

Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SD AL-FURQON

Fitri Rahmawati✉, Wulida Arina Najwa, Atika Maulidina Hs.

PGSD, STKIP Al Hikmah Surabaya
Surabaya, Indonesia

✉ frahmawati982@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

media pembelajaran, benda konkret, minat belajar, Matematika, SD

Berdasarkan hasil observasi di Kelas II SD Al-Furqon Driyorejo Gresik, minat belajar Matematika peserta didik masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari peserta didik yang tidak antusias ketika pembelajaran Matematika. Rendahnya minat belajar peserta didik disebabkan oleh kurang menariknya pembelajaran di kelas. Adanya media konkret dapat membuat peserta didik lebih antusias sehingga bisa terampil dan aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik Kelas II SD Al-Furqon melalui penerapan media pembelajaran benda konkret. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar angket dan lembar observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil rata-rata angket minat belajar Matematika peserta didik pada Siklus I adalah sebesar 68,3. Setelah refleksi dan dilakukan perbaikan pada Siklus II, rata-rata minat belajar Matematika peserta didik meningkat menjadi 88,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran benda konkret dapat meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik Kelas II SD Al-Furqon Driyorejo, Gresik. © 2025 SENTRATAMA

Tipe Artikel:

Hasil penelitian

PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah tingkat dasar. Matematika memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan membekalinya dengan berbagai keterampilan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Wijaya, Vioreza, dan Marpaung, 2021). Matematika selalu digunakan di berbagai aktivitas dan tempat seperti di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, Matematika penting bagi peserta didik untuk bekal menjalani kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Matematika dapat berjalan dan berhasil dengan baik jika mampu mengubah diri peserta didik yang terlibat di dalam proses pembelajaran dan dapat dirasakan manfaatnya secara langsung. Peserta didik terlatih untuk menghadapi dan menyelesaikan segala permasalahan yang ada baik dalam kehidupan masyarakat, sekolah, maupun dalam lingkungan pendidikan (Afgoni, Alghadari, dan Vioreza 2020).

Minat belajar merupakan unsur penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, termasuk pada pembelajaran Matematika. Ketika minat dilibatkan maka proses belajar mengajar berjalan lancar. Jika peserta didik tidak tertarik dengan pelajaran yang diberikan

guru, maka peserta didik bisa menjadi malas dan bosan. Masih banyak kendala dalam pembelajaran Matematika dan minat belajar peserta didik juga masih rendah (Friantini dan Winata, 2019).

Guru memiliki peran yang penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Guru atau pendidik memegang peranan penting dalam terwujudnya pendidikan nasional karena keterlibatan langsung mereka dalam kegiatan pedagogik (Jahyus, dkk., 2023). Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar Matematika harus diberikan dukungan dan motivasi yang tepat agar mereka dapat berpartisipasi dan menikmati pembelajaran Matematika, dan tidak boleh dianggap sebagai anak yang bodoh dan malas (Hendriani, 2021). Bertitik dari hal tersebut, maka sudah sewajarnya guru memberikan perhatian yang serius dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terutama pada pelajaran Matematika.

Cara meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran konkret terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa (Saputro, Prasasti, dan Raharjo, 2023; Argaruri, dkk., 2023; Wijaya, Vioeza, dan Marpaung, 2021). Menurut Arsyad (2017), media konkret adalah media pembelajaran berwujud dan dapat diraba, dilihat, dan diamati oleh peserta didik. media tersebut digunakan untuk memperjelas dan memperkaya isi pembelajaran sehingga lebih menarik. suatu alat yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan kepada peserta didik, alat-alat dunia nyata yang benar-benar dapat dilihat, disentuh, dan dipegang oleh peserta didik.

Media konkret memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Antari, Sudarsana, dan Mahendradhani (2023) menunjukkan bahwa melalui penerapan media konkret, peserta didik menjadi tidak mudah bosan, merasa senang, dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, antusias dan berkonsentrasi, sehingga mudah untuk mengingat dengan apa yang dipelajarinya.

Media belajar benda konkret terbukti sangat mudah dipelajari selain itu juga mudah diperoleh di sekitar peserta didik jadi peserta didik tidak merasa asing jika kita menggunakan media pembelajaran konkret untuk membantu peserta didik belajar Matematika. Media konkret dapat digunakan pada sebagian besar materi di kelas rendah Antari, Sudarsana, dan Mahendradhani, (2023). Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret ini, penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik akan lebih mudah dan dimengerti juga dapat merangsang aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Media konkret membuat peserta didik mudah memahami materi karena peserta didik menggunakan media konkret secara langsung tergantung posisi benda (Wijaya, Vioenza, dan Binsar, 2021).

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran Kelas II SD Al-Furqon, proses pembelajaran Matematika masih menggunakan metode ceramah sehingga minat belajar peserta didik masih rendah. Karena dominansi metode ceramah, peserta didik menjadi kurang semangat untuk belajar. Banyak juga peserta didik yang kurang mampu bahkan ada yang tidak mampu memahami cara menghitung dengan benar. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran dengan optimal. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media konkret untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik Kelas II SD Al-Furqon. Dengan media tersebut, diharapkan minat belajar peserta didik Kelas II SD Al-Furqon bisa meningkat sehingga kegiatan pembelajaran lebih aktif dan hasil belajar siswa juga meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu "Bagaimana penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan minat belajar Matematika Kelas II SD Al-Furqon Gresik?". Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik Kelas II SD Al-Furqon Gresik.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dinilai merupakan bentuk penelitian yang paling tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-Desember 2024 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas II SD Al-Furqon Gresik Semester 1 Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 15 orang.

Prosedur penelitian berbeda-beda tergantung pada jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dalam format spiral dari siklus ke siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart (Hidayat, 2019). Setiap siklus melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah dalam siklus ini adalah Revisi Rencana, Tindakan, Amati, dan Refleksi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket dan lembar observasi. Angket menggunakan skala 1-5 dengan pernyataan Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kemudian data kualitatif diperoleh dari observasi. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini adalah seluruh peserta didik mendapatkan persentase minat belajar minimal 75%. Kisi-kisi angket minat belajar dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah	No Butir
1	Rasa suka atau senang dalam belajar Matematika (Peserta didik yang senang belajar matematika tidak akan merasa terpaksa dan akan terus belajar ilmu, peserta didik menikmati pembelajaran melalui media nyata)	1. Saya merasa senang belajar matematika 2. Pembelajaran matematika menggunakan media menjadi lebih menarik	2	1-2
2	Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Matematika (Peserta didik yang tertarik pada awalnya tertarik pada matematika, media konkret dapat digunakan untuk merangsang minat peserta didik terhadap konten pembelajaran matematika)	3. Saya lebih mudah memahami pelajaran matematika melalui media pembelajaran. 4. Saya lebih aktif saat pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran	2	3-4
3	Perhatian peserta didik dalam pembelajaran matematika	5. Saya lebih aktif saat pelajaran matematika	2	5-6

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah	No Butir
	(Peserta didik yang tertarik pada Matematika akan berusaha sebaik mungkin dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media konkret bertujuan untuk memberi materi pembelajaran yang otentik dan meningkatkan perhatian serta minat peserta didik dalam melakukan aktivitas)	menggunakan media pembelajaran 6. Media pembelajaran membantu saya mengingat pembelajaran matematika dengan baik		
4	Keterlibatan peserta didik dan aktif dalam belajar Matematika (Peserta didik yang tertarik pada Matematika akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Media konkret memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.)	7. Saya lebih bersemangat untuk belajar matematika melalui media pembelajaran 8. Saya ingin belajar matematika dengan media pembelajaran lagi	2	7-8
5	Tekun dan disiplin dalam belajar Matematika (Peserta didik yang tertarik pada Matematika mempunyai waktu untuk belajar dengan disiplin. Peserta didik yang berminat belajar mempunyai rasa belajar dan mencapai hasil yang diinginkan.)	9. Media pembelajaran membuat belajar matematika lebih mudah 10. Saya merasa waktu belajar lebih menyenangkan dengan media pembelajaran	2	9-10

Modifikasi dari Wijaya, Vioreza, dan Marpaung (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan instrumen yang sudah divalidasi oleh ahli bidang pendidikan dasar. Hasil validasi instrumen tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisi berdasarkan saran validator. Saran validator antara lain (1) tambahkan penskoran dan cara menghitung nilai pada lembar observasi. (2) tambahkan cara menghitung nilai pada lembar angket.

Prasiklus

Sebelum melakukan penelitian Siklus I, peneliti mengukur minat belajar peserta didik menggunakan angket. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik adalah 34,1. Hasil tersebut masih tergolong rendah. Oleh karena itu, perlu

diterapkan media benda konkret pada pembelajaran Matematika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penjelasan masing-masing siklus adalah sebagai berikut.

Siklus I

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan dua pertemuan, dengan jumlah peserta didik 15 anak. pelaksanaan pengambilan data dilakukan pada senin, 18 november 2024 dan selasa, 19 november 2024. Alokasi waktu setiap pertemuan adalah 2 X 35 menit, guru sudah melaksanakan semua langkah-langkah yang ada di modul ajar. peserta didik mengikuti kegiatan dengan tertib menggunakan media konkret.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan Siklus I, antara lain (1) Guru bertanya kepada peserta didik mengenai pengertian ukuran baku dan tidak baku. (2) Guru menjelaskan pengertian ukuran baku dan tidak baku. (3) Peserta didik dengan arahan dari guru mendemonstrasikan cara mengukur baku dan tidak baku. (4) Guru menyampaikan ada 2 cara untuk mengetahui ukuran, yaitu : dengan cara tidak baku dan baku. (5) Guru akan menjelaskan tentang cara memakai ukuran yang baku. Contohnya : menggunakan jengkal, hasta, telapak tangan dan jengkal kaki, benda konkret yang diukur antara lain meja, kursi, papan tulis. (6) Guru pengelompokan peserta didik menjadi dua kelompok. Masing masing kelompok akan mempraktekan mengukur dengan cara yang sudah ditentukan. (7) Peserta didik secara berkelompok mulai melakukan praktek dengan panduan lembar kerja peserta didik yang sudah disediakan. (8) Peserta didik secara berkelompok mulai melakukan praktek dengan panduan lembar kerja peserta didik yang sudah disediakan. Siswa membuktikan hasil diskusi mereka dengan praktek. Siswa membuktikan hasil diskusi mereka dengan praktek.

Capaian Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan siklus I bahwa nilai rata belum berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan peneliti, yaitu 68,1 %. Peneliti menganalisis kembali faktor - faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan guru antara lain. (1) Peserta didik masih bingung ketika media konkret secara langsung. (2) Media konkret kurang menarik bagi peserta didik.

Refleksi Siklus I

Untuk memperbaiki kekurangan tersebut, tindakan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan media konkret dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan mensosialisasikan media konkret tersebut. (2) guru mengganti media konkret yang lebih menarik.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan dua pertemuan, dengan jumlah peserta didik 15 anak. pelaksanaan pengambilan data dilakukan pada senin, 25 november 2024 dan selasa, 26 november 2024. Alokasi waktu setiap pertemuan adalah 2 X 35 menit, guru sudah melaksanakan semua langkah-langkah yang ada di modul ajar. peserta didik mengikuti kegiatan dengan tertib menggunakan media konkret.

Perencanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan perencanaan tindakan Siklus II Dimulai dengan, (1) Penyusunan modul ajar (2) Menyiapkan angket (3) Lembar observasi. (4) Media yang akan digunakan (5) LKPD dan alat tulis.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan perencanaan tindakan Siklus I, antara lain (1) memperbaiki perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil dari siklus I. (2) Guru menjelaskan kembali tentang media konkret yang akan digunakan. (3) peserta didik mengerjakan LKPD yang sudah disediakan. (4)Guru bertanya kepada peserta didik mengenai pengertian ukuran baku dan tidak baku. (5) Guru menjelaskan pengertian ukuran baku dan tidak baku. (6) Peserta didik dengan arahan

dari guru mendemonstrasikan cara mengukur baku dan tidak baku. (7) Guru menyampaikan ada 2 cara untuk mengetahui ukuran, yaitu : dengan cara tidak baku dan baku. (8) Guru akan menjelaskan tentang cara memakai ukuran yang baku. Contohnya menggunakan jengkal, hasta, telapak tangan dan jengkal kaki, benda konkret yang diukur antara lain meja, kursi, papan tulis. (9) Guru pengelompokan peserta didik menjadi dua kelompok. Masing masing kelompok akan mempraktekan mengukur dengan cara yang sudah ditentukan. (10) Peserta didik secara berkelompok mulai melakukan praktek dengan panduan lembar kerja peserta didik yang sudah disediakan. (11) Peserta didik secara berkelompok mulai melakukan praktek dengan panduan lembar kerja peserta didik yang sudah disediakan. Siswa membuktikan hasil diskusi mereka dengan praktek. Siswa membuktikan hasil diskusi mereka dengan praktek.

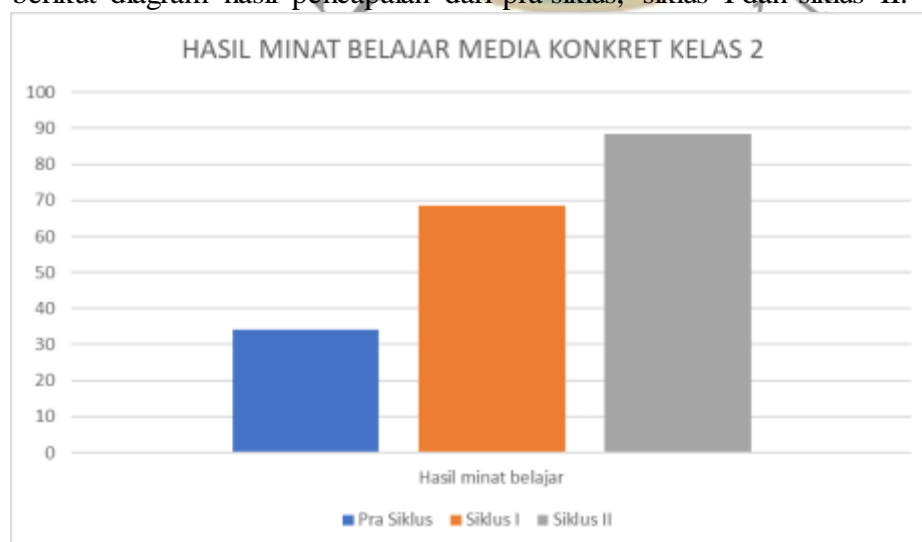
Capaian Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan siklus II, nilai rata-rata mengalami peningkatan, yaitu 88,5%, yang mana di siklus I 68,5 %. Hasil di siklus II ini sudah berhasil sesuai indikator keberhasilan penelitian.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti terhadap kelas II pada mata pembelajaran Matematika khususnya menggunakan media konkret, dapat diketahui bahwa siklus I dan siklus II terdapat peningkatan pada minat belajar dengan adanya media konkret. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mutoharoh (2018) yang telah menunjukkan penggunaan media konkret dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika kelas 2 SD.

Penggunaan media konkret dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, data mengenai minat belajar diperoleh melalui angket dan LKPD yang dikerjakan oleh peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat peningkatan rata - rata persentase dalam menggunakan media konkret. Pada pra angket memperoleh hasil 34,1 % dan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 68,5 %, namun hasil rata rata tersebut masih belum memenuhi capaian indikator keberhasilan, sehingga peneliti melanjutkan pada siklus ke II. Dalam siklus II mengalami peningkatan rata - rata yaitu 88,5%, hasil tersebut telah menunjukkan capaian keberhasilan sesuai indikator peneliti, sehingga peneliti menyatakan pembelajaran matematika menggunakan benda konkret dinyatakan berhasil. berikut diagram hasil pencapaian dari pra siklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Diagram Pencapaian Ketuntasan Data pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika Kelas II SD. Peningkatan rata rata minat belajar pada pra angket 34,1 %. Setelah melakukan tindakan Siklus I meningkat menjadi 68,5%, kemudian meningkat lagi pada tindakan Siklus ke II menjadi 88,5 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Afgoni, A Ighadari, Vioreza. (2020). Pencapaian Kemampuan Berpikir Geometri Tingkat Rendah Siswa : Analisis Berdasarkan Tipe Pembelajaran Kooperatif, Range: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 2 NO. 1.
- Arsyad, A (2017). media pembelajaran. jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Argaruri, dkk., (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *Journal Of Social Science Research*, Vol 3. No. 2. (2023).
- Friantini, RN. Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidik Matematika Indonesia*, Vol 4, No. 1. Maret (2019).
- Hendriani, M, Gusteti, MU (2021). Perencanaan instrumen evaluasi Pembelajaran berbasis website di sekolah dasar negeri 55 air pacah kota padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, Vol 1, No.2. Agustus (2021).
- Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Jurnal ilmu-ilmu keislaman*, VOL 9, No. 1, juni (2019)
- Jahyus, M. R., Dzulqadri, A., Febrian, D., dan Febrian. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Peserta didik kelas II. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, VOL 3, No 6, November (2023).
- Mahendradhani, GAAR. Antari, LNKEJ. dan Sudarsana, IK. (2023). Penggunaan Media Benda Konkret Dalam upaya Meningkatkan minat Belajar Matematika Siswa SD Negeri 6 Mas. VOL 10, No. 1. <http://dx.doi.org/10.37428/pasupati.v10i1.346>
- Mutoharoh, S. (2018). Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II Di Mi Ma'Arif Nu Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran (2017/2018). <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/4699>
- Saputro, KH. Prasasti, PAT. dan Raharjo, S. (2023) Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Padas Pada Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. vol 8 no.2, September (2023).
- Wijaya, R., Vioreza, N., dan Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional STKIP Kusuma Negara*, 09 Oktober (2021). <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1361>