

IMPLEMENTASI MEDIA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 5 SENGANAN

I Gede Nyoman Sutiawan^{1*}, I Putu Suardipa², I Made Sedana³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

manksuti@gmail.com¹, putu.suardipa@yahoo.com², made_sedana23@yahoo.com³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana media konkret digunakan dalam pembelajaran matematika dan bagaimana hal itu memengaruhi minat belajar siswa kelas lima di SDN 5 Senganan. Penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa siswa kurang tertarik pada matematika, yang cenderung abstrak dan tidak menarik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menggunakan strategi kualitatif dengan metodologi deskriptif. Menurut temuan penelitian, penggunaan media konkret, seperti benda nyata dan alat peraga, dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terbukti mempelajari ide-ide matematika mendasar seperti pecahan, pengukuran, dan bentuk spasial dengan lebih mudah dan menyenangkan melalui media konkret. Lebih jauh, media konkret dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memperkuat kapasitas mereka untuk memecahkan masalah secara mandiri. Tantangan yang dihadapi termasuk kurangnya waktu dan keahlian guru dalam membuat dan memanfaatkan media, tetapi ini dapat diatasi melalui pengembangan profesional dan kerja sama dengan instruktur lain. Oleh karena itu, penggunaan media konkret dalam pendidikan matematika harus terus dipromosikan sebagai metode kreatif untuk meningkatkan standar pembelajaran sekolah dasar.

Kata Kunci: media konkret, pembelajaran matematika, minat belajar, siswa sekolah dasar, strategi pembelajaran

IMPLEMENTATION OF CONCRETE MEDIA IN LEARNING MATHEMATICS TO IMPROVE LEARNING INTEREST OF GRADE VI STUDENTS OF SINGAPORE ELEMENTARY SCHOOL 5 SENGANAN

ABSTRACT

The objective of this research is to illustrate how concrete media is used in math instruction and how it affects the learning interest of fifth graders at SDN 5 Senganan. This study is based on the fact that students have little interest in mathematics, which tends to be abstract and uninteresting. Data were gathered via observation, interviews, and documentation using a qualitative strategy with descriptive methodologies. According to the study's findings, using concrete media, like real objects and visual aids, can boost pupils' engagement and participation in the learning process. Students have been shown to learn fundamental mathematical ideas like fractions, measurements, and spatial forms more readily and happily through concrete media. Furthermore, concrete media can boost students' self-assurance and strengthen their capacity for independent problem-solving. The challenges encountered include a lack of time and teacher expertise in creating and utilizing media, but these may be addressed via professional development and cooperation with other instructors. Therefore, the use of tangible media in mathematics education must continue to be promoted as a creative method for raising the bar for elementary school learning.

Keywords: concrete media, mathematics learning, learning interest, elementary school students, learning strategies.

PENDAHULUAN

Basis utama pengembangan karakter dan kemampuan kognitif siswa adalah pendidikan dasar. Guru di jenjang Sekolah Dasar (SD) menghadapi tantangan yang cukup besar dalam merancang lingkungan belajar yang edukatif dan menarik, serta mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar. Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipelajari karena sifatnya yang abstrak dan sering dianggap membosankan dan sulit oleh sebagian besar siswa (Wijaya et al., 2021). Metode pengajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif sering kali menyebabkan siswa tidak mampu memahami konsep dasar matematika. Pembelajaran yang berpusat pada guru, yang hanya menekankan pada instruktur, dan penggunaan media abstrak yang kurang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD merupakan dua faktor yang memperburuk minat dan hasil belajar matematika yang rendah (Anggraini & Mahmudah, 2023).

Hal ini juga terjadi di SD Negeri 5 Senganan, yang gurunya masih banyak mengandalkan metode dan praktik mengajar tradisional. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang bersemangat, dan kurang berminat dalam proses pembelajaran matematika. Keadaan ini menimbulkan kekhawatiran tentang efektivitas pendidikan, khususnya dalam mempromosikan pemikiran logis, analitis, dan kritis, yang merupakan keterampilan inti dalam matematika. Komponen penting dari proses pembelajaran adalah minat siswa dalam belajar karena dapat berdampak pada partisipasi aktif, motivasi intrinsik, dan hasil belajar secara umum. Keinginan batin siswa untuk berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran, disertai dengan perasaan senang dan ingin tahu, itulah yang dimaksud dengan minat belajar (Dwisa, 2022).

Suatu penelitian menemukan bahwa

metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, khususnya penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sangat penting dalam meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar (Misykah & Panggabean, 2022). Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk meningkatkan standar pengajaran dan pembelajaran, khususnya di kelas matematika. Penggunaan media konkret dalam pendidikan merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan.

Contoh media konkret yang merupakan alat peraga yang dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi secara fisik oleh siswa antara lain balok angka, uang mainan, kertas lipat, dan benda nyata lainnya yang berhubungan dengan pokok bahasan (Sulviani, 2018). Khususnya bagi anak usia dini di sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, media konkret dapat membantu siswa lebih memahami gagasan abstrak. Siswa mampu berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan media konkret karena mereka dapat menyentuh dan merasakan proses pembelajaran secara langsung daripada hanya mendengar dan melihat.

Media konkret telah terbukti memiliki efek menguntungkan dalam meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa. Sebuah studi menemukan bahwa jika dibandingkan dengan pendekatan tradisional, penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika meningkatkan aktivitas belajar siswa sebanyak 80% dan sangat meningkatkan minat belajar (Saputro et al., 2023). Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dimuat dalam jurnal Transformasi Pendidikan yang menemukan bahwa media konkret dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pecahan karena siswa dapat melihat konsep pecahan dengan menggunakan kue tiruan atau kertas warna-warni.

Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran matematika menjadi salah satu masalah utama di SD Negeri 5 Senganan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V, sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Secara umum, siswa kurang bersemangat dalam belajar, kurang konsentrasi, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini diperparah dengan masih adanya metode pembelajaran satu arah dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkaji sendiri. Melihat kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media konkret dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu strategi untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran. Dengan adanya media konkret diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sesuai dengan minat belajar siswa kelas V. Media ini berfungsi sebagai alat bantu visual dan sarana untuk menumbuhkan pemahaman konseptual melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah secara langsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti bertujuan untuk menganalisis implementasi media konkret dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Senganan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial atau kemanusiaan melalui eksplorasi mendalam terhadap pengalaman kognitif dan interpretatif individu atau kelompok bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami topik penelitian (Sugiyono, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus yang bertujuan untuk menyajikan data deskriptif yang didapatkan dari fenomena yang diteliti di lapangan.

Penulisan ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data diperoleh data primer dan sekunder. Data primer yang berasal dari wawancara guru dan siswa SD Negeri 5 Senganan serta data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, dokumen guru, artikel/jurnal ilmiah serta sumber sekunder lainnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Pengolahan data disajikan dalam bentuk karya tulis berupa jurnal artikel yang dapat dijadikan sebagai sumber bacaan serta rujukan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Perencanaan Pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 5 Senganan dan hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam perencanaan pembelajaran matematika belum sepenuhnya terlaksana. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan praktik tanpa menggunakan alat peraga visual atau fisik yang dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

Tujuan pendidikan matematika adalah untuk mendorong partisipasi aktif siswa dengan menggunakan media konkret seperti balok angka, kertas lipat, benda nyata, dan alat bantu lainnya. Media konkret sangat penting untuk membantu siswa menghubungkan ide abstrak dengan bentuk fisik yang dapat mereka lihat, kuasai, dan interaksikan (Lucyana et al., 2024). Namun, guru belum secara konsisten memasukkan penggunaan media ini dalam rencana pembelajaran atau modul pembelajaran yang mereka gunakan selama perencanaan pembelajaran.

Hasil evaluasi rencana pembelajaran menunjukkan bahwa belum ada integrasi media konkret dalam tujuan pembelajaran atau kegiatan inti. Berdasarkan teori Piaget, hal ini mengakibatkan adanya kesenjangan antara metodologi pembelajaran dengan kebutuhan

siswa pada tahap perkembangan operasional konkret. Untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kemungkinan pendidikan matematika, guru pertama-tama harus mengevaluasi sifat belajar siswanya dan kemudian membuat rencana pengajaran yang memadukan metode nyata, semi-konkret, dan konseptual.

Tabel. 1 Analisis Perencanaan Pembelajaran Matematika Kelas V

Aspek	Keterangan
Strategi pembelajaran	Ceramah dan latihan soal
Penggunaan media	Minim, belum ada media konkret yang digunakan
Kesesuaian kurikulum	Mengacu pada kurikulum merdeka, belum optimal
Diagnosis awal	Tidak dilakukan secara sistematis
Asesmen non-kognitif	Tidak tersedia

Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran matematika masih dilakukan dengan cara tradisional, berdasarkan pengamatan pelaksanaannya. Kelas dimulai dengan tanya jawab, diikuti dengan penjelasan materi di papan tulis dan buku teks. Siswa diberikan tugas latihan untuk diselesaikan sendiri selama kegiatan inti. Namun, siswa yang kesulitan tidak mendapatkan bantuan visual atau instruksional untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Penerapan pendidikan matematika seharusnya memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri dengan memanipulasi benda-benda konkret (Laily et al., 2023). Ketika anak-anak disajikan dengan simbol dan angka tanpa konteks yang sebenarnya, mereka cenderung menjadi bingung, terutama dalam hal memahami operasi numerik, pengukuran, dan geometri.

Guru mengajarkan rumus keliling dan luas bangun datar dalam sesi tanpa menggunakan alat bantu. Beberapa siswa tampak pasif, dan ketika ditanya lagi, banyak dari mereka tidak dapat menjawab. Hal ini menunjukkan

bahwa mereka tidak memiliki pemahaman yang kuat tentang gagasan tersebut. Sebagai tindak lanjut, instruktur hendaknya membuat kegiatan yang mengajarkan konsep panjang dan luas secara eksplisit menggunakan benda-benda nyata seperti penggaris, tali, kardus, dan benda-benda rumah tangga.

Evaluasi Pembelajaran

1. Asesmen Diagnostik

Asesmen awal sebelum pembelajaran belum dilaksanakan secara sistematis untuk mengetahui kesiapan dan gaya belajar siswa. Tidak ada angket atau instrumen observasi yang digunakan untuk mengidentifikasi siswa yang memerlukan bantuan khusus atau media tambahan. Hal ini mengakibatkan pembelajaran berlangsung seragam tanpa mempertimbangkan keragaman kebutuhan siswa.

2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilaksanakan dalam bentuk latihan soal yang diberikan selama pembelajaran berlangsung. Guru mencatat skor siswa dan keaktifan mereka di kelas. Berdasarkan pengamatan, siswa yang mendapat bantuan berupa gambar atau benda nyata cenderung menunjukkan pemahaman yang lebih baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Formatif Penggunaan Media Konkret

Indikator Pengamatan	Presentase Siswa Yang Memenuhi
Keaktifan dalam manipulasi media	65%
Pemahaman terhadap konsep luas	72%
Kemampuan menjelaskan kembali materi	60%
Antusiasme selama pembelajaran	78%

Dari hasil di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta didik sudah menunjukkan pemahaman terhadap materi dan menunjukkan antusiasme yang lumayan dalam pembelajaran namun

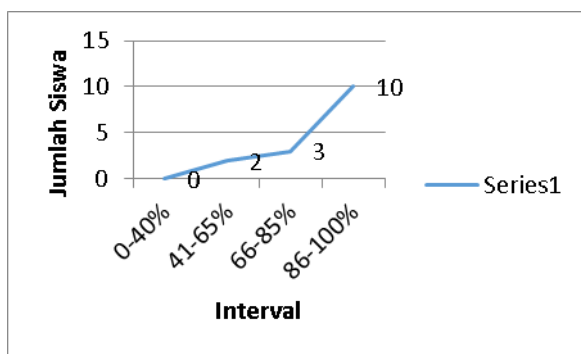
belum optimal, namun tingkat keaktifan dan kemampuan menjelaskan kembali masih tergolong sedang. Hal tersebut memperlihatkan bahwasannya metode pembelajaran yang telah diterapkan belum sepenuhnya mampu menggugah partisipasi aktif semua siswa.

3. Asesmen Sumatif

Penilaian sumatif dilaksanakan melalui ujian tulis tentang pengukuran dan operasi hitung. Siswa diminta menjawab soal-soal pemecahan masalah. Dari hasil analisis, siswa yang pernah dilibatkan dengan media konkret seperti balok satuan atau potongan bangun datar menunjukkan nilai lebih tinggi.

Tabel 3. Distribusi Hasil Penilaian Sumatif Matematika Kelas V

No.	Interval Nilai	Jumlah Siswa
1.	0 – 40%	0 siswa
2.	41 – 65%	2 siswa
3.	66 – 85%	3 siswa
4.	86 – 100%	10 siswa



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Sumatif Siswa

Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa mencapai nilai di atas 65%, namun ada sebagian kecil yang masih memerlukan penguatan konsep, khususnya mereka yang tidak mendapat pembelajaran berbasis konkret.

Kendala yang Dihadapi

Guru menghadapi sejumlah tantangan saat menggunakan media konkret untuk menerapkan pembelajaran matematika. Kelangkaan sumber daya dan alat pembelajaran di sekolah merupakan salah satu keterbatasan utama. Guru merasa sulit untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang nyata karena sumber daya pendukung pembelajaran seperti balok satuan, kertas lipat, penggaris khusus, atau alat ukur lainnya masih kurang. Selain itu, guru kurang percaya diri dalam membuat dan menggunakan sumber belajar media konkret karena kurangnya instruksi atau bantuan di bidang ini. Argumen lain yang sering dikemukakan adalah bahwa hanya ada sedikit waktu untuk belajar karena guru percaya bahwa mereka tidak memiliki cukup waktu untuk merencanakan dan memanfaatkan media konkret dengan benar di setiap pelajaran (Kresnadi et al., 2018).

Selain itu, beberapa guru teres berpendapat bahwa media konkret hanya berguna untuk kelas yang lebih rendah dan tidak untuk kelas yang lebih tinggi seperti kelas V. Karena pandangan ini, pentingnya penggunaan materi konkret dalam mengembangkan pemahaman tentang ide-ide matematika abstrak kurang dihargai. Temuan wawancara menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami subjek jika hanya disajikan secara lisan atau tertulis di papan tulis. Dengan penggunaan alat peraga pembelajaran yang sebenarnya, mereka menginginkan pembelajaran yang lebih interaktif agar materi pelajaran lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan.

Solusi

Dalam upaya untuk meningkatkan standar pendidikan matematika berbasis media konkret, guru menggunakan berbagai teknik pemecahan masalah untuk mengatasi berbagai tantangan ini. Salah satu inisiatif yang dilakukan adalah dengan memproduksi media konkret dasar dari bahan daur ulang seperti

kardus, kertas berwarna, sedotan, dan tutup botol, yang tersedia di lingkungan sekitar. Penggunaan sumber daya daur ulang tidak hanya menurunkan pengeluaran tetapi juga mendorong guru untuk menjadi kreatif dalam membuat materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum (Tomlinson, 2017). Selain itu, instruktur mulai menggunakan teknologi digital sebagai pengganti, seperti program simulasi matematika yang memungkinkan siswa bermain-main dengan bentuk dan ukuran di tablet atau komputer.

Guru menyisihkan sesi khusus dalam kurikulum mingguan untuk eksplorasi media konkret sebelum memperkenalkan pembelajaran inti guna mengatasi keterbatasan waktu. Dalam hal perencanaan, guru mulai memasukkan media nyata ke dalam Modul Pengajaran dengan cara yang membuat kegiatan pembelajaran lebih terorganisasi dan metodis. Pelatihan internal di sekolah juga digunakan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. Dalam pelatihan ini, para guru saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan media konkret. Para guru harus berkolaborasi untuk meningkatkan penerapan pembelajaran berbasis konkret, seperti membuat tugas matematika yang kontekstual dan bermakna dengan menggunakan objek nyata yang relevan dengan kehidupan siswa.

PEMBAHASAN

Pentingnya Media Konkret Terkait dengan Tahap Perkembangan Siswa

Untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika sangatlah penting. Menurut teori Piaget, siswa sekolah dasar, khususnya yang berusia 10-12 tahun, berada pada tahap operasional konkret, yaitu saat mereka mempelajari konsep matematika secara lebih efektif melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek

nyata (Widyaningsih, 2020). Akibatnya, minimnya penggunaan media konkret dalam perencanaan pembelajaran, seperti yang terlihat dalam penelitian ini, berpotensi menghambat pemahaman konseptual siswa terhadap konten matematika yang abstrak.

Selain itu, suatu penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan (Ferdiansyah et al., 2024). Mereka menekankan bahwa benda-benda fisik memfasilitasi kemampuan siswa untuk membuat hubungan antara angka dan simbol dalam dunia nyata, yang pada gilirannya membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

Pengaruh Media Konkret terhadap Minat dan Keaktifan Belajar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media konkret lebih antusias dan terlibat dalam pengalaman belajar. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menemukan bahwa media konkret menumbuhkan minat belajar yang lebih besar karena dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Anggraini & Mahmudah, 2023).

Siswa lebih terlibat secara kognitif dan emosional ketika mereka dapat berinteraksi secara fisik, memanipulasi, dan melihat artefak pembelajaran secara langsung, yang mengarah pada perhatian dan motivasi intrinsik yang lebih besar. Lebih jauh, tugas manipulatif meningkatkan partisipasi kinestetik dan visual siswa, yang merupakan mode pembelajaran utama bagi anak-anak usia dini di sekolah dasar (Dwisa, 2022).

Tantangan bagi Guru dalam Menerapkan Media Konkret

Selain tantangan yang telah diuraikan pada sub bab sebelumnya, penelitian ini juga menemukan bahwa guru menghadapi sejumlah hambatan dalam menggunakan

media konkret, termasuk kurangnya sumber daya, waktu, dan kemampuan untuk membuat media. Penelitian lain menemukan bahwa mayoritas guru masih belum mampu memasukkan media konkret ke dalam pembelajaran matematika karena pelatihan yang kurang memadai dan keterbatasan sumber daya pendukung, semakin mendukung kesimpulan ini (Wijaya et al., 2021).

Lebih jauh lagi, hambatan psikologis bahwa media konkret hanya berlaku untuk siswa di kelas yang lebih rendah semakin membuat guru enggan menggunakannya di kelas yang lebih tinggi (Laily et al., 2023). Persyaratan bagi siswa yang lebih tua untuk memvisualisasikan ide-ide abstrak seperti luas, volume, dan pecahan masih kuat, dalam kenyataannya.

Pelatihan guru yang berkelanjutan, ketersediaan media yang mudah diproduksi, dan kerja sama antar guru dalam membuat sumber daya pembelajaran dari bahan-bahan dasar semuanya diperlukan untuk mengatasi hal ini.

Dampak pada Hasil Belajar

Temuan keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media fisik memperoleh nilai yang lebih tinggi daripada mereka yang tidak. Menurut salah satu penelitian lain, media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam dan lebih tahan lama terhadap materi pelajaran (Misykah & Panggabean, 2022). Hasil ini mendukung pernyataan tersebut.

Pendidikan berbasis konkret menawarkan pengalaman bermakna yang akan terus tersimpan dalam memori jangka panjang siswa. Siswa akan lebih mampu memecahkan masalah dan menjelaskan kembali konsep dengan kata-kata sendiri ketika mereka mempelajari konsep melalui pengalaman langsung.

Strategi Peningkatan Penerapan Media Konkret

Untuk mengatasi berbagai tantangan dan memperluas penggunaan media konkret, guru-guru di SD Negeri 5 Senganan telah mengambil langkah-langkah kreatif, seperti menyusun modul pembelajaran kontekstual, menggunakan aplikasi sederhana, dan menggunakan bahan bekas sebagai alat peraga.

Dalam Kurikulum Mandiri yang mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata dan menyesuaikan metode dengan kebutuhan siswa (Kemendikbud, 2022), rekomendasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan diterapkan dalam pembelajaran ini.

Strategi konstruktivis yang berbasis pengalaman siswa akan lebih efektif jika didukung oleh media konkret yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konteks kehidupan siswa.

SIMPULAN

Penerapan media konkret dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 5 Senganan memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan. Karena sejalan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang berada pada fase operasional konkret, penggunaan media konkret terbukti dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak. Siswa menjadi lebih terlibat, bersemangat, dan menunjukkan partisipasi yang lebih besar dalam kegiatan pembelajaran ketika hal-hal nyata dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media konkret juga membantu meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan kapasitas mereka untuk memahami, menjelaskan, dan menggunakan informasi sendiri. Meskipun terdapat tantangan dalam desain media, seperti keterbatasan waktu, fasilitas yang tidak

memadai, dan keterampilan guru, hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media yang mudah dipahami dan ramah lingkungan, mendapatkan dukungan dari sekolah, dan menjalani pelatihan. Secara umum, media konkret tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga bertindak sebagai penghubung penting antara sumber daya pendidikan dan pengalaman hidup siswa, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, relevan, dan konsisten dengan prinsip pembelajaran terdiferensiasi dan kurikulum otonom.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SDN 5 Senganan, Rekan Guru, dan para Siswa atas segala bantuannya sehingga penelitian ini dapat diwujudkan. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas kesediaannya menerbitkan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
- Dwisa, S. O. M. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078 /I Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1036–1045.
- Ferdiansyah, F. T., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Ketertarikan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN Pandeanlamper 03. *urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01), 1717–1723.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. <https://guru.kemdikbud.go.id/panduan/pembelajaran-dan-asesmen>
- Kresnadi, H., Asran, M., & Sukani. (2018). *Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*.
- Laily, D. N., Untari, M. F., & Purnamasari, I. (2023). Analisis Minat Belajar Pecahan dengan Media Konkret Di Kelas II SDN Karanganyar Gunung 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1929–1934. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1777>
- Lucyana, B. M. G., Hardiningtyas, B. T., Agam, M. F., Sari, S. N., & Habibah, S. (2024). Implementasi Media Konkret Papan Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SDN Sukorejo. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(3), 268–278.
- Misykah, Z., & Panggabean, D. S. (2022). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Nurul Fathimiyah Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(4), 419. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i4.37093>
- Saputro, K. H., Prasasti, P. A. T., & Raharjo, S. (2023). Upaya Meningkatkan MINAT Belajar Siswa Kelas IV SDN Padas pada Pelajaran Matematika melalui Penggunaan Media Benda Konkret. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 1593–1611.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulviani, S. (2018). *Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Garis Bilangan pada Peserta Didik Kelas III Mi Datok Sulaiman Kota Palo* [Skripsi]. IAIN Palopo.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms* (3rd ed.). ASCD.
- Widyaningsih, R. (2020). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 45–52. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/124>
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579–587.