

**PENGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET DALAMA UPAYA
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SD NEGERI 6 MAS**

**Ni Luh Ketut Eka Juwitya Antari¹, I Ketut Sudarsana², Gusti Ayu Agung Riesa
Mahendradhani³**

¹²³Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

¹ekajuwitya@gmail.com

Abstract: Mathematics is one of the important lessons so that students can later apply it in solving problems in everyday life. Unfortunately mathematics is often regarded as a difficult and frightening subject. However, this is not very visible for students at SD Negeri 6 Mas. This is suspected because the teacher uses concrete media objects in the process of learning mathematics to increase students' interest in learning. Students seem happy and enthusiastic during learning activities. Interest in learning greatly determines the success of the teaching and learning process in the classroom. This study aims to: 1) describe the use of concrete object media in an effort to increase students' interest in learning mathematics, and 2) describe the impact of the use of concrete object media. The theory used to analyze this problem is the theory of classical conditioning and behavioristic theory. Methods of data collection using observation, interviews, and documentation. The collected data were analyzed using triangulation techniques. The results of the study show that: 1) the use of concrete object media in mathematics learning is applied to certain materials, most of the material in the lower class can use concrete object media as teaching media, and only a few materials in the high class can use concrete object media as teaching media; 2) the media of concrete objects has an impact on increasing students' interest in learning as indicated by the attitude of not getting bored easily, feeling happy and excited to take part in learning, enthusiastic and concentrating, so it is easy to remember what they have learned.

Keywords: Mathematics; Interest in Learning; Concrete Media

Abstrak: Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting guna nantinya dapat diterapkan oleh siswa dalam memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari. Sayangnya matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan. Namun hal ini tidak terlalu nampak pada siswa di SD Negeri 6 Mas. Hal itu ditenggarai karena guru menggunakan media benda konkret dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa. Siswa nampak senang dan antusias selama kegiatan pembelajaran. Minat belajar sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan penggunaan media benda konkret dalam upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa, serta 2) mendeskripsikan dampak dari penggunaan media benda konkret. Teori yang digunakan untuk menganalisis masalah ini adalah teori pengkondisian klasik dan teori behavioristik. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika diterapkan pada materi-materi tertentu, sebagian besar materi di kelas rendah dapat menggunakan media benda konkret sebagai media ajar, dan hanya beberapa materi di kelas tinggi yang dapat menggunakan media benda konkret sebagai

media ajarnya; 2) media benda konkret berdampak dalam meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya sikap tidak mudah bosan, merasa senang dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, antusias dan berkonsentrasi, sehingga mudah untuk mengingat dengan apa yang dipelajarinya.

Kata Kunci: Matematika; Minat belajar; Media konkret

Pendahuluan

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting di dalam proses kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar jika disertai dengan minat. Tanpa adanya minat terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru, akan dapat menyebabkan siswa merasa malas dan bahkan jenuh, sehingga pembelajaran yang diberikan guru akan menjadi kurang optimal (Suwindia, et al, 2023). Seperti yang dinyatakan oleh Susanto (2016) bahwa minat merupakan faktor yang berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan belajar.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan formal. Mata pelajaran matematika sangat penting diajarkan mulai dari tingkat pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi, tujuannya adalah untuk memahami betapa pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika berperan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi. Pemecahan masalah merupakan pusat disiplin dalam ilmu matematika, sehingga dengan belajar matematika akan dapat mengembangkan sistem yang lebih baik dalam pemecahan masalah.

Namun dewasa ini, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Banyak para siswa yang beranggapan bahwa matematika itu rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung menghitung. Ada siswa yang merasa takut, cemas, pesimis, tidak berminat sehingga tidak termotivasi untuk menyelesaikan masalah matematika yang diberikan oleh guru. Hal ini juga disampaikan oleh Sutriyanti, Luwih, & Permana (2023) “munculnya fobia Matematika pada anak juga disebabkan sugesti yang tertanam dalam benak seorang anak bahwa matematika itu sulit”. Anggapan bahwa matematika itu sulit dan rumit akan mempengaruhi minat siswa pada mata pelajaran matematika. Rasa takut dan pesimis secara otomatis akan menghalangi ketertarikan siswa, sehingga minat siswa pada pelajaran matematika menjadi rendah.

Rendahnya minat siswa pada pelajaran matematika terkadang juga disebabkan oleh masih banyaknya guru yang mengajarkan matematika dengan materi dan metode yang kurang menarik. Kegiatan belajar mengajar di sekolah, guru masih menggunakan metode konvensional proses *drill and practise* dalam menyampaikan materi. Siswa diberikan definisi-definisi, setelah itu langsung pada contoh-contoh, sehingga siswa hanya memperoleh catatan-catatan yang berupa simbol dan rumus-rumus saja, tidak ada aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Belajar matematika memerlukan suatu strategi yang tepat supaya hasil yang dicapai maksimal dan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Guru harus dapat memilih metode-metode yang sesuai dengan pokok bahasan yang disampaikan, dan juga mempunyai cara-cara yang menarik sehingga siswa mempunyai minat untuk belajar yang tinggi.

Penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran matematika merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan oleh guru agar kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan tidak menakutkan. Dengan menggunakan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan siswa, sehingga dapat membantu siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan apa yang dipelajari. Usia siswa di tingkat dasar antara 7-11 tahun, pada tahap ini memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir), ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasi pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Sesuai dengan teori Piaget (Marinda, 2020) bahwa “tahap 7-11 tahun juga dinamakan tahap operasional konkret karena anak hanya mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret”.

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir konkret tentang matematika adalah dengan menggunakan media benda nyata/konkret. Benda konkret yang digunakan sebagai media pembelajaran berupa benda fisik yang dapat memodelkan dan memperagakan konsep serta proses matematika. Seperti halnya yang dilakukan oleh guru-guru di SD Negeri 6 Mas dalam kegiatan pembelajaran matematika, yaitu menggunakan benda-benda nyata sebagai media. Siswa terlihat begitu antusias dan senang selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tidak terlihat reaksi siswa yang berlebihan

seperti rasa takut ataupun rasa malas ketika mendapat pelajaran matematika. Atas dasar fenomena tersebut perlu dilakukan analisis lebih dalam mengenai upaya yang dilakukan guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa-siswanya pada mata pelajaran matematika.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi karena peneliti mengkaji fenomena atau gejala-gejala yang terjadi secara alami selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sumber data yang digunakan yakni sumber data primer, yaitu data yang didapatkan secara langsung dari hasil observasi lapangan dan data dari hasil kegiatan wawancara dengan para informan, serta data sekunder yaitu data yang berupa informasi yang berkaitan dengan topik penelitian, yang diperoleh melalui bahan-bahan bacaan baik dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, administrasi sekolah. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen utama yang berkedudukan sebagai perencana, pelaksana pengumpul data, penganalisis data, dan sebagai pelapor hasil penelitiannya.

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Subyek dalam penelitian ini adalah guru wali dari kelas I sampai kelas V dan juga siswa di SD Negeri 6 Mas. Kelas VI tidak dijadikan subjek penelitian dikarenakan atas dasar arahan kepala sekolah. Sedangkan objek penelitian adalah media benda konkret dalam pembelajaran matematika. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, yaitu: 1) kondensasi data, adalah suatu bentuk analisis yang membersihkan, menyortir, memusatkan, membuang, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga data yang telah dikondensasi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, kemudian juga dilakukan uji keabsahan data melalui triangulasi teknik ; 2) Tampilan data, yaitu desain tampilan yang menentukan baris dan kolom matriks untuk data kualitatif dalam menyusun data yang relevan sehingga lebih mudah untuk dibaca ; 3) verifikasi kesimpulan, kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan, menarik

kesimpulan sebagai usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan pola kejelasan, dan alur sebab akibat atau proporsisi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti melalui metode penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka, maka peneliti menyajikan data dalam bentuk uraian. Penyajian dan analisis data yang peneliti sajikan adalah berdasarkan hasil observasi lapangan, hasil wawancara dengan informan yaitu Kepala Sekolah, guru wali kelas I, II, III, IV, dan V, dan juga beberapa siswa SD Negeri 6 Mas.

Hasil obeservasi awal peneliti menemukan bahwa setiap kegiatan belajar di masing-masing kelas, guru-guru selalu menggunakan media sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Hasil pengamatan selama kurang lebih 2 minggu tersebut, peneliti menemukan respon dan keaktifan siswa yang berbeda ketika guru memberikan pembelajaran menggunakan bantuan media dengan tanpa menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, utamanya dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa-siswa di SD Negeri 6 Mas memiliki minat dan antusiasme pada saat kegiatan pembelajaran matematika. Siswa-siswa di SD Negeri 6 Mas terlihat senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa-siswa tidak menunjukkan perasaan takut ataupun malas untuk saat pelajaran matematika, mereka nampak bersemangat dengan aktif bertanya dan aktif melaksanakan kegiatan yang diintruksikan oleh guru. Dari hasil observasi awal, peneliti menyimpulkan bahwa untuk memunculkan minat belajar dan antusiaisme dari siswa tersebut adalah guru dalam memberikan materi pembelajaran matematika menggunakan benda konkret yang dijadikan media. Media benda konkret tersebut bisa meningkatkan semangat siswa dan pembelajaran menjadi lebih menarik (Erawati & Luwih, 2023). Dibandingkan dengan pola pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah ataupun meninggalkan soal untuk dikerjakan oleh peserta didik.

Penggunaan Media Benda Konkret

Penggunaan media benda konkret adalah penggunaan objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang sangat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal. Guru wali kelas V Bapak I Nyoman Suarsana berpendapat (hasil

wawancara tanggal 25 Mei 2023), “Media benda konkret merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik yaitu merupakan model dan obyek yang nyata dan jelas”. Beliau juga menjelaskan bahwa media benda konkret dapat diperoleh dari benda-benda di sekitar lingkungan siswa sesuai dengan alam atau lingkungan belajar siswa. Guru wali kelas IV, Ni Putu Ashya Paramitha Sari juga menerangkan bahwa (hasil wawancara tanggal 29 Mei 2023), “Benda konkret adalah benda asli yang sebenarnya dan dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara dilihat, diamati dan disentuh secara langsung tanpa melalui alat bantu”. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Wijaya (2021) dalam penelitiannya bahwa melalui pemakaian media/alat peraga yang nyata dalam kegiatan pembelajaran, imajinasi siswa akan dirangsang, perasaannya disentuh sehingga diperoleh kesan yang mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru wali kelas dan studi pustaka dari beberapa dokumen pembelajaran di SD Negeri 6 Mas, maka dapat peneliti uraikan penggunaan media benda konkret dalam beberapa materi pembelajaran matematika di kelas I sampai kelas V pada semester II tahun ajaran 2022/2023 sebagai berikut.

a. Penggunaan Media Benda Konkret di Kelas I

Materi pembelajaran matematika di kelas I pada semester II adalah mengenai waktu, menghitung jumlah benda, penjumlahan, pengurangan, membandingkan ukuran, dan bentuk-bentuk bangunan. Media benda konkret yang digunakan untuk materi waktu adalah jam dinding. Guru mengenalkan berbagai waktu/jam dengan merubah-ubah arah jarum jam. Agar siswa lebih tertarik dan antusias, guru juga sambil bertanya kepada siswa-siswanya kegiatan apa yang mereka lakukan pada jam tersebut. Media benda konkret yang digunakan untuk materi menghitung jumlah benda adalah berbagai benda di sekitar siswa (Utama & Sudarsana, 2023). Guru mengajak siswa-siswanya untuk mengeksplorasi berbagai macam benda yang ada di sekitar siswa sambil mengajak mereka untuk menghitung jumlah benda-benda berdasarkan jenis/macamnya. Untuk materi penjumlahan dan pengurangan, media yang digunakan adalah permen, kelereng, dan stik kayu. Materi membandingkan ukuran menggunakan media benda-benda yang berada disekitar siswa. Misalnya untuk membandingkan ukuran panjang digunakan penggaris dan pensil, untuk membandingkan volume digunakan air dengan beberapa jenis wadah yang berbeda. Dan untuk materi bentuk-bentuk bangun

menggunakan media sedotan plastik yang dipotong-potong dan dibentuk menjadi bangun segitiga dan segi empat.

Pande Putu Virgitha Tiara Murdani menjelaskan bahwa (hasil wawancara tanggal 2 Juni 2023), “Pada dasarnya siswa kelas I terkadang masih terbawa suasana bermain ketika masih bersekolah di PAUD, sehingga kita sebagai guru perlu menyikapi hal tersebut dengan tidak memaksa siswa untuk terlalu serius dalam pembelajaran. Kita harus lebih sering menyelipkan permainan dengan menggunakan benda-benda nyata atau konkret dalam setiap pembelajaran sehingga siswa tidak cepat bosan atau jenuh dalam belajar, dan siswa akan selalu merasa senang dan siap mengikuti pembelajaran di hari berikutnya”.

b. Penggunaan Media Benda Konkret di Kelas II

Berdasarkan hasil observasi dokumen pembelajaran, materi matematika yang diajarkan di kelas II terbagi menjadi dua pokok bahasan, yaitu bab perkalian, pembagian, dan bab bangun datar. Media yang digunakan untuk materi perkalian dan pembagian adalah karet gelang dan batu kerikil. Dengan kedua benda tersebut, guru mengajarkan konsep perkalian dan konsep pembagian yaitu penjumlahan berulang untuk perkalian dan pengurangan berulang untuk pembagian. Sedangkan untuk materi bangun datar, guru menunjukkan berbagai benda yang berada di sekitar siswa dan mengelompokkannya sesuai bentuknya, baik yang berbentuk persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Misalnya taplak meja, jam dinding, papan catur untuk bentuk persegi; papan tulis, pintu, uang kertas untuk bentuk persegi panjang, penggaris segitiga, atap sekolah, jajan yang berbentuk segitiga, untuk bentuk segitiga; serta hoolahoop, uang logam, roda, untuk bentuk lingkaran.

Ni Luh Wahyunia Dewi menyatakan (hasil wawancara tanggal 23 Mei 20223), “Dengan benda-benda nyata tersebut, guru akan lebih mudah mentransfer pemahaman kepada siswa mengenai bangun datar, utamanya dalam mengenalkan unsur-unsur bangun datar seperti sisi dan sudut. Dengan melihat langsung benda-benda konkret tersebut siswa tidak akan diajak berkhayal dalam menerima penjelasan guru”. Lebih lanjut dijelaskan oleh beliau “Selain itu, dengan mengajak siswa mengeksplorasi benda-benda yang mereka temukan dan mengajak mereka untuk keluar kelas, juga akan membuat mereka tidak merasa bosan karena belajar di dalam ruangan terus, sehingga mereka lebih bersemangat dan juga dapat meningkatkan komunikasi yang baik sesama

temannya ketika mendiskusikan benda-benda yang mereka temukan”. Dengan nampaknya semangat ini siswa ketika belajar hal ini menunjukkan adanya minat belajar.

c. Penggunaan Media Benda Konkret di Kelas III

Media benda konkret yang digunakan untuk materi matematika di kelas III yaitu donat dan coklat batang yang kemudian dibagi-bagi untuk mengenalkan konsep pecahan pada materi pecahan sederhana, kertas karton yang dibentuk berbagai jenis bangun datar pada materi bangun datar, penggaris pada materi sudut, dan pada materi keliling dan luas menggunakan triplek untuk persegi dan persegi panjang, dan potongan-potongan kertas 1x1cm untuk satuan yang memenuhi persegi dan persegi panjang.

I Kadek Ari Winarta menjelaskan (hasil wawancara 3 Juni 2023), “Penggunaan media benda konkret memang sangat membantu dalam pembelajaran, baik bagi siswa maupun bagi guru. Bagi siswa adalah membuat pembelajaran lebih menyenangkan, utamanya untuk pelajaran matematika siswa tidak akan merasa bahwa matematika itu hanya pelajaran yang bergulat dengan angka saja. Dengan menanamkan konsep dasar yang kuat berbantuan media yang membuat mereka belajar dengan senang, sehingga apa yang disampaikan akan diterima dengan antusias yang bagus, maka siswa juga akan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan lain dari pengembangan dari materi yang diberikan. Bagi guru, penggunaan media benda konkret sangat membantu karena media tersebut cukup mudah ditemukan tidak memakan biaya yang mahal”.

d. Penggunaan Media Benda Konkret di Kelas IV

Tidak semua materi matematika yang diajarkan di kelas IV hanya menggunakan media benda konkret saja, tapi juga menggunakan media-media yang lain yang sesuai dengan materi. Hal ini juga dikarenakan kelas IV sudah termasuk ke dalam kelas tinggi, sehingga penggunaan media pembelajaran tidak cukup dengan satu jenis media saja. materi matematika yang beliau ajarkan dengan menggunakan media benda konkret adalah materi luas, pecahan, balok dan kubus, dan perubahan kuantitas secara bersamaan. Media benda konkret yang digunakan untuk mater-materi tersebut yaitu, kertas dari buku kotak, pita, kertas karton, lilin, air dalam wadah, serta potongan sedotan plastik.

Menurut Ni Putu Ashya Paramitha Sari (hasil wawancara 29 Mei 2023), “Dengan penggunaan media benda-benda nyata yang berada di sekitar keseharian siswa akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga konsep yang ingin

ditanamkan kepada siswa juga dapat tersampaikan dengan baik”. Dengan mudahnya siswa dalam memahami materi matematika yang diajarkan oleh guru, maka anggapan matematika itu sulit dan menakutkan tidak begitu dirasakan oleh siswa.

e. Penggunaan Media Benda Konkret di Kelas V

Materi matematika yang diajarkan di kelas V pada semester II adalah pengenalan pecahan, bentuk persen, bentuk desimal, serta operasi hitungnya, dan pengenalan sifat-sifat bangun datar & ruang, kesebangunan, simetri lipat, dan simetri putar sebuah objek. Hampir sama dengan kelas IV, bahwa di kelas V juga sudah termasuk kelas tinggi, sehingga tidak semua materi dapat menggunakan media konkret. Adapun materi dengan menerapkan media konkret adalah pada bangun datar dan bangun ruang. Seperti di kelas-kelas sebelumnya, untuk pengenalan bentuk bangun datar dan bangun ruang guru memanfaatkan benda-benda yang berada di sekitar siswa. Untuk eksplorasi lebih luas mengenai bentuk-bentuk bangun ruang, guru juga menugaskan siswa membawa benda-benda yang mereka temukan di sekitar rumah dan mengelompokkan yang memiliki bentuk bangun ruang yang sejenis. Kertas origami digunakan sebagai media pada materi simetri lipat dan putar. Kertas-kertas origami yang dipotong dan dibentuk berbagai jenis bangun datar, kemudian siswa di ajak mempraktekan bagaimana menemukan garis simetri dan juga jumlah simetri lipat maupun simetri putarnya pada masing-masing bangun datar.

Nyoman Suarsana menyatakan (hasil wawancara tanggal 25 Mei 2023), “Sebenarnya pada materi yang menggunakan media benda-benda konkret inilah yang hasil belajarnya lebih bagus dibandingkan materi lain yang tidak menggunakan media benda konkret. Hal ini dikarenakan pada saat siswa menerima pengajaran dengan menggunakan media konkret, siswa akan merasa lebih siap menerima pembelajaran. Dengan penggunaan media benda konkret siswa memiliki ketertarikan yang lebih untuk menerima penjelasan guru, dan siswa lebih mudah untuk menangkap apa maksud dari yang kita terangkan, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan”.

Penggunaan media benda konkret adalah penggunaan objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang sangat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal. Hal sedana dijelaskan oleh Wijaya (2021) dalam penelitiannya bahwa melalui pemakaian media/alat peraga yang nyata dalam kegiatan pembelajaran,

imajinasi siswa akan dirangsang, perasaannya disentuh sehingga diperoleh kesan yang mendalam.

Penggunaan media benda konkret sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa di dukung oleh teori belajar pengkondisian klasik Ivan Pavlov. Menurut Pavlov (Asli, et al. 2022) pembelajaran merupakan dimana suatu organisme belajar untuk mengaitkan atau mengasosiasikan stimulus/ransangan. Hasil eksperimen Pavlov menyimpulkan bahwa tingkah laku (sebagai hasil belajar), sebenarnya berasal dari rangakain refleks yang terjadi setelah adanya proses pengondisian (*conditioning process*). *Conditioning process* di sini adalah proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media benda konkret. Guru mengkondisikan suatu situasi pembelajaran yang nyata dengan menghadirkan benda-benda nyata sebagai stimulus untuk merangsang siswa agar dapat menghasilkan suatu refleks/tingkah laku yang yang diharapkan sebagai tujuan pembelajaran.

Media benda konkret merupakan alat yang paling efektif untuk mengikutsertakan berbagai indera dalam belajar. Andriana (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hal ini disebabkan benda konkret mempunyai ukuran besar dan kecil, berat, warna, dan ada kalanya disertai dengan gerak dan bunyi, sehingga memiliki daya tarik sendiri bagi siswa. Dalam penelitian Hendriani (2021) juga disebutkan bahwa penggunaan media benda konkret yang menarik perhatian, secara otomatis akan menciptakan rasa senang bagi siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui penggunaan media benda konkret tidak akan ada rasa bosan ataupun jenuh selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang selalu memiliki rasa senang, tertarik, serta antusias yang tinggi terhadap pelajaran menandakan siswa tersebut memiliki minat belajar yang tinggi.

Dampak Penggunaan Media Benda Konkret

Sebagai obyek nyata, media konkret merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya, bukan hanya dengan melihat dan mendengar saja. Tujuan dari pemakaian media konkret adalah untuk merangsang imajinasi anak, menyentuh perasaannya sehingga memperoleh kesan yang mendalam. Dengan menggunakan media konkret, anak belajar dengan semangat dan dapat

mengingat dengan baik. Sanaky (2013), mengemukakan bahwa benda konkret merupakan alat yang paling efektif untuk mengikutsertakan berbagai indera dalam belajar. Penggunaan media benda konkret yang menarik perhatian, secara otomatis akan menciptakan rasa senang bagi siswa terhadap materi yang diajarkan (Perbowosari, et al., 2021).

Penggunaan media benda konkret sebagai alat bantu maupun pendukung dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung. Hal ini didukung dengan pernyataan guru wali kelas II Ni Luh Wahyunia Dewi (hasil wawancara tanggal 23 Mei 2023), “Dalam meningkatkan minat belajar matematika tentu dalam penggunaan media sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Media konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk langsung terlibat aktif dalam proses pembelajaran”. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Andriana (2022) yang menyatakan bahwa penerapan media benda konkret dapat menciptakan kelas yang interaktif.

Guru harus bisa menjaga suasana kelas untuk dapat memunculkan minat belajar siswa, jangan sampai siswa merasa bosan (Saputra & Ningsih, 2023). Untuk itu, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan. Media yang paling sesuai untuk model pembelajaran saat ini yaitu model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran konseptual adalah dengan menggunakan benda-benda nyata/konkret. Sependapat dengan pernyataan dari guru wali kelas III Pande Putu Virgitha Tiara Murdani (hasil wawancara tanggal 2 Juni 2023), “Untuk memunculkan minat belajar matematika siswa, guru harus bisa menciptakan dan menjaga suasana belajar yang menyenangkan. Guru harus bisa menjaga perhatian siswa supaya tetap tertuju pada guru tapi juga tidak cepat merasa bosan. Pembelajaran tesimatik yang menekankan pada pembelajaran konseptual harus menggunakan benda-benda aktual yang dapat di lihat siswa secara langsung agar mereka mudah memahami dan juga tidak merasa jenuh di dalam kelas”. Hal ini di dukung oleh pernyataan Hendriani (2021) dalam penelitiannya bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap berfikir konkret, sehingga penggunaan media benda-benda yang nyata/aktual sangat diperlukan supaya siswa tidak diajak untuk berkhayal yang mana hal ini dapat mempermudah memecah konsentrasi siswa pada apa yang menjadi topik penjelasan guru.

Selain mudah didapatkan, benda-benda nyata yang familiar dalam pandangan siswa akan membuat perhatian siswa tetap terjaga ketika guru menjelaskan dengan menggunakan benda-benda tersebut. Apalagi jika siswa diajak terlibat langsung dalam praktik penggunaan media-media tersebut, tentu siswa akan menjadi senang dan pembelajaran tidak akan membuat siswa bosan. Hal ini di dukung oleh pernyataan siswa kelas IV, Ni Kadek Avara Trayuga (hasil wawancara tanggal 30 Mei 2023), “Suka belajar matematika ketika ibu guru menjelaskan dengan membawa benda-benda yang digunakan untuk menjelaskan pelajaran, jadi kami tidak harus selalu membaca buku saja”. Hal ini juga didukung oleh temuan penelitian Wijaya (2021) bahwa media benda konkret dapat menjadi media alternatif yang menjanjikan karena tergolong fleksibel.

Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran, timbulnya minat belajar matematika sebagai dampak dari penggunaan media benda konkret dapat dilihat dari aspek-aspek minat sebagai berikut,

a. Adanya Rasa Suka atau Senang

Dari hasil observasi ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dapat dilihat bahwa siswa terlihat senang selama mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media benda-benda nyata. Siswa nampak suka dengan apa yang diajarkan oleh guru di depan kelas. Hal ini ditandai dengan terlihatnya raut wajah siswa yang ceria dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Tidak nampak siswa yang cemberut ataupun menunjukkan gelagat tidak suka untuk menerima pelajaran dari guru. Hal ini juga didukung oleh pernyataan siswa dari perwakilan masing-masing kelas dalam kegiatan wawancara. Ni Kadek Rahayu Arta Putri siswi kelas IV mengatakan (hasil wawancara tanggal 30 Mei 2023), “Lebih senang saat ibu guru mengajar menggunakan alat-alat media nyata, jadinya saya lebih mudah mengerti apa yang dijelaskan oleh ibu guru”. Ni Komang Ayu Santi Lestari siswi kelas III mengatakan (hasil wawancara tanggal 20 Mei 2023), “Lebih senang jika mendapat pelajaran matematika bapak guru membawa benda-benda dipakai untuk menjelaskan pelajaran, kalau bapak guru hanya berbicara saja kadang saya jadi mengantuk”. I Kadek Trisna Adiguna, siswa kelas II juga mengatakan (hasil wawancara tanggal 20 Mei 2023), “Lebih menyenangkan mendapat pelajaran matematika jika ibu guru menjelaskan dengan membawa benda-benda sebagai media dalam menjelaskan pelajaran”.

b. Adanya Kertarikan Siswa untuk Belajar

Siswa yang menaruh minat pada pelajaran matematika akan memiliki rasa ketertarikan yang lebih terhadap pembelajaran yang mereka terima. Ketertarikan siswa ditandai dengan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran (Ekayani & Suwedawati, 2023). Mereka aktif menjawab ketika guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya memancing perhatian siswa, mereka juga aktif bertanya pada saat mereka menemukan sesuatu yang berbeda atau yang ingin mereka ketahui lebih jauh di tengah-tengah guru memberikan penjelasan. Ketertarikan siswa pada materi yang diajarkan akan membuat siswa tetap antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media benda konkret dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh. Hal ini didukung oleh pernyataan siswa-siswa kelas V, I Putu Arimas Winata (hasil wawancara tanggal 30 Mei 2023), “Tidak pernah merasa bosan kalau ibu guru mengajar memakai benda-benda yang nyata, karena saya penasaran nanti Ibu guru akan menjelaskan apa menggunakan benda itu”. Rasa penasaran siswa biasanya akan menggiring siswa untuk tetap memperhatikan apa yang disampaikan guru, sehingga materi yang diajarkan guru dapat diterima oleh siswa. Ni Kadek Mita Lestari, siswi kelas I juga mengatakan (hasil wawancara tanggal 20 Mei 2023), “Tidak merasa bosan jika ibu guru mengajar menggunakan benda-benda, karna benda-benda yang dibawa ibu guru sering digunakan untuk bermain juga”.

c. Adanya Pemusatan Perhatian Siswa saat Belajar

Siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran matematika akan menunjukkan sikap yang selalu berkonsentrasi. Siswa memusatkan perhatiannya dengan apa yang ada di depan siswa, apa yang mereka terima dari guru pada saat itu. Siswa tidak mudah berpaling atau mudah terpengaruh oleh hal – hal kecil kecil yang terjadi. Misalnya ada temannya yang menjatuhkan buku atau alat tulis lainnya, ada suara-suara di luar kelas, mereka tidak terganggu. Kalaupun siswa menoleh, itu tidak membuat konsentrasinya buyar karena tidak berlangsung lama. Mereka akan kembali memperhatikan pelajaran.

d. Rajin Mengerjakan Tugas

Hasil observasi menunjukkan, siswa terlihat lebih rajin untuk mengerjakan tugas yang diberikan ketika materi pelajaran dijelaskan dengan menggunakan media benda konkret dibandingkan dengan saat siswa mengerjakan soal latihan yang materi

pelajarannya hanya dijelaskan melalui ceramah saja. Hal ini ditunjukkan dengan sikap mereka yang terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam mengerjakan soal-soal latihan

e. Adanya Rasa Keingintahuan Yang Lebih terhadap Pelajaran Matematika

Siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran matematika akan mempunyai rasa keingintahuan yang lebih, sehingga siswa berusaha belajar dengan tekun. Hasil observasi yang menunjukkan siswa memiliki keingintahuan yang lebih adalah terlihat sikap siswa yang selalu aktif bertanya jika ada yang kurang dipahaminya, dan juga rajin berdiskusi baik dengan teman sebangku maupun dengan gurunya mengenai materi yang diajarkan. Siswa selalu terlihat penasaran dengan apa yang diterangkan oleh gurunya. Dengan rasa keingintahuan yang tinggi akan menjadikan siswa selalu penasaran dan ingin mengetahui lebih lanjut apa yang akan diajarkan oleh gurunya (Redana, 2023).

Selain memunculkan aspek-aspek minat tersebut, penggunaan media benda konkret juga membuat suasana pembelajaran lebih efektif dan materi yang disampaikan lebih mudah untuk diterima dan dipahami siswa. Hal ini sesuai dengan penjelasan Nyoman Suarsana bahwa (hasil wawancara tanggal 25 Mei 2023), “Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika, pembelajaran ini jadi lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Namun pada materi-materi tertentu seperti materi bilangan desimal akan sulit untuk menerapkan media benda konkret. Jika tanpa menggunakan media, materi matematika juga menjadi susah untuk diterangkan kepada peserta didik”.

Aspek-aspek minat tersebut juga dinyatakan dalam penelitian Kurniawati, & Sutharjana (2023) bahwa siswa yang memiliki minat lebih pada suatu pelajaran akan menunjukkan sikap seperti, selalu senang untuk mengikuti pelajaran, berkonsentrasi dalam menerima pelajaran, tertarik dan menunjukkan rasa penasaran yang tinggi, serta selalu bersemangat untuk mengerjakan tugas. Timbulnya minat belajar siswa sebagai dampak dari penggunaan media benda konkret dalam pencapaian tujuan pembelajaran, sesuai dengan teori belajar Behavioristik Skinner. Teori belajar behavioristik adalah teori yang meyakini bahwa output utama dari sebuah proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku. Dalam teori Skinner disebutkan bahwa hal terpenting dalam perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar adalah penguatan. Pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus dengan respon akan semakin kuat apabila diberi penguatan, baik penguatan positif maupun negatif. Penguatan positif adalah pemberian

stimulus dengan sesuatu yang ditambahkan atau diperoleh. Penggunaan media benda konkret sebagai penambahan metode ajar sebagai bentuk ransangan/stimulus kepada siswa sehingga akan didapatkan respon sebagai hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku. Keberhasilan pembelajaran matematika siswa yang didukung oleh adanya minat belajar siswa merupakan dampak dari penggunaan media benda konkret dalam kegiatan pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut,

- 1) Penggunaan media benda konkret sering digunakan dalam proses pembelajaran matematika untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika. Dari hasil observasi dan wawancara, penggunaan media benda konkret di kelas I sampai kelas V antara lain: jam dinding, berbagai benda di sekitar, permen, kelerang, dan sedotan plastik., karet gelang, kerikil, dan benda-benda sekitar, donat, coklat batang, kertas karton, sepasang penggaris, triplek yang dimodifikasi bersama potongan-potongan kertas 1x1 cm, kertas dari buku tulis kotak, pita, lilin, air, serta potongan sedotan plastik.

Materi matematika di kelas rendah hampir sebagian besar dapat menggunakan benda konkret sebagai media ajar, bahkan di kelas I semua materi dapat menggunakannya. Hal ini karena siswa di kelas rendah berada pada rentang umur tahap berfikir konkret, sehingga penggunaan media benda konkret paling sesuai untuk materi-materi yang sebageaian besarnya adalah pengenalan konsep-konsep dasar matematika. Berbeda dengan di kelas tinggi, penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika hanya dapat diterapkan pada beberapa materi saja. Materi pelajaran matematika yang berhubungan dengan pecahan desimal misalnya, tidak dapat menggunakan media benda konkret sebagai media pembelajaran. Penggunaan media benda konkret di kelas tinggi disesuaikan dengan bahan ajar yang disampaikan oleh guru.

- 2) Penggunaan media konkret berdampak dalam meningkatkan minat belajar matematika. Minat dapat dikatakan memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan proses belajar. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar dan menjadi

penyebab partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media benda konkret sebagai alat bantu maupun pendukung dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung. Benda-benda nyata yang digunakan guru sebagai media ajar dapat menarik perhatian siswa supaya tetap memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Dengan dapat memberikan perhatian penuh kepada materi yang diajarkan, akan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan media benda konkret di dalam kegiatan pembelajaran matematika akan meningkatkan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari aspek-aspek minat yaitu, adanya perasaan suka atau senang ketika mendapat pelajaran matematika, adanya ketertarikan siswa untuk belajar, adanya pemusatan perhatian siswa dalam belajar, adanya rasa penasar atau keingintahuan yang lebih terhadap materi yang diajarkan, serta selalu rajin dan bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran. Dengan adanya sikap, tidak mudah bosan, merasa senang dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, antusias dan berkonsentrasi, siswa akan lebih mudah untuk mengingat dan memahami apa yang dipelajarinya.

Daftar Pustaka

- Andriana, E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Benda Konkret Gelas Ajaib untuk Meningkatkan Perkalian Peserta Didik di Kelas 4 SDIT Al Muqorrobin. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 903-910.
- Asli, L., Suastini, N. N., Suanthara, I. N. D. E., & Wahyuni, I. A. K. S. (2022). Peran Orang Tua Mengakselerasi Pembelajaran Daring Untuk menguatkan Mental Spiritual Siswa Kelas V SD Dana Punia Singaraja. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 6(4), 272-288.
- Ekayani, N. L., & Suwedawati, G. A. K. A. (2023). Implementation Of The School Literacy Movement (GLS) In Growing Reading Interest Of The Students. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 205-217.
- Erawati, K., & Luwih, I. M. (2023). The Role of Extracurricular Activities in Internalizing Hindu Religious Values at SD Negeri 3 Amparita. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(1), 76-86.
- Hendriani, M. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*. 3(2).

- Kurniawati, N. N., & Sutharjana, I. M. (2023). The Influence of Gadgets on The Development of The Early-Age Learners' Behavior and Character. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 159-171.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Perbowosari, H., PF, K. A. P. D., Sudarsana, I. K., & Wijaya, I. K. W. B. (2021). Peningkatan Kesiapan Belajar Fisik Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Penapisan Yoga Asanas. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 5(4), 200-210.
- Redana, I. W. (2023). Implementation of Tri Hita Karana Teachings to Shape the Character of Early Children. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 241-252.
- Sanaky, A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Saputra, E. A., & Ningsih, I. A. G. D. W. (2023). Implementation of Student Character Building in Hindu Religious Education for Class IX Students of SMP Petra Berkat Denpasar. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(1), 30-42.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutriyanti, N. K., Luwih, I. M., & Permana, I. D. G. D. (2023). Implikasi Peran Orang Tua Dalam Mendukung Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Terhadap Kompetensi Anak Pada Masa Pandemi di Kota Denpasar. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 7(2), 161-174.
- Suwindia, I G., Kurnia Wati, N. N., Sudarsana, I K. (2023). Services Quality Evaluation of the Senior High School Hindu Religious Education during Covid-19 Pandemic: Students' vs Teachers' Perspectives. *European Chemical Bulletin* 12(8), 1389-1398
- Utama, E. P., & Sudarsana, I. K. (2023). Effectiveness of Treffinger Model Implementation to Improving Mathematics Learning Outcomes. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 232-240.
- Wijaya, R. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579-587