

**PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI BANGUN RUANG DI KELAS II SD**

Sabila Haqiqi¹, Novia Rahma Rista Utami², Dita Primashanti Koesmadi³
¹PGSD STKIP Modern Ngawi, ²PGSD STKIP Modern Ngawi, PG PAUD STKIP
Modern Ngawi³

¹Sabilahaqiqi67@gmail.com, ²noviarraofficial@gmail.com,

³dita.prima23@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using concrete media to improve student learning outcomes in the topic of three-dimensional shapes among second-grade students at SDN Bangunrejo Lor 1, Pitu District. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest type. Data were collected through multiple-choice tests administered before and after the treatment. Data analysis was carried out using SPSS version 26, applying the Kolmogorov-Smirnov normality test and the paired sample t-test for hypothesis testing. The results showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a t-count of $11.856 > t$ -table value of 2.045, indicating a significant difference between pretest and posttest scores. These findings suggest that the use of concrete media effectively enhances students' understanding and learning outcomes. Observations in the classroom revealed that many students encountered difficulties in grasping the abstract concepts of three-dimensional shapes due to the dominance of teacher-centered learning and the lack of engaging instructional media. The use of concrete media, such as three-dimensional teaching aids, provides visual and tangible representations of geometric concepts, making it easier for students to comprehend the material. In addition, this approach fosters greater student engagement, motivation, and active participation in the learning process. Therefore, it is recommended that concrete media be incorporated into mathematics instruction to create a more interactive and meaningful learning environment.

Keywords: concrete media 1, learning outcomes 2, three-dimensional shapes 3

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media konkret terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang di kelas II SDN Bangunrejo Lor 1 Kecamatan Pitu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji hipotesis paired sample t-test. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar

0,000 < 0,05 dan nilai *thitung* sebesar 11,856 > *ttabel* 2,045, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil observasi di kelas, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun ruang karena bersifat abstrak dan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Media konkret seperti alat peraga bangun ruang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan media konkret juga dapat meningkatkan minat, partisipasi aktif, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. Oleh karena itu, media konkret direkomendasikan sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: media konkret 1, hasil belajar 2, bangun ruang 3

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan krusial dalam membentuk perkembangan individu sekaligus memajukan masyarakat secara keseluruhan." (Chaeroh et al., 2023). Ki Hadjar Dewantara dalam Setawan et al., (2021) mengemukakan Pendidikan merupakan suatu proses pembimbingan terhadap seluruh potensi alamiah yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Tujuannya adalah agar mereka, mampu meraih keselamatan dan kebahagiaan yang optimal dalam kehidupannya. Sebagaimana dijelaskan oleh Palupi dan rekan-rekannya (2021), pendidikan adalah upaya untuk mengarahkan kekuatan kodrat anak demi

mencapai kesempurnaan hidup sebagai manusia seutuhnya.

Salah satu upaya dalam mengembangkan potensi dalam diri peserta didik yaitu dengan kegiatan belajar matematika. Matematika merupakan bidang pelajaran dimana membahas tentang logika dan numerik yang sangat berperan penting untuk meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik. Mendorong siswa agar dapat memikirkan segala sesuatu dengan kritis serta terampil berhitung serta memecahkan masalah matematika di kehidupan sehari-hari (Faqih, 2020), Proses belajar matematika, seharusnya bukan berpusat pada penguasaan

materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat, dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi (Wandini Banurca, 2019). Maka karenanya, pembelajaran matematika harusnya dilakukan penyesuaian terhadap kompetensi siswa agar peserta didik mampu mencapai kegiatan belajar sesuai fasenya. Pembelajaran matematika dimana dilaksanakan dengan optimal mampu mendorong berkembangnya potensi yang dibutuhkan oleh siswa.

Matematika merupakan bagian dari bidang ilmu dan harus dikenalkan pada seluruh tingkat Sekolah Dasar (SD). Pada kelas II, Kemampuan peserta ialah bagian dari beberapa aspek dimana turut membentuk pencapaian nilai saat masa pembelajaran."didik dalam "Peserta didik diperkenalkan dengan berbagai jenis bangun datar, seperti segitiga, segi empat, segi banyak, dan lingkaran, serta bangun ruang, antara lain kubus, balok, tabung, dan kerucut." Observasi dimana dilaksanakan peneliti di bulan Januari ." di kelas

II SDN Bangunrejo Lor 1 Kecamatan Pitu, diketahui bahwa sepanjang tahap belajar dilakukan, terdapat beberapa siswa dimana mereka merasa bahwa memahami materi matematika terasannya menyulitkan. Antusias saat pembelajaran membuat siswa kurang mampu dalam mendeskripsikan bangun ruang sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal. Hal ini dibenarkan oleh wali kelas II, hanya 5 anak saja yang mampu menyelesaikan soal-soal yang harus di jawab sedangkan 24 anak. belum menyelesaikan mampu soal materi matematika bangun ruang. Berdasarkan hasil observasi awal. peneliti, faktor penyebabnya yaitu proses belajar mengajar yang berpusat kepada guru sehingga membuat siswa tidak antusias mengikuti pembelajaran. Siswa mudah merasa bosan dan memilih untuk bermain bersama teman di kelasnya. Siswa yang tidak fokus pada pembelajaran tentu dapat merasakan kesusahan saat memahami materi yang diberikan pengajar sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas II di SDN Bangunrejo Lor 1, dilihat masih terdapat beberapa siswa merasa sulit disaat menyerap materi bangun ruang. Di samping itu, terdapat sejumlah kendala lain yang turut memengaruhi proses pembelajaran."suasana yang tidak kondusif di kelas juga mengakibatkan terhambatnya penyerapan materi. Konsentrasi siswa di kelas mudah sekali terpecah sehingga siswa membuat kegaduhan. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik yang bisa membuat siswa memberikan perhatian penuh pada pembelajaran di kelas.

Media belajar sendiri menurut Arsyad (Hasan, 2021) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berupa peralatan grafis, fotografis, maupun elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi tersebut. apabila prosesnya didominasi oleh guru maka suasana kelas menjadi membosankan. Siswa yang bosan akan mengalihkan perhatian

mereka dari mendengarkan guru menjadi bermain dengan teman-temannya karena siswa kurang diberi peran dalam prosesnya. Kemudian apabila siswa dihadapkan dengan soal-soal yang harus dijawab, mereka mengalami kesulitan. Jadi bagi guru harus mempunyai metode pembelajaran. Siswa harus dibuat aktif dalam pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus memberikan suasana kelas yang menyenangkan dan menggembirakan menggunakan media yang menarik dan mudah diikuti oleh siswa sesuai dengan usianya. Permasalahan yang terjadi(Wandini & Banurea, 2019) pada kelas 11 SDN Bangunrejo Lor 1 bisa diatasi dengan penggunaan media konkret dalam hal ini peneliti akan menggunakan media konkret Mengingat matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan penalaran logika, maka media konkret dibutuhkan sebagai alat bantu. Jean Piaget dalam (Putri et al., 2024) mengatakan bahwasanya anak usia Sekolah Dasar dikategorikan ke tahapan

perkembangan operasional konkret dan membutuhkan bantuan benda konkret untuk memahami suatu kejadian. Mariyana et al., (2022) menambahkan, sebuah media pembelajaran dikatakan menarik dan juga meningkatkan kemampuan siswa apabila mempergunakan media dengan basis konkret. Media konkret adalah benda-benda dimana bisa dijadikan penyalur guna menjelaskan pesan dengan media kegiatan belajar mengajar oleh guru terhadap peserta didiknya. Media konkret bisa diperhatikan dengan seksama menggunakan indra manusia, juga bisa ditemui sangat mudah dikarenakan terdapat disekitar lingkungan pengajar ataupun peserta didik. (Setawan et al., 2021) Dalam studi yang dilaksanakan media konkret dimaan dipilih yakni berupa peralatan peragaan bangun ruang. Istilah *alat peraga* asalnya dari kata "raga", dimana artinya bentuk ataupun jasad. Secara umum, alat peraga merujuk pada sarana dimana dipakai dalam mendeskripsikan kenyataan, konsep, prinsip, atau prosedur

khusus, sehingga menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara konkret dan nyata. Adapun pengertian peralatan peragaan dalam mengajar yaitu sebuah peralatan dimana mereka dipakai agar mendefinisikan rupa ataupun bentuk suatu hal dimana sedang diajarkan. (Andi, 2016).

Menurut Puspitasari et al., (2022) Penggunaan alat peraga bangun ruang dapat mempresentasikan konsep bangun ruang dari abstrak kepada konkret. Selain itu Pemanfaatan alat peraga bangun ruang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan membantu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang lebih menarik dan menyenangkan.. Dengan demikian, materi bangun ruang akan lebih mudah diserap oleh siswa dan tujuan pembelajaran pun tercapai secara maksimal. Pembelajaran bangun ruang menggunakan media konkret sudah pernah dilakukan penelitian yaitu antara lain penelitian yang dilakukan Setyowati (2023) padasiswa kelas 4 di MIN 1 Gunung Kidul Tahun Ajaran

2023/2024 mendapatkan hasil media konkret bisa mendorong peningkatan perolehan nilai dari tahapan belajar matematika bagian bangun ruang sederhana. Kemudian Simanjutak (2022) juga telah melaksanakan penelitian media konkret yang berjudul "Pengaruh Media Konkret terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SD Negeri 124394 Pematang Siantar" dengan Hasil kajian sebelumnya menunjukkan bahwa media konkret memiliki pengaruh kepada perolehan prestasi pembelajaran murid kelas V. Temuan tersebut menjadi landasan utama bagi dilaksanakannya studi ini, yang mempunyai tujuan agar dapat melihat sedalam apa media konkret mempengaruhi perolehan nilai pembelajaran murid. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengusung judul "Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang di Kelas II SD Negeri Bangunrejo Lor 1 Kecamatan Pitu."

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental One Group Pretest-Posttest. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Bangunrejo Lor 1 yang berjumlah 29 siswa, dandigunakan sebagai sampel penuh (sampling jenuh). Pengumpulan data dalam studi yang dilakukan menerapkan instrumen berbentuk tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Seluruh soal tersebut telah melalui proses validasi oleh para ahli, serta sudah diuji dalam hal validitas, reliabilitas, tingkatan kesusahan, dan hal pembeda. Analisis data dilaksanakan memakai SPSS versi 26. Dilaksanakan pengujian normalitas, memakai Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 5%. Pengujian hipotesis dilaksanakan memakai uji t (paired sample t-test) agar dapat melihat pembeda diantara hasil pretest dan posttest setelah diberi perlakuan berupa media konkret.

C. PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses

belajar mengajar untuk mempermudah penyampaian materi (Faqih, 2020; Trisiana, 2020). Media ini tidak hanya berupa alat fisik, tetapi juga mencakup lingkungan dan pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis (Gita & Bella, 2022; Harahap & Napitupulu, 2022). Penggunaannya dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa (Yantik & Wiryanto, 2022; Tarigan et al., 2022; Nahwah et al., 2021).

Menurut Kustandi & Darmawan (2020), fungsi media pembelajaran antara lain: mempermudah proses belajar, mewujudkan konsep abstrak menjadi konkret, mengatasi kebosanan, dan menghindari pendekatan pembelajaran yang monoton. Manfaat media pembelajaran meliputi penyampaian pesan secara jelas, meningkatkan efektivitas belajar, meningkatkan motivasi, dan mengatasi keterbatasan ruang serta waktu (Kustandi & Darmawan, 2020).

Jenis-jenis media visual & auditori: mengakomodasi gaya belajar siswa (Yantik & Wiryanto, 2022)- Multimedia interaktif: menarik dan efektif, mendorong partisipasi (Sihombing, 2022).- Augmented

Reality (AR): meningkatkan keterlibatan dan pemahaman melalui objek 3D (Utami & Kurniawan, 2023).- Game edukatif: meningkatkan interaksi dan motivasi belajar (Fitria, 2024).

Media konkret adalah benda nyata yang digunakan dalam pembelajaran untuk menjelaskan konsep abstrak dan dapat diamati langsung (Setiawan, 2018). Media ini sangat berguna dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa (Argaruri et al., 2023). Jenis-jenis media konkret dibagi menjadi dua: media konkret sebenarnya (alami dan buatan) dan media konkret pengganti (Mahmudi et al., 2023).

Kelebihan media konkret membantu visualisasi, meningkatkan perhatian, memberikan pengalaman nyata, dan mendukung pertumbuhan kognitif siswa (Arsyad, 2016). Sedangkan kekurangannya: tidak efektif untuk jumlah besar, membutuhkan ruang besar, dan biaya tinggi (Ningtyas et al., 2018).

Langkah Penggunaan: menentukan tujuan, merumuskan perilaku, memilih media yang sesuai, merancang pembelajaran, melibatkan

siswa, menindaklanjuti, dan melakukan evaluasi (Mafilkha, 2020). Alat peraga adalah sarana bantu visualisasi fakta atau konsep, digunakan untuk memperjelas materi. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau sekadar alat bantu tergantung fungsinya (Andi, 2016).

Hasil Belajar merupakan salah satu indikator utama dalam mengukur keberhasilan proses pendidikan (Rahma, 2024; Rahman, 2021; Mufidah, 2022). Berdasarkan Taksonomi Bloom, ranah kognitif hasil belajar terdiri dari enam tingkatan, yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi (Anggraini et al., 2023). Pencapaian hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal (Slameto, 2018).

Matematika merupakan cabang ilmu yang esensial dalam kehidupan sehari-hari karena mampu melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis, serta membantu dalam penyelesaian masalah (Bone, 2021; Rahman S., 2021). Selain itu, pembelajaran matematika juga berperan dalam mendorong kreativitas

serta pengembangan daya nalar siswa (Yantik & Wiryanto, 2022). Bangun ruang adalah objek tiga dimensi yang memiliki unsur panjang, lebar, dan tinggi (Anawati, 2020; Djuwita, 2015). Materi ini kerap dianggap sulit oleh siswa, terutama karena sifatnya yang abstrak (Wahab, 2021; Fauzi & Arisetyawan, 2020). Di kelas II Sekolah Dasar, beberapa jenis bangun ruang yang mulai diperkenalkan meliputi kubus, balok, bola, dan kerucut (Wulan & Rasfaniwaty, 2022).

Tabel 1 Rekapitulasi Statistik Deskriptif

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval for Mean		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest	53,1	7,385	1,356	48,805	57,377	11,898	28	,000

Pada Penelitian dan Pembahasan sebuah Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih rendah, yaitu 53,1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bangunrejo Lor 1, Kecamatan Pitu, Kabupaten Ngawi. Sampel yang dipakai untuk penelitian yakni 29 murid. Data mengenai perolehan belajar siswa dikumpulkan melalui tes tulis berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Penilaian dalam tes ini menggunakan sistem skoring 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap, yaitu pretest

sebelumnya juga posttest sesudahnya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menyajikan nilai rata-rata (mean), nilai yang paling sering muncul (modus), nilai tengah (median), serta simpangan baku (standar deviasi). ditarik kesimpulan bahwasanya nilai residual berdistribusi. Disebabkan nilai signifikansi (sig.) yakni 0,073 lebih besar daripada batas kritis 0,05, maka asumsi normalitas terpenuhi. Hal tersebut mengemukakan bahwasanya data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal dan dapat "Data tersebut akan dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t atau ANOVA, sesuai dengan rancangan serta tujuan penelitian yang dilakukan.

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
Normal Q-Q	Mean	0,00000000
	Std. Deviation	4,00055116
Most Extreme Differences	Positive	0,155
	Negative	-0,155
Test Statistic	Positive	0,155
	Negative	-0,155
Asymp. Sig. (2-tailed)		,073

Tabel.3 Hasil Uji T-Test

Berdasarkan hasil Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*, dan hasilnya menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil

dari 0,05."dan $t_{hitung} = 11,856 > t_{tabel} 2,101$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa kelas II pada materi bangun ruang di SDN Bangunrejo Lor 1 Kecamatan Pitu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis Paired Sample T-Test, diperoleh nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dan t_{hitung} sebesar $11,856 > t_{tabel} 2,101$ ($\alpha = 0,05/2$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa kelas II." pada materi bangun ruang di SDN Bangunrejo Lor 1 Kecamatan Pitu. Hasilnya studi ini mengemukakan bahwasanya pemakaian media konkret melimpahkan keberpengaruhan khusus kepada perolehan pembelajaran matematika siswa kelas II pada materi bangun ruang Perbedaan hasil belajar terlihat jelas sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum pembelajaran menggunakan media konkret, siswa

cenderung pasif, nilai kurang maksimal, dan partisipasi rendah. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan nilai secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, tertib, serta lebih mudah mengingat dan mengerti materi. Maka dari itu bisa ditarik suatu kesimpulan bahwasanya, media konkret memiliki efektifitas untuk mendorong meningkatnya perolehan belajar murid. serta mampu memotivasi agar murid terlibat saat kegiatan belajar berlangsung. Guru disarankan untuk menggunakan media konkret sebagai strategi pembelajaran dalam menyampaikan materi matematika, khususnya geometri. Sekolah juga diharapkan menyediakan alat peraga yang memadai untuk menunjang pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Chaeroh, M., Rahma, N., Utami, R., & Jumini, S. (2023). *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian dan Pembagian melalui Metode Demonstrasi dengan Media Tali PAS pada Siswa Kelas II Semester Genap Sekolah Dasar Negeri Gentan 03 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022 / 2023*. 1(2), 173–192.

<https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3504>

Friska, Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Jurnal Konfiks*.

Hasan, M. M. D. H. K. . (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group (Issue Mei).

Palupi, A. N., Sulistiyono, E., Permata, S. D., & Afifah, U. U. N. (2021).

Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar. *Education and Learning of Elementary School (ELES)*, 01(02), 1–6.

Putri, A. F. H., Sulistyowati, D. R., Fittari, M., Julianto, & Wiryanto. (2024). Analisis Metakognisi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Matematika Bangun Ruang dalam Perspektif Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*.

Setawan, B., Apri, & Rusminati, S. . (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan*. CV Pena Persada.

Setyowati, L. (2023). *Pengaruh Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MIN 1 Gunungkidul*.

Simanjutak, A. (2022). *Pengaruh Media Konkret terhadap Hasil*

- Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SD Negeri 124394 Pematang Siantar.* kinata. (2019). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK CALON GURU MI / SD* (Issue 57). CV. Widya Puspita.
- Wandini, R. R., & Banurea, oda
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A. (2021). Kesulitan Siswa dalam Materi Bangun Ruang. *Jurnal Matematika Dasar*.
- Wulan, S. & Rasfaniwaty, A.(2022).