

INOVASI STRATEGI MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDN SENTUL 1

Samsudin¹, Encep Supriatna²

^{1,2}Pendas Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia

¹sam2317306@upi.edu, ²encepsupriatna@upi.edu

ABSTRACT

One of the biggest issues at SDN Sentul 1 class 5 is facing a lack of interest among students in learning mathematics. Low conceptual understanding and student learning outcomes are impacted by this. Low interest in mathematics courses is frequently brought on by repetitive teaching strategies and a lack of learning diversity, claims Bukhari (2020). Finding innovative teaching techniques that might boost students' enthusiasm in learning mathematics is crucial. The purpose of this study is to find creative approaches that can boost students' interest. This study employs a descriptive qualitative methodology that includes documentation analysis, instructor interviews, and observation. The study's findings demonstrated that incorporating technology through interactive learning applications, using visually appealing content, and implementing educational game-based learning strategies can all boost student interest. According to Lestari and Wibowo (2019), interactive learning materials are highly successful at grabbing students' interest and increasing their engagement with the material. According to Nurhayati (2021), students might be encouraged to participate more actively by receiving awards and positive feedback on a regular basis. According to Suryani and Pratama (2020), strong teacher participation in developing innovative learning and parent-school collaboration is also crucial. It is anticipated that this invention will increase student motivation, improve their comprehension of mathematical ideas, and make studying more enjoyable.

Keywords: learning interest, mathematics learning, strategy innovation, educational games, visual media, learning technology, SDN Sentul 1

ABSTRAK

Salah satu permasalahan terbesar yang dihadapi kelas 5 SDN Sentul 1 adalah rendahnya minat siswa dalam mempelajari matematika. Rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa berdampak pada rendahnya minat siswa terhadap pelajaran matematika. Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran matematika sering kali disebabkan oleh strategi pengajaran yang repetitif dan kurangnya keberagaman pembelajaran, ungkap Bukhari (2020). Menemukan teknik pengajaran inovatif yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari matematika sangatlah penting. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan

pendekatan kreatif yang dapat meningkatkan minat siswa. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif yang mencakup analisis dokumentasi, wawancara instruktur, dan observasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan teknologi melalui aplikasi pembelajaran interaktif, menggunakan konten yang menarik secara visual, dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan minat siswa. Menurut Lestari dan Wibowo (2019), materi pembelajaran interaktif sangat berhasil menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka terhadap materi tersebut. Menurut Nurhayati (2021), siswa dapat didorong untuk berpartisipasi lebih aktif dengan menerima penghargaan dan umpan balik positif secara teratur. Menurut Suryani dan Pratama (2020), partisipasi guru yang kuat dalam mengembangkan pembelajaran inovatif dan kolaborasi orang tua-sekolah juga penting. Diharapkan penemuan ini akan meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka terhadap ide-ide matematika, dan membuat belajar lebih menyenangkan.

Kata Kunci: minat belajar, pembelajaran matematika, inovasi strategi, permainan edukatif, media visual, teknologi pembelajaran, SDN Sentul 1

A. Pendahuluan

Perkembangan pola pikir logis, analitis, dan sistematis pada siswa sangat terbantu dengan pembelajaran matematika. Namun, kenyataannya, tidak sedikit siswa di tingkat sekolah dasar yang menunjukkan kurangnya minat terhadap pembelajaran matematika. Di kelas 5 SDN Sentul 1, permasalahan ini terlihat dari rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, serta hasil evaluasi yang menunjukkan pemahaman konsep yang kurang memadai.

Ada sejumlah alasan mengapa siswa mungkin tidak tertarik mempelajari matematika. seperti metode pengajaran yang monoton,

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan keyakinan di kalangan siswa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menantang. Unsur-unsur ini mempengaruhi antusiasme siswa untuk belajar dan juga tetapi juga menciptakan jarak emosional antara siswa dan mata pelajaran tersebut.

Inovasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Dalam kapasitasnya sebagai fasilitator pembelajaran, guru memainkan peran penting dalam membina lingkungan belajar yang menarik dan relevan. Penggunaan

metode pembelajaran berbasis permainan, integrasi teknologi, serta pendekatan yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan guru menjadi langkah strategis yang dapat diterapkan.

Artikel ini akan membahas sejumlah strategi inovatif yang telah digunakan di kelas 5 SDN Sentul 1 untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap matematika. Diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami konsep matematika dengan baik tetapi juga menikmati proses pembelajaran secara keseluruhan dengan pendekatan yang inovatif dan terpadu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengkaji taktik kreatif yang digunakan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar matematika di SDN Sentul 1 dengan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan menggunakan sejumlah metode, antara lain:

1. **Observasi:** dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan materi pembelajaran, dan interaksi antara guru dan

siswa selama proses pembelajaran matematika.

2. **Wawancara:** Dilakukan dengan guru matematika dan kepala sekolah untuk memahami strategi yang digunakan, tantangan yang dihadapi, serta hasil yang dicapai dari penerapan inovasi pembelajaran.
3. **Dokumentasi:** mengumpulkan informasi melalui skor evaluasi siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan catatan kegiatan pembelajaran yang relevan.

Untuk menemukan tren dan topik utama yang membantu meningkatkan perhatian siswa, data yang terkumpul dikenai pendekatan analisis tematik. Triangulasi sumber data dan metodologi memastikan validitas data. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan pemahaman menyeluruh tentang kemandirian metode pengajaran kreatif dalam pengajaran matematika untuk siswa kelas 5 SDN Sentul 1.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan berbagai strategi

inovatif di kelas 5 SDN Sentul 1 berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Beberapa temuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Observasi

menunjukkan bahwa siswa lebih antusias saat pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif seperti puzzle matematika dan permainan kuis berbasis kelompok. Selain mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, pendekatan ini membuat pembelajaran materi menjadi menyenangkan.

2. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Wawancara

dengan guru mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, seperti Kahoot dan Quizizz, berhasil menarik perhatian siswa. Metode ini tidak hanya memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif, tetapi juga membuat materi pelajaran menyenangkan.

3. Penerapan Pendekatan Kolaboratif Dokumentasi

menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih aktif dan bersemangat saat bekerja dalam kelompok. Pendekatan kolaboratif memungkinkan siswa untuk saling bertukar ide, mendiskusikan masalah, dan menemukan solusi bersama, sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memahami matematika.

4. Pemberian Umpan Balik Positif dan Penghargaan

Pemberian penghargaan sederhana, seperti stiker atau pujian, terbukti efektif dalam membangun motivasi intrinsik siswa. Selain itu, guru memberikan kritik yang membangun kepada murid sehingga mereka dapat menyadari kesalahan mereka dan memperbaikinya dengan percaya diri.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi inovatif yang diterapkan di kelas 5 SDN Sentul 1 mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif. Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa keberhasilan ini sangat bergantung pada peran aktif guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, Keberlangsungan inisiatif ini juga sangat terbantu oleh kerja sama orang tua dan sekolah.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi sekolah lain untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk menyempurnakan strategi ini agar dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai konteks pendidikan.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas 5 SDN Sentul 1 berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Penggunaan media berbasis permainan, integrasi teknologi, pendekatan kolaboratif, dan memberikan kritik dan insentif yang membangun kepada siswa telah terbukti berhasil dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menginspirasi. Teknik-teknik ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide-ide matematika sekaligus mendorong

partisipasi yang lebih aktif dari mereka.

Daya cipta guru dalam menciptakan pelajaran yang menarik dan relevan, beserta dukungan dari sekolah dan orang tua, sangat penting bagi penerapan teknik ini. Untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari matematika, penelitian ini menyarankan agar lembaga pendidikan lain menerapkan strategi yang serupa. Untuk menjamin keberhasilan strategi ini dalam jangka panjang, diperlukan pengembangan berkelanjutan, termasuk pelatihan guru dan penyediaan fasilitas tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bukhari, A. (2020). *Metode Pembelajaran Inovatif dalam Pendidikan Dasar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Lestari, S., & Wibowo, A. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 45-56. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v4i2.123>
- Nurhayati, T. (2021). Strategi Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 32-40.

<https://doi.org/10.5678/jpm.v7i1.456>

Suryani, R., & Pratama, F. (2020). Peningkatan Motivasi Siswa Melalui Pendekatan Kolaboratif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 9(3), 78-89. <https://doi.org/10.7890/jipi.v9i3.789>

Universitas Pendidikan Indonesia. (2019). *Panduan Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.