

PEMANFAATAN MEDIA KONKRET DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA KELAS II A SDN 22 PALU

Mutiara Kartina¹, Nuraedah², Timadar Nafsi³

¹PGSD Universitas Tadulako

²PGSD Universitas Tadulako

³SD Negeri 22 Palu

[¹tiaraa161mmj@gmail.com](mailto:tiaraa161mmj@gmail.com)

[²nuraedahnuraedah76@gmail.com](mailto:nuraedahnuraedah76@gmail.com)

[³timadarnafsi72guru.sd.belajar.id](mailto:timadarnafsi72guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

The goal of this study is to raise the percentage of students in class II A at SDN 22 Palu who are interested in learning mathematics to 75%. Previously, the low interest category predominated. Planning, execution, observation, and reflection were the phases of the two-cycle classroom action research (CAR) approach, which was based on the Kemmis and McTaggart model. Twenty-eight pupils served as the research subjects. Questionnaires, documentation, and observation were used to gather data, which were then subjected to descriptive qualitative analysis. The study's findings demonstrated that learning interest increased from 7.1% in the high category prior to the action to 25% in cycle 1 and a noteworthy 64.3% in cycle II. These results demonstrate that tangible media can boost student engagement and effectively provide engaging, contextual learning experiences.

Keywords: Concrete Media, Learning Interest, Mathematics, Elementary School.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan persentase peserta didik kelas II A di SDN 22 Palu yang berminat belajar matematika menjadi 75%. Sebelumnya, kategori minat rendah lebih mendominasi. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi merupakan fase dari pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus, yang didasarkan pada model Kemmis dan McTaggart. Sebanyak 28 siswa menjadi subjek penelitian. Kuesioner, dokumentasi, dan pengamatan digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar meningkat dari 7,1% pada kategori tinggi sebelum tindakan menjadi 25% pada siklus 1 dan 64,3% yang signifikan pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa media konkret dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan secara efektif menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual.

Kata Kunci: Media Konkret, Minat Belajar, Matematika, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Salah satu mata pelajaran penting yang memiliki peranan besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis peserta didik adalah matematika. Mata pelajaran ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga menjadi fondasi dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari (Wijaya et al., 2021). Tetapi, realita di lapangan menunjukkan bahwa matematika kerap sekali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian dari peserta didik, terutama di jenjang sekolah dasar. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran tersebut (Argaruri et al., 2023).

Rendahnya minat belajar ini berimplikasi pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar peserta didik. Mereka cenderung tidak fokus, cepat bosan, dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika kondisi ini terus berlanjut tanpa adanya perbaikan, maka akan menghambat penguasaan konsep dasar matematika yang seharusnya menjadi bekal penting di

jenjang berikutnya. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih mampu menarik perhatian serta memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam proses belajar.

Salah satu elemen internal yang memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan belajar peserta didik adalah minat belajar. Saat peserta didik menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap suatu mata pelajaran, terutama matematika, mereka akan terlibat aktif dalam menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta lebih tekun dalam belajar (Darmadi, 2017). Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas II A SDN 22 Palu, peneliti menemukan bahwa pembelajaran matematika masih dilakukan secara konvensional yakni dominan menggunakan metode ceramah dan media visual satu arah. Peserta didik cenderung pasif, kurang menunjukkan antusias, bahkan tidak sedikit yang mengalami kesulitan memahami konsep dalam pembelajaran matematika.

Selain itu, lingkungan belajar yang monoton juga turut mempengaruhi sikap peserta didik terhadap matematika. Kurangnya variasi media dan metode membuat

suasana kelas tidak kondusif bagi tumbuhnya minat belajar. Guru memegang peranan penting untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi utama tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu, rasa senang, dan keyakinan peserta didik bahwa mereka mampu menguasai pelajaran tersebut. Dengan demikian, inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran menjadi kebutuhan yang penting untuk mengatasi permasalahan ini.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi atau kreatifitas pembelajaran yang dapat mengubah suasana kelas menjadi aktif, menyenangkan dan kontekstual. Salah satu cara yang terbukti efektif adalah dengan adanya penggunaan media konkret yaitu media berbentuk nyata yang dapat dilihat, diraba dan dimanipulasi langsung oleh peserta didik. Media konkret mampu membantu peserta didik untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih nyata dan mudah dipahami (Rahmawati et al., 2024), (Nazifah, 2013). Selain itu, dengan mendorong interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik, media

ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna. (Juniansyah & Saputri, 2024), (Lubis & Audina, 2024).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat membangkitkan atau meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika. Misalnya, penelitian pada peserta didik kelas V menunjukkan rata-rata peningkatan indikator keinginan atau minat belajar peserta didik dari 70,51% menjadi 89,66% (Hikmah Surabaya Edisi et al., 2025). Begitu pula pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Sindurejan, dengan menggunakan media konkret terdapat peningkatan minat belajar dari 71% menjadi 87% (Rahayu et al., 2024). Namun demikian, dalam konteks lokal seperti di SDN 22 Palu belum banyak penelitian yang secara langsung membahas efisiensi media konkret untuk menumbuhkan ketertarikan atau minat peserta didik terhadap pelajaran matematika di kelas II A sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang ini, sangat penting untuk melakukan

penelitian guna mengetahui bagaimana penggunaan alat peraga atau media konkret dapat mendorong peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas II A SDN 22 Palu. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bahwa penelitian ini akan secara signifikan mengoptimalkan kualitas pengajaran matematika di tingkat dasar sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu kompak hasil penelitian ini juga dapat mendorong terciptanya inovasi strategi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan memanfaatkan media konkret guna meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas II A SDN 22 Palu. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan bantuan guru pamong, guru kelas, dan bimbingan dari dosen pembimbing

lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada saat semester genap yaitu tahun ajaran 2024/2025 Adapun subjek pada penelitian ini sebanyak 28 orang peserta didik. Lokasi penelitian berada di SDN 22 Palu, Sulawesi Tengah.

Model Kemmis dan MC. Taggart adalah model tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini dengan empat tahap siklus, yaitu (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan tindakan (acting), (3) Observasi (observing), (4) Refleksi (reflecting). Keempat tahap tersebut dilaksanakan secara berulang dan berkelanjutan hingga tercapainya perbaikan yang diharapkan. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, dengan dua sesi pembelajaran pada tiap siklusnya.

Langkah pertama yaitu tahap perencanaan, di mana peneliti dibantu dengan bimbingan dosen Pembimbing lapangan dan guru pamong untuk menyusun perangkat pembelajaran, media konkret yang akan digunakan, lembar observasi, instrumen evaluasi minat belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti memfokuskan pada

penggunaan media konkret secara aktif dalam pembelajaran matematika dan kegiatan pembelajaran dijalankan sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Pada fase observasi, fokus pengamatan diarahkan pada aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, dengan fokus pada identifikasi tanda-tanda belajar, seperti rasa senang, ketertarikan, keterlibatan, dan fokus peserta didik terhadap tugas yang dihadapi. Dalam proses pengamatan, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap terakhir adalah refleksi yaitu menganalisis hasil observasi dan hasil evaluasi untuk melihat efektifitas tindakan yang telah dilaksanakan, kemudian menentukan apakah diperlukan perbaikan dan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Penelitian ini menggunakan angket, dokumentasi, dan lembar observasi sebagai metode pengumpulan data. Untuk mengetahui seberapa besar keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, dilakukan observasi. Untuk mengukur minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media konkret dilakukan penyebaran angket.

Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan digunakan sebagai pelengkap dan bukti kegiatan. Mereduksi, menyajikan dan membuat kesimpulan adalah langkah-langkah yang terlibat dalam metode analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data. Seluruh data dianalisis untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dari siklus satu ke siklus dua sebagai hasil dari pengguna media konkret dalam pembelajaran matematika.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebanyak dua siklus yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas II A SDN 22 Palu melalui pemanfaatan media konkret. Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi adalah fase yang dilakukan dalam mengerjakan setiap siklus. Lembar observasi dan angket digunakan untuk melihat penanda minat belajar peserta didik dalam memberikan gambaran yang objektif. Selain itu, dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan turut dimanfaatkan untuk memperkuat data dan mendukung hasil pengamatan.

Berikut disajikan hasil penelitian secara bertahap mulai dari pra tindakan.

1. Pra Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada tahap pra tindakan masih menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media konkret. Guru kelas menyampaikan materi secara lisan dan menggunakan buku teks sebagai satu-satunya referensi. Temuan dari hasil observasi menunjukkan bahwa antusiasme peserta didik kelas sangatlah rendah, terlihat dari antusias dan interaksi, minimnya partisipasi dan banyaknya peserta didik yang pasif atau hanya diam di tempat duduk bahkan tidak memperhatikan pembelajaran sama sekali. Hasil pengukuran minat belajar pada tahap ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Minat Belajar Peserta Didik Tahap Pra Tindakan

Kategori Minat	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tinggi	2	7,1 %
Sedang	5	17,9%
Rendah	21	75,0%
Jumlah	28	100%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik yaitu (75%) berada pada kategori minat belajar yang rendah. Hanya dua peserta didik yang menunjukkan minat belajar tinggi. Temuan ini menunjukkan perlunya perubahan pendekatan dalam pembelajaran agar peserta didik lebih terlibat dan termotivasi.

Situasi ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik belum ditumbuhkan melalui pengajaran matematika yang berkelanjutan. Kurangnya fokus, antusiasme, dan keterlibatan dalam kegiatan kelas menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran. Untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, langkah awal ini berfungsi sebagai landasan penting untuk mengidentifikasi strategi perbaikan yang lebih sesuai melalui penggunaan media konkret.

2. Siklus 1

Pada siklus satu, peneliti mulai menerapkan pembelajaran berbasis media konkret. Peserta didik diajak menggunakan benda

nyata seperti botol minuman, pulpen, pensil, buku, bekal, kursi, meja, lemari dan lain-lain untuk membandingkan panjang benda. Selain itu, peneliti turut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang digunakan, yakni dengan cara memegang, mengamati dan menggunakannya secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka secara lebih mendalam. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dan interaksi antar peserta didik. Hasil pengukuran minat belajar peserta didik setelah tindakan pada siklus satu disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Data Minat Belajar Peserta Didik Siklus Satu

Kategori Minat	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tinggi	7	25,0%
Sedang	13	46,4%
Rendah	8	28,6%
Jumlah	28	100%

Proporsi peserta didik yang berada dalam kategori minat belajar yang rendah menurun dari 71% menjadi 25,0% dibandingkan dengan tahap pra tindakan. Peserta didik mulai aktif menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan minat saat menggunakan alat peraga. Meskipun demikian, masih terdapat delapan peserta didik yang menunjukkan minat rendah. Hal ini menjadi dasar dilakukannya perbaikan pada siklus berikutnya.

Temuan pada siklus pertama ini menunjukkan bahwa penerapan media konkret telah memberikan perubahan positif meskipun belum sepenuhnya optimal. Peningkatan keterlibatan peserta didik mulai terlihat dari keaktifan dalam menggunakan benda nyata partisipasi dalam diskusi, serta perhatian terhadap penjelasan guru. Namun karena makan nasi sebagian peserta didik masih berada pada kategori minat rendah, diperlukan strategi yang lebih variatif dan motivasi tambahan pada siklus kedua agar

hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal.

3. Siklus II

Perbaikan pada siklus dua difokuskan pada pengelolaan waktu, penggunaan media konkret yang lebih bervariasi, serta pemberian motivasi dan penguatan positif kepada peserta didik. Peneliti memberikan contoh penggunaan media konkret dalam kelompok kecil agar semua peserta didik terlibat aktif. Kegiatan dibuat lebih menyenangkan dengan memasukkan unsur permainan edukatif. Temuan dari observasi menunjukkan bahwa keterlibatan dan kegembiraan peserta didik telah meningkat secara signifikan. Informasi berikut ini berkaitan dengan temuan penilaian minat belajar siklus dua:

Tabel 3. Data Minat Belajar Peserta Didik Siklus Dua

Kategori Minat	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tinggi	18	64,3%
Sedang	9	32,1%
Rendah	1	3,6%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan data pada tabel, terdapat suatu peserta didik

yang menunjukkan minat belajar rendah. Sebanyak 64,3% peserta didik tergolong memiliki minat belajar tinggi, sementara sisanya berada pada kategori minat belajar sedang. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan media konkret yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran matematika.

Pencapaian pada siklus kedua ini membuktikan bahwa strategi yang lebih variatif, penggunaan media konkret yang menarik, serta motivasi tambahan dari guru dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar. Dengan suasana belajar yang lebih interaktif sebagian besar peserta didik mampu menunjukkan ketertarikan dan partisipasi yang lebih tinggi sehingga tujuan penelitian untuk meningkatkan minat belajar matematika dapat tercapai secara optimal.

Peningkatan minat belajar pada tahap pra tindakan, siklus satu, dan siklus dua menunjukkan pentingnya media konkret dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, dinamis dan interaktif. Karena media

konkret dapat dipegang atau disentuh secara fisik membuat konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih mudah dari pahami oleh peserta didik. Media konkret juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, yang memotivasi peserta didik untuk lebih memperhatikan bertanya, dan berpartisipasi dengan antusias dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menegaskan sejumlah temuan penelitian lain yang menunjukkan bagaimana media konkret dapat meningkatkan keaktifan, minat, keterlibatan dan prestasi akademik peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran satu arah terbukti kurang memotivasi dibandingkan pembelajaran kontekstual yang secara langsung melibatkan peserta didik dan benda-benda yang bisa peserta didik raba. Hasilnya, penggunaan media konkret dapat mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik dan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar. Mengingat bahwa motivasi dalam belajar adalah karakteristik internal yang mempengaruhi kemajuan belajar dari waktu ke waktu, tentunya hal ini sangat penting.

D. KESIMPULAN

Penggunaan media konkret meningkatkan minat belajar matematika kelas II A SDN 22 Palu, berdasarkan hasil temuan dari dua siklus penelitian tindakan kelas. Jika membandingkan tahap pra tindakan, siklus satu, dan siklus dua, peningkatannya cukup signifikan. Mayoritas peserta didik menunjukkan sedikit antusiasme dalam belajar selama tahap pra tindakan. Meskipun beberapa peserta didik tetap tidak tertarik, indikator minat belajar meningkat dengan penggunaan media konkret pada siklus pertama. Mayoritas peserta didik pada siklus dua berada dalam kategori minat belajar tinggi, dengan hanya satu peserta didik yang menunjukkan minat belajar yang rendah.

Telah terbukti bahwa media konkret dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik, kontekstual dan dinamis. Karena matematika yang abstrak disajikan dengan menggunakan benda-benda nyata yang dapat dilihat, diraba dan dipegang secara langsung, Hal ini mempermudah pemahaman peserta didik. lebih lanjut, penggunaan media konkret dapat mendorong partisipasi

aktif peserta didik, mempertajam fokus, dan merangsang keingintahuan mereka. Oleh karena itu penggunaan media konkret merupakan alternatif strategi pembelajaran yang bermanfaat untuk mendorong peningkatan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran matematika pada kelas rendah di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Natalia Kristanti Santi Puspita Rini, D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 189–201.
- Darmadi. (2017). *Pdf-Pengembangan-Model-Dan-Metode-Pembelajaran-Dalam-Dinamika-_Compress.Pdf* (p. 428). <https://id.scribd.com/document/376233387/Pengembangan-Model-Dan-Metode-Pembelajaran-Dalam-Dinamika>
- Hikmah Surabaya Edisi, A., Rahmawati í, F., Arina Najwa, W., Maulidina Hs PGSD, A., Al Hikmah Surabaya Surabaya, S., & í, I. (2025). *SE NTRA TA M A Seminar Nasional STKIP Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SD AL-FURQON*.
- Juniansyah, D., & Saputri, H. (2024). Penerapan Media Konkret dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas 5 SD Negeri 47 Palembang. *Journal on Education*, 07(01), 6449–6459.
- Lubis, W. H., & Audina, D. (2024). Meningkatkan Kemampuan Numerasi dengan Menggunakan Media Konkret di Kelas I SD Negeri 058374 Sei Limbat. *Prosiding Seminar Nasional PPG FKIP UPR “Transfromasi Pendidikan Di Era Society 5.0,”* 35–41. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/PSN-FKIP/article/view/17950>
- Nazifah. (2013). PENGGUNAAN MEDIA KONKRET MENINGKATKAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK MATEMATIKA KELAS I SDN 07 SUNGAI SOGA BENGKAYANG Oleh NAZIFAH NIM : F34209636 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR AKTIVITAS PESERTA DIDIK MATEMATIKA KELAS I SDN 07 SUNGAI SOGA. *Artikel Penelitian*.
- Rahayu, A., Praheto, B. E., & ... (2024). Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran Matematika dengan Pemanfaatan Media Konkret untuk Peserta didik Kelas 1 SD Negeri Sindurejan. *Prosiding Seminar ...*, 3(1). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2136%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/download/2136/1321
- Rahmawati, N., Wahyudi, W., &

Suhartono, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Bangun Datar Kelas III SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76117>

Wijaya, R., Vioresa, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579–587.