi hak-hak siswa

Jadwal Penelitian

- Jadwal penelitian disusun sebagai berikut:

Tahap	Kegiatan	Waktu
Perencanaan	Menyusun rancangan penelitian	1 minggu
Pelaksanaan	Melaksanakan pembelajaran siklus 1	2 minggu
Observasi	Mengamati proses pembelajaran dan mencatat data	2 minggu
Refleksi	Menganalisis data dan merefleksikan pelaksanaan pembelajaran	1 minggu
Pelaksanaan	Melaksanakan pembelajaran siklus 2	2 minggu
Observasi	Mengamati proses pembelajaran dan mencatat data	2 minggu
Refleksi	Menganalisis data dan merefleksikan pelaksanaan pembelajaran	1 minggu
Penyusunan laporan	Menyusun laporan penelitian	2 minggu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Keaktifan Siswa

Observasi dari kedua siklus penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika semakin meningkat. Metrik berikut menunjukkan hal ini: Partisipasi siswa dalam diskusi: Rata-rata partisipasi siswa dalam diskusi meningkat dari 60% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua. Partisipasi siswa dalam penyelesaian tugas: Rata-rata partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas adalah 70% pada siklus I dan meningkat menjadi 90% pada siklus II.

Minat Belajar Siswa

Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mempelajari matematika.

Indikator di bawah ini menunjukkan hal tersebut:

- Perhatian Siswa terhadap Materi Pembelajaran : Rata-rata perhatian siswa terhadap materi pembelajaran meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II.
- Kenikmatan belajar matematika siswa : Rerata kenikmatan belajar matematika siswa meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II.

Kemampuan Belajar Siswa

Hasil tes menunjukkan bahwa siswa lebih baik dalam matematika, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 70 pada siklus 1 menjadi 80 pada siklus 2.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas dan minat belajar matematika siswa tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis puzzle.

Hal ini terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa karena memberikan beberapa manfaat, antara lain: • Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran: Model pembelajaran kooperatif berbasis puzzle dapat memberikan siswa rasa dihargai dan diapresiasi saat belajar.

Selain itu, keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh faktor-faktor lain, antara lain: • Perencanaan pembelajaran yang cermat: Guru menyusun tujuan pembelajaran yang jelas, membuat rencana pembelajaran terstruktur, dan menyiapkan media dan materi yang menarik.

- Melaksanakan Pembelajaran Kondusif: Guru menciptakan suasana belajar yang kondusif agar siswa merasa nyaman dan aman dalam belajar.
- Penilaian Pembelajaran Berkelanjutan: Guru melakukan penilaian pembelajaran berkelanjutan untuk mengetahui kemajuan siswa.

Tabel

Tabel Minat Belajar Siswa Berdasarkan Siklus Pembelajaran

Siklus	Rata-rata Skor Angket Minat Belajar	Kategori Minat Belajar
1	68,21	Sedang-sedang saja
2	75,14	Meningkat
3	82,36	Tinggi

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara siswa, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Salah satunya adalah metode pembelajaran. siswa lebih tertarik pada metode pembelajaran aktif dan beragam seperti simulasi, diskusi, dan permainan.

Media Pembelajaran: siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti video, gambar, dan manipulatif. Suasana Belajar Siswa lebih senang belajar bila berada dalam lingkungan yang kondusif dan nyaman. Guru yang sabar, antusias, dan berbakat dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Pembahasan Temuan

Pembelajaran konstruktivis yang aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV. Siswa lebih terlibat dan tertarik dengan metode pembelajaran ini.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa antara lain metode pembelajaran, media, suasana belajar, dan guru.

Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan konstruktivisme sebagai metode pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat siswa kelas IV terhadap matematika. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik, dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika.

Gambar



Gambar 1. Pembelajaran yang menyenangkan

Equation

Persamaan 1:

Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus n = Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus (n-1) + Peningkatan Minat Belajar

Penjelasan:

- Persamaan ini menunjukkan hubungan antara rata-rata skor angket minat belajar pada siklus n dengan rata-rata skor angket minat belajar pada siklus (n-1) dan peningkatan minat belajar.
- Peningkatan Minat Belajar dapat dihitung dengan cara menghitung selisih antara rata-rata skor angket minat belajar pada siklus n dan rata-rata skor angket minat belajar pada siklus (n-1).

Contoh:

- Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus 2 = Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus 1 + Peningkatan Minat Belajar Siklus 1
- Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus 2 = $68,21 + (75,14 - 68,21)$
- Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus 2 = 75,14

Persamaan 2:

Kenaikan Minat Belajar Siklus n = Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus n - Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus (n-1)

Penjelasan:

- Persamaan ini menunjukkan besarnya kenaikan minat belajar pada siklus n.
- Kenaikan Minat Belajar Siklus n dapat dihitung dengan cara menghitung selisih antara rata-rata skor angket minat belajar pada siklus n dan rata-rata skor angket minat belajar pada siklus (n-1).

Contoh:

- Kenaikan Minat Belajar Siklus 2 = Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus 2 - Rata-rata Skor Angket Minat Belajar Siklus 1
- Kenaikan Minat Belajar Siklus 2 = $75,14 - 68,21$
- Kenaikan Minat Belajar Siklus 2 = 6,93

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kolaboratif berbasis puzzle efektif dalam meningkatkan aktivitas, minat, dan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan indikator aktivitas, minat, dan kemampuan belajar siswa pada Siklus 2 dibandingkan dengan Siklus 1.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan model pembelajaran kooperatif puzzle, antara lain:

- Manfaat model ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan bekerjasama dan bekerjasama, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- Perencanaan pembelajaran yang menyeluruh: Guru harus menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, membuat rencana pembelajaran yang terstruktur, dan mempersiapkan siswa untuk pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, kami dapat memberikan saran sebagai berikut:

Bagi guru :

- Melanjutkan penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis puzzle pada pembelajaran matematika.
- Saya membuat versi yang lebih menarik dari model ini.
- Meningkatkan kemampuan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- Melakukan penilaian pembelajaran secara konsisten dan komprehensif.

Bagi Peneliti :

- Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan model pembelajaran kooperatif puzzle pada mata pelajaran lain.
- Eksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi model.
- Menciptakan model pembelajaran puzzle kolaboratif yang lebih kreatif dan inovatif.

Untuk sekolah:

- Memberikan bimbingan kepada guru tentang model pembelajaran kooperatif puzzle.
- Menyediakan media dan materi pendidikan untuk mendukung model ini.
- Membuat peraturan yang mendukung penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Implikasi Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini mempunyai implikasi penting terhadap praktik pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah model pembelajaran Collaborative Puzzle dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan partisipasi, minat, dan kemampuan belajar siswa. Namun penerapan model ini harus didukung dengan perencanaan pembelajaran yang matang, pelaksanaan pembelajaran yang efektif, dan penilaian pembelajaran yang berkesinambungan.

Guru juga perlu mengetahui cara menggunakan model ini untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif puzzle diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dan menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, inovatif, dan berkarakter kuat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, khususnya .

1. Ibu Dr. Nurmida Chaterine S., S.Hut., M.Pd., yang telah memberikan dukungan penuh untuk pelaksanaan penelitian ini.
2. Guru di SD Negeri Morosunggingan yang telah membantu menyiapkan media dan bahan ajar serta membimbing siswa dalam melakukan pembelajaran.
3. Orang tua siswa yang telah memberikan izin kepada anak-anaknya untuk mengikuti penelitian ini.
4. Siswa kelas IV yang sangat antusias mengikuti penelitian ini.
5. Guru yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga selama penelitian.
6. Semua orang yang telah membantu penelitian ini dengan cara apa pun.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kolaboratif puzzle dapat meningkatkan aktivitas, minat, dan keterampilan matematika siswa. Model ini terbukti efektif karena dapat meningkatkan kemauan siswa untuk berkolaborasi, memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar. Lebih lanjut penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang matang, penilaian pembelajaran yang berkesinambungan dan pelaksanaan yang efektif merupakan faktor kunci dalam menunjang keberhasilan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, M., & Fitriani, D. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 43-52.
- Aini, Z. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi pokok pola hidup sederhana dan perintah menyantuni pada dhuafa dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas XI IPS-2 MA Annajah Sesela Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Mataram.
- Arindrawati, W. (2021). Peningkatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 8(2), 299-303.
- Astuti, D.K.S., & I Wayan W. (2017). Penerapan Metode Jigsaw sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Amin, M., & Yuliana, S. Y. S. (2022). *Model pembelajaran kontemporer*. Bekasi: Universitas Islam 45 Bekasi.
- Arsa, I.P.S. (2015). *Belajar dan pembelajaran: Strategi belajar yang menyenangkan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sujono, H. (2019). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Apriliyani, W., Dwi T., Laila R., Syahril, & Silvina. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar 64/I Muara Bulan. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 277-295.