

## **INOVASI PEMBELAJARAN: PEMANFAATAN ALAT PERAGA UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

Andarin Anggraini<sup>1</sup>, Uswatun Hasanah<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>PGMI FTIK UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung  
<sup>1</sup>andarinanggraini@gmail.com, <sup>2</sup>uswah2601@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of student interest in mathematics. Students consider math to be a difficult subject. In addition, students often feel bored and bored when teachers explain math subjects in class. Students become less focused on the subjects taught by the teacher. For this reason, it is necessary to implement the use of teaching aids to foster students' interest in learning in mathematics subjects. This research uses a qualitative approach, which is research carried out to produce descriptive data in the form of writing, oral and behavior of the subject under study. The results of this research are the use of teaching aids to foster students' interest in learning in class III mathematics subjects through stages, namely, preparing material, preparing props according to the material, assigning students, demonstrating props, and ending with a discussion forum. With these stages you can make: a) Students are more interested in the use of teaching aids, (b) Students are more focused when the teacher presents the material, c) Students are more enthusiastic about asking questions, d) Students become more creative when making props, e) Students become more active in the classroom, f) The interaction between teachers and students increases.*

*Keywords: Props, Learning Interest, Math*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Selain itu, siswa sering merasa bosan dan jenuh apabila guru menerangkan mata pelajaran matematika di kelas. Untuk itu, perlu diterapkannya pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni penelitian yang dilaksanakan guna menghasilkan data deskriptif dalam bentuk tulisan, lisan dan perilaku dari subjek yang diteliti. Hasil penelitian ini, ialah pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III melalui tahapan tahapan yaitu, menyiapkan materi, menyiapkan alat peraga sesuai dengan materi, penugasan kepada siswa, mendemonstrasikan alat peraga, dan diakhiri dengan forum diskusi. Dengan tahapan tersebut dapat menjadikan, (a) Siswa lebih tertarik adanya pemanfaatan alat peraga, b) Siswa lebih fokus saat guru menyampaikan materi, c) Siswa lebih antusias untuk bertanya, d) Siswa menjadi lebih kreatif saat membuat alat peraga, e) Siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas, f) Interaksi antara guru dengan siswa meningkat.

Kata Kunci: Alat Peraga, Minat Belajar, Matematika

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam sebuah penciptaan suasana pembelajaran agar siswa dapat aktif dalam sebuah pengembangan potensi dengan tujuan memperoleh kekuatan spiritual, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, keterampilan, masyarakat, serta Negara (UUD RI, 2003). Salah satu proses pendidikan adalah kegiatan belajar. Belajar diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu pemahaman, pengetahuan dan dapat berlangsung seumur hidup untuk terwujudnya suasana belajar yang aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, beberapa siswa sering menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit karena matematika adalah suatu pembelajaran yang bersifat abstrak (Annisah, 2014). Abstrak berarti pada mata pelajaran matematika hanya menyajikan lambang atau simbol saja. Pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa mata pelajaran matematika tidak mudah untuk dipelajari. Oleh karena itu sebagian siswa, terutama

siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar kurang memahami matematika (Anas, 2014). Dapat diartikan, tanpa benda-benda konkret siswa belum mampu berfikir secara formal dan sulit memahami serta belum mampu mengenali benda-benda nyata.

Seorang guru harus mampu menyajikan konsep matematika yang diajarkan dengan cara terbaik untuk proses pembelajaran matematika yang bersifat abstrak. Penyajian konsep matematika yang baik membuat siswa lebih berpartisipasi saat proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan mata pelajaran matematika, sehingga minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat meningkat.

Minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan guru merupakan salah satu hal yang penting. Tanpa adanya minat, seorang siswa akan kesulitan mengerti materi yang guru sampaikan dikarenakan tidak fokus dan kurang memperhatikan selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya setiap siswa memiliki

minat yang tinggi terhadap pelajaran yang diikutinya. Hal ini menunjukkan penggunaan alat peraga sangat penting dalam menunjang materi-materi yang dianggap sulit oleh siswa seperti materi pada pembelajaran matematika (Walid, Uswatun, 2023).

Alat peraga merupakan perangkat yang dapat digunakan dalam memudahkan seorang guru dalam memberikan informasi. Alat peraga digunakan sebagai alat bantu visual karena dengan alat peraga pesan pembelajaran dapat diterima baik oleh siswa dan proses belajar mengajar di kelas bisa berjalan dengan efisien dan efektif (Rostina, 2018). Memperkenalkan konsep matematika menggunakan alat peraga dapat menumbuhkan minat belajar dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, alat peraga matematika harus dimiliki sebuah lembaga pendidikan. MIN 11 Blitar adalah salah satu lembaga pendidikan yang memiliki kualitas unggul. Hal tersebut dapat dilihat dari sarana prasarana dan guru di MIN 11 Blitar. Oleh karena itu, peneliti memilih tempat penelitian di MIN 11 Blitar karena guru matematika di MIN 11 Blitar memanfaatkan alat peraga untuk menumbuhkan minat siswa agar

siswa menjadi lebih antusias terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan suatu kenyataan peristiwa secara akurat dengan memperhatikan karakteristik populasi atau wilayah tertentu (Iwan Hermawan, 2019). Penelitian deskriptif ini memiliki tujuan utama yakni memberikan sebuah gambaran terhadap suatu keadaan (Wagiran, 2013). Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian lapangan. Penelitian lapangan yaitu penelitian dengan sebuah metode pengumpulan data kualitatif dengan tujuan untuk memahami dan berinteraksi dengan manusia di lingkungannya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MIN 11 Blitar. Sumber data penelitian terdiri dari informan dan dokumentasi. Teknik

pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian yakni, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi metode dan triangulasi sumber data.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Pemanfaatan Alat Peraga untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Jenis Alat Peraga Langsung pada Mata Pelajaran Matematika**

Bersumber dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti di MIN 11 Blitar, pemanfaatan alat peraga langsung bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Lisa, 2018).

Selain itu, alat peraga juga dapat membuat siswa menjadi lebih berminat mengikuti kegiatan belajar matematika sehingga siswa bisa lebih memahami konsep matematika yang disampaikan oleh guru. Alat peraga juga dapat menjalin solidaritas serta

kerja sama pada sebuah regu maupun saat siswa membuat dan memperagakannya sendiri.

Pada pembuatan alat peraga langsung harus dicocokkan dengan materi yang akan disampaikan, agar siswa menjadi lebih paham mengenai alat peraga yang dimanfaatkan oleh guru. Lebih dari itu dengan memanfaatkan alat peraga, kegiatan belajar mengajar matematika menjadi lebih menyenangkan, dengan begitu dapat menumbuhkan antusias serta minat belajar para siswa. Tidak hanya teori saja, saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar, guru menjadi lebih kreatif dan bisa menjadikan situasi yang ada di kelas menjadi lebih bewarna dengan beragam alat peraga yang membuat siswa tertarik. Pemanfaatan alat peraga langsung juga melalui beberapa tahapan.

Tahapan-tahapan pemanfaatan alat peraga langsung diawali dengan mempersiapkan materi. Persiapan materi harus sesuai dengan modul ajar yang sudah dibuat guru. Materi yang digunakan dalam pemanfaatan alat peraga langsung kelas III MIN 11 Blitar yaitu pengukuran berat. Pada pengukuran berat satuan yang digunakan adalah kilogram, sehingga

alat peraga langsung yang digunakan yakni timbangan buah atau timbangan digital.

Setelah menyiapkan alat peraga langsung sesuai dengan materi, siswa memeragakan alat peraga dengan dipandu guru. Saat pemanfaatan alat peraga langsung memerlukan durasi yang tidak sebentar. Oleh karena itu, saat memanfaatkan alat peraga guru selalu memberi arahan terlebih dahulu kepada siswa agar siswa lebih paham mengenai cara kerja alat peraga yang dimanfaatkan. Selain itu guru juga membagi siswa menjadi kelompok kecil untuk memeragakan alat peraga secara bergantian per kelompok di depan kelas. Belum lagi, saat pemanfaatan alat peraga, siswa menjadi lebih ramai dari pembelajaran biasanya. Namun di balik semua itu, pemanfaatan alat peraga memberikan manfaat yang luar biasa untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta menjadikan siswa lebih paham mengenai konsep pembelajaran yang disampaikan guru saat pemanfaatan alat peraga.

Ketika situasi kelas tiba-tiba tidak nyaman serta tidak terkondisikan, dengan begitu pemanfaatan alat peraga begitu ampuh. Saat otak menerima stimulus

yang tidak menggembirakan atau menjenuhkan boleh jadi otak akan menanggapi untuk menolak pikiran guna menerima informasi yang diterima.

Dengan siswa fokus pada pembelajaran, kegiatan pembelajaran pun menjadi lebih maksimal. Situasi kelas yang menggembirakan dan antusiasme yang tumbuh pada siswa tidak dapat terlaksana dengan mudah. Oleh karena itu, guru harus merencanakan pembelajaran yang maksimal pula untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Minat kerap dikaitkan dengan keinginan atau kemauan terhadap suatu hal yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan. Minat menjadi salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar. Minat tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat diantaranya, motivasi bakat, dan belajar.

Menurut pendapat peneliti, guna membuat kondisi kegiatan pembelajaran matematika menggunakan alat peraga jenis alat peraga langsung yang menggembirakan tidak lain dengan

cara menciptakan modul ajar yang bisa menyertakan semua siswa di kelas untuk berpartisipasi, pastinya akan sangat mendukung apabila guru memanfaatkan alat peraga yang bertujuan membuat kondisi siswa menjadi semakin tertarik dan menumbuhkan minat terhadap pembelajaran matematika.

## **2. Pemanfaatan Alat Peraga untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Jenis Alat Peraga Tidak Langsung pada Mata Pelajaran Matematika**

Bersumber dari hasil pengamatan serta wawancara yang sudah diperoleh peneliti di MIN 11 Blitar pemanfaatan alat peraga jenis alat peraga tidak langsung sangat memikat siswa, karena usia anak sekolah dasar cenderung bergerak aktif. Oleh karena itu, guru bisa memanfaatkan hal tersebut dengan memperagakan alat peraga tidak langsung. Pemanfaatan alat peraga tidak langsung melalui beberapa tahapan.

Tahapan-tahapan pemanfaatan alat peraga tidak langsung diawali dengan mempersiapkan materi. Persiapan materi harus sesuai dengan modul ajar yang sudah dibuat

guru. Materi yang digunakan dalam pemanfaatan alat peraga tidak langsung kelas III MIN 11 Blitar yaitu pengukuran waktu. Pada pengukuran waktu satuan yang digunakan adalah jam, sehingga alat peraga tidak langsung yang digunakan yakni jam dinding buatan. Jam dinding dibuat sendiri oleh siswa dengan kreativitas masing-masing.

Setelah menyiapkan alat peraga tidak langsung sesuai dengan materi, siswa memeragakan alat peraga dengan dipandu guru. Saat pemanfaatan alat peraga tidak langsung memerlukan durasi yang tidak sebentar. Oleh karena itu, saat memanfaatkan alat peraga guru selalu memberi arahan terlebih dahulu kepada siswa agar siswa lebih paham mengenai cara kerja alat peraga yang dimanfaatkan. Selain itu guru juga membagi siswa menjadi kelompok kecil untuk memeragakan alat peraga secara bergantian per kelompok di depan kelas. Belum lagi, saat pemanfaatan alat peraga, siswa menjadi lebih ramai dari pembelajaran biasanya. Namun di balik semua itu, pemanfaatan alat peraga memberikan manfaat yang luar biasa untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta menjadikan siswa lebih paham

mengenai konsep pembelajaran yang disampaikan guru saat pemanfaatan alat peraga.

Alat peraga tidak langsung juga merupakan jenis alat peraga yang menjadikan siswa huru-hara. Huru-hara yang dimaksud yakni, siswa lebih antusias serta minat belajar baru yang meningkat ketika memperagakan alat peraga tidak langsung. Huru-hara menjadi musnah dan siswa yang semula acuh tak acuh langsung menjadi tertarik dan memperhatikan guru saat memperagakan alat peraga tidak langsung. Dengan alat peraga tidak langsung dapat menumbuhkan kefokusannya siswa yang berguna untuk mencerna pembelajaran, dengan begitu konsep pelajaran matematika lebih mudah dimengerti.

Alat peraga tidak langsung ini adalah cara yang paling disukai oleh seluruh orang. Tidak hanya untuk anak-anak, tetapi pula juga siswa yang lebih dewasa. Tetapi dengan begitu guru mesti pintar-pintar menentukan jenis alat peraga tidak langsung yang cocok, agar kondisi kelas bisa terkendali.

Kebanyakan alat peraga tidak langsung dipisahkan menjadi dua yakni alat peraga yang dibuat sendiri oleh guru, dan alat peraga yang dibuat

sendiri oleh siswa yang dibantu oleh guru. Namun untuk jenis alat peraga tidak langsung yang terakhir yaitu alat peraga yang dibuat oleh siswa sendiri yang dibantu oleh guru, sudah pasti akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan membuat sedikit keramaian di kelas pada proses pembuatannya, belum lagi juga membutuhkan waktu untuk memperagakan alat peraga tidak langsung tersebut. Ketika memanfaatkan alat peraga tidak langsung, guru harus mengelola kelas agar suasana di kelas lancar dan tidak ramai.

Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa pengelolaan kelas adalah suatu usaha yang dilakukan oleh penanggungjawab kegiatan belajar mengajar atau yang membantu dengan maksud agar dicapai kondisi optimal sehingga dapat terlaksana kegiatan belajar seperti yang diharapkan (Samrin, 2021). Secara umum pengelolaan kelas adalah penyediaan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar siswa dalam lingkungan sosial, emosional, dan intelektual dalam kelas. Fasilitas yang disediakan itu memungkinkan siswa belajar dan bekerja, terciptanya suasana sosial yang memberikan

kepuasan, suasana disiplin, perkembangan intelektual, emosional dan sikap serta apresiasi pada siswa.

Lingkungan belajar merupakan semua yang ada di sekitar, baik kondisi fisik, psikologi maupun budaya yang dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan orang dewasa dalam bidang pendidikan. Lingkungan belajar memberikan pengaruh kepada proses dan hasil perilaku siswa, secara langsung maupun tidak langsung. Penataan lingkungan belajar bagi siswa hendaknya mendapatkan prioritas. Lingkungan belajar merupakan faktor penentu keberhasilan dalam membangun kemampuan perilaku siswa (Harjali, 2019).

Guna melangsungkan kelas yang efektif, guru berkedudukan penting untuk meninjau semua dimensi dari kelasnya supaya pembelajaran bisa berlangsung secara maksimal. Sebagaimana teori yang diangkat Hunt dan Moore mendorong konsep reflective teaching dari Donald Cruickschank, bahwa guru harus merancang strategi sebelum dan dalam proses pembelajaran (Dede, 2017). Adapun rancangan dalam proses pembelajaran

harus memerhatikan kondisi aktual dan kenyataan riil dari siswa saat pembelajaran berjalan.

Oleh karena itu, saat pembelajaran memanfaatkan strategi untuk membuat dan meningkatkan kelas agar situasi lingkungan belajar siswa sungguh dapat dikondisikan dan menyenangkan, sebagaimana memanfaatkan alat peraga jenis tidak langsung yang bisa membuat siswa antusias dan menjadi lebih semangat serta berminat pada pembelajaran matematika dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk ikut dalam memperagakan alat peraga. Hal tersebut adalah sebuah upaya guru untuk menumbuhkan minat belajar matematika siswa agar selanjutnya bisa semakin optimal dan dapat memberikan dampak langsung pada tujuan pembelajaran.

### **3. Hasil Pemanfaatan Alat Peraga untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika**

Bersumber dari hasil pengamatan serta wawancara yang sudah diperoleh oleh peneliti di MIN 11 Blitar pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran

matematika membuat siswa lebih antusias, alat peraga diperagakan sesuai materi pembelajaran matematika dan dapat menghindarkan kebosanan maupun kepenatan saat kegiatan belajar mengajar matematika.

Dengan keterlibatan siswa untuk memperagakan alat peraga jenis alat peraga langsung ataupun jenis alat peraga tidak langsung, maka siswa menjadi lebih aktif dan lebih antusias, sehingga siswa lebih berminat saat pembelajaran matematika. Guru juga harus lebih kreatif untuk mengatur kondisi kelas saat pembelajaran matematika, tidak hanya menerangkan teori berkepanjangan, karena dalam pendidikan pada dasarnya guru dituntut untuk menjadikan pembelajaran harus dijalankan secara interaktif, berambisi, menyenangkan, menantang, mendorong siswa untuk ikut serta untuk berkarya, berkreasi dengan mandiri sesuai bakat, minat, dan perkembangan siswa. Pemanfaatan alat peraga jenis alat peraga langsung maupun jenis alat peraga tidak langsung dilaksanakan dengan terstruktur serta berurutan melalui proses pengkajian, pengembangan, serta validasi. Oleh karena itu guru

dalam memperagakan alat peraga diharuskan untuk memperlihatkan individunya. Kedudukan guru sebagai seorang pendidik yang mana merupakan perwujudan yang digugu dan ditiru, menunjukkan harapan masyarakat akan ketauladanan guru sebagai individu yang memiliki ciri khas masing-masing.

Khaeruddin Said pada bukunya yang berjudul "Pengembangan Profesi Guru pada Kurikulum 2013" pada halaman 142, dituliskan bahwa guru profesional adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal (Khaeruddin, 2019).

Pada dasarnya guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi karena harus memikirkan bagaimana cara agar agar siswa memahami materi yang guru sampaikan. Tidak hanya kreativitas guru yang tinggi, tetapi motivasi belajar siswa juga harus ditingkatkan. Motivasi belajar sangat berkaitan dengan minat belajar siswa. apabila motivasi belajar siswa meningkat maka minat belajar pun juga meningkat.

Motivasi belajar menurut Djammah adalah sebuah hal yang sangat dibutuhkan. Karena pada dasarnya individu yang belum memiliki motivasi saat belajar tidak akan mungkin melaksanakan kegiatan belajar (Trygu, 2020). Apabila motivasi tidak terdapat dalam diri siswa, maka sulit untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar pada siswa. Apabila siswa memiliki keinginan yang besar, menurut konsep serta beragam riset terdapat peluang untuk sukses dalam belajarnya. Oleh karena itu, peran penting guru saat mengadakan inovasi pembelajaran guna membuat hasil belajar yang maksimal pada siswa adalah meningkatkan motivasi atau semangat belajar pada siswa.

Masing-masing pribadi mempunyai kecondongan atau mendukung potensinya, menggerakkan dirinya, dukungan berubah menjadi matang, dukungan mengutarakan, serta menghidupkan segala perannya. Demikian pula dengan yang namanya motivasi serta minat dibangun, maka akan muncul keinginan-keinginan yang berhubungan dengan wawasan yang telah dipelajari. Dengan begitu, akan terselenggara dengan apik serta

tergapai tujuan yang sudah ditentukan.

Bersumber dari persamaan serta perbedaan dengan penelitian terdahulu dalam pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 11 Blitar. Persamaan pada pemanfaatannya yakni alat peraga yang dimanfaatkan untuk menyampaikan semangat dan membuat suatu situasi yang menyenangkan. Tidak hanya itu, tetapi juga agar siswa tidak menjumpai kejenuhan saat ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar dan menjadi lebih mencermati serta fokus, maka pelajaran yang diberikan oleh guru dapat dicerna secara optimal. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana.

Menurut peneliti perbedaannya yakni, masing-masing pemanfaatannya pada setiap penelitian ini memiliki pengaruh yang tidak sama pada siswa, sesuai alat peraga yang dimanfaatkan, dan implikasinya saat kegiatan belajar mengajar serta hasilnya pula tidak sama. Serta untuk pemanfaatan pada suatu kegiatan belajar mengajar ini sangat bermakna karena kebanyakan siswa saat mengikuti pembelajaran

matematika yang membosankan setelah dimanfaatkannya alat peraga, seketika kondisi kelas akan lebih berwarna dan menyenangkan.

#### **D. Kesimpulan**

Pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui jenis alat peraga langsung pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar, dilakukan dengan memanfaatkan benda asli untuk dipraktekkan di dalam kelas. Tahapan-tahapan pemanfaatan alat peraga langsung yaitu, menyiapkan materi, menyiapkan alat peraga langsung sesuai dengan materi, penugasan kepada siswa, mendemonstrasikan alat peraga langsung, siswa bermain peran terkait dengan alat peraga langsung, dan diakhiri dengan forum diskusi.

Pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui jenis alat peraga tidak langsung pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar, dilakukan dengan memanfaatkan benda tiruan atau buatan untuk dipraktekkan di dalam kelas. Alat peraga tidak langsung dibagi menjadi dua, yaitu alat peraga yang dibuat oleh guru dan alat peraga yang dibuat

oleh siswa dengan bantuan guru. Tahapan-tahapan pemanfaatan alat peraga tidak langsung yaitu, menyiapkan materi, menyiapkan alat peraga tidak langsung sesuai dengan materi, membuat alat peraga tidak langsung sesuai dengan materi, mendemonstrasikan alat peraga tidak langsung, dan diakhiri dengan forum diskusi.

Hasil pemanfaatan alat peraga untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di MIN 11 Blitar, yaitu, a) Siswa lebih tertarik adanya pemanfaatan alat peraga, b) Siswa lebih fokus saat guru menyampaikan materi, c) Siswa lebih antusias untuk bertanya, d) Siswa menjadi lebih kreatif saat membuat alat peraga, e) Siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas, f) Interaksi antara guru dengan siswa meningkat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anas, Muhammad. (2014). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Education.
- Rosyada, Dede. (2017). *Madrasah dan Profesionalisme Guru dalam Arus Dinamika Pendidikan Islam di Era Otonomi Daerah*, Depok: Kencana.

- Harjali, Penataan Lingkungan Belajar. (2019). Strategi untuk Guru dan Sekolah, Malang: CV. Seribu Bintang.
- Hermawan, Iwan. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Isna, Walid Datul, Uswatun Hasanah. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika Di Min 14 Blitar, Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol. 9, No. 2.
- Musa, Lisa. (2018). Alat Peraga Matematika Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Said, Khaeruddin. (2013). Pengembangan Profesi Guru pada Kurikulum 2013, Riau: PT. Indragiri Dot Com.
- Samrin dan Syahrul. (2021). Pengelolaan Pengajaran, Sleman: Penerbit Deepublish.
- Siti Annisah, Alat Peraga Pembelajaran Matematika, Jurnal Tarbawiyah, Vol. 11 No. 1 Edisi Januari-Juli, 2014.
- Sundayana, Rostina. (2018). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orangtua dan para pecinta matematika), 4 ed. Bandung: CV. Alfabeta.
- Trygu. (2020). Studi Literatur Problem Based Learning untuk Masalah Motivasi bagi Siswa dalam Belajar Matematika, Gunungsitoli: Guepedia.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. (2009). Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Redaksi Sinar Grafika.
- Wagiran, (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi. Yogyakarta: Deepublish