

## **PENERAPAN MEDIA BENDA KONKRET PADA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI KELAS 2**

Zurmida Dwi Nazulfah<sup>1</sup>, Achmad Fanani<sup>2</sup>, Cholifah Tur Rosidah<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pedagogi dan Psikologi,  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

<sup>1</sup>Zurmidamida6@gmail.com, <sup>2</sup>fanani@unipasby.ac.id, <sup>3</sup>Cholifah@unipasby.ac.id

### **ABSTRAK**

Mengetahui bagaimana penerapan media benda konkret dikelas 2 menjadi tujuan dari penelitian ini. Hal ini didasarkan pada guru yang belum menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran matematika. Sehingga peneliti bermaksud untuk membantu guru dalam penerapan media benda konkret dengan mengajukan penelitian skripsi yang berjudul "Penerapan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Bangun Datar Di kelas 2 pada materi ciri-ciri bangun datar. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis deskriptif. Objek atas data penelitian adalah partisipan dari kelas 2. Penghimpunan materi yang dilakukan adalah observasi, tes, dan angket. Keabsahan data yang digunakan penelitian ini adalah diyakini benar melakukan penelitian langsung. Hasil penelitian ini memakai benda konkret pada pembelajaran bangun datar di kelas 2 diketahui aktivitas siswa mendapatkan kategori baik memperoleh skor 97,2. Sedangkan untuk hasil belajar mendapatkan kategori baik memperoleh skor 79,7.

*Kata Kunci: media benda konkret, bangun datar*

### **ABSTRACT**

This study's goal is to learn how to use concrete object media in class 2. This depends on educators who have not involved substantial article media in learning science. So the scientist expects to help educators in the use of substantial item media by presenting a proposal research named "Use of Substantial Article Media in Learning Level Shapes in Class 2 on the material qualities of level shapes. This research utilizes clear quantitative examination. The students in class 2 are the subject of this research's data. The information assortment methods utilized are perception, tests, and polls. The results of this study using concrete object media in learning flat shapes in class 2 show that student activities were in the good category with a score of 94.9, which indicates the validity of the data used in this study. Concerning the learning results to get a decent classification get a score of 79.7.

*Keywords: concrete object media, flat shape*

### **A. Pendahuluan**

Pengkajian dalam dunia pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa, dengan mengedepankan pengajaran dan pelatihan kepada para siswa agar terjadi peralihan ilmu, pengetahuan, keterampilan, penguasaan, kemahiran, dan karakter kepada para siswa. Jika tidak ada guru yang mengajarkan materi, tidak ada metode atau teknik yang tepat, materi pembelajaran tidak terdistribusi dengan baik kepada siswa, dan pembelajaran tidak terjadi (Firmadani, 2020). Guru diharuskan memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar secara profesional, Selain itu, guru hendaknya memahami kurikulum dan buku teks sebagai pedoman serta didukung dengan fasilitas yang memudahkan pembelajaran. Kurikulum adalah serangkaian pelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Komponen-komponen kurikulum adalah sebagai berikut: tujuan, materi, organisasi/metode, evaluasi. (Achruh, 2022).

Pelaksanaan pembelajaran saat pandemi, melahirkan regulasi belajar dari rumah (BDR),

dilaksanakan secara *daring* (virtual) atau pengajaran dengan bantuan ragam teknologi seperti *video conference*. Para peserta didik dalam menerima pembelajaran secara virtual atau menggunakan fasilitas teknologi dianggap kurang efektif. Kegiatan pembelajaran yang beralih peran yang sebelumnya dilakukan oleh satuan pendidikan secara penuh telah beralih dan berpusat kepada keluarga, yang kesemuannya orang tua tidak menguasai materi yang diajarkan atau dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Sehingga hal tersebut menyebabkan para pendidik didorong untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran secara maksimal dengan bantuan teknologi, tanpa keterlibatan orang tua secara penuh. (Gultom *et al.*, 2022)

Dalam dunia pendidikan menggunakan teknologi terdapat kelemahan, seorang siswa menurunkan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari apabila secara penggunaan overload. Adapun perkembangan pendidikan menggunakan fasilitas teknologi dalam sisi positifnya, mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran serta menjadi daya tarik. Akan tetapi

hal tersebut tidak melepas media benda konkret untuk memudahkan pengajaran dan para siswa lebih mudah memahami materi bangun datar,

Menurut Setyawan, media sasaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran yang dapat diakses langsung oleh panca indera mudah ditemukan karena berada di lingkungan sekitar guru dan siswa (Hendriani, 2021). Penggunaan media benda konkret dapat memicu motoric siswa, kepekaan, kepedulian dan rasa ingin tahu siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Penggunaan alat peraga atau media konkret menjadikan proses belajar dianggap lebih hidup, menarik, dan interaktif, dan sangat mudah dipahami oleh siswa, karena mudah diperoleh disekitar tempat tinggal para siswa. Penggunaan media konkret dapat mempengaruhi dalam peningkatan minat siswa.

Pentingnya peran aktif para siswa guna upaya penumbuhan minat dan inovasi guru dalam memberikan materi yang diajarkan tentang bangun datar membutuhkan benda konkret,

karena siswa akan kesulitan memahami sifat bangun datar dalam menggunakan rumus dan perhitungan dengan benar. Sehingga pembelajaran yang interaktif, guru melakukan terobosan dan inovasi berulang kali mengenai bangun datar. Para Guru atau pengajar mengetahui bahwa tanpa bantuan media, model pembelajaran, bahan ajar matematika akan sulit, sulit dan membosankan sehingga tidak dapat dipahami oleh siswa. Siswa juga senang belajar matematika melalui media (Mutoharoh, 2018). Para siswa dapat aktif melihat, memegang, mencoba media benda konkret secara langsung dan nyata sehingga siswa lebih memahami materi yang sudah di jelaskan oleh guru. Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Bangun Datar Di Kelas 2.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan memakai responden kelas 2 yang berjumlah 33 siswa. 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan di SDN Menanggal 601 Surabaya. Penelitian kuantitatif telah umum digunakan

dalam model observasi. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan proses penelitian yang memakan waktu beberapa tahun, mulai dari pengumpulan data dan interpretasi hingga menghasilkan hasil atau kesimpulan. Menurut Sugiyono, Eksplorasi kuantitatif adalah penelitian yang mengacu pada cara berpikir positivisme untuk mengeksplorasi populasi tertentu atau menguji dengan contoh-contoh yang sewenang-wenang melalui pengumpulan informasi dengan menggunakan instrumen, khususnya pemeriksaan informasi terukur.. (Machali, 2021). Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif. Menurut Djamarah, metode demonstrasi adalah suatu cara penyampaian pelajaran dengan memperlihatkan atau memperagakan kepada siswa suatu cara, keadaan atau benda yang dipelajari, baik nyata maupun simulasi, sering kali disertai penjelasan lisan. Melalui metode penyajian, penerimaan siswa terhadap pembelajaran akan semakin mendalam, dan pada akhirnya akan dihasilkan pemahaman dan pemahaman yang lebih baik (Maya, 2020). Teknik pada pengumpulan

data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, angket, dan tes.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Untuk mengetahui aktivitas siswa, guru menggunakan lembar observasi saat proses pembelajaran secara luring. guru menerapkan media benda konkret yang menghasilkan kriteria sangat baik. Hasil ini didapatkan dari proses pembelajaran yang nama siswa aktif dalam proses tersebut. Adapun aspek yang di nilai pada saat observasi dilihat pada Tabel 1.

Hasil aktivitas siswa selama pembelajaran akan di hitung dengan rumus

$$\frac{2.255}{2.376} \times 100$$

$$= 94,9 \%$$

us di bawah ini.  $S = \frac{R}{N} \times 100$

NO	Nama Siswa	Aspek Kegiatan Aktivitas Siswa																Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		17	18
	JO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
	AL	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	64
	RA	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	63
	AF	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	66
	AN	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	67
	KE	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	69
	AN	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	68
	MA	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	72
	KH	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	70
	FA	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	68
	KA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	69
1	AL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	68
2	DA	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	68
3	UE	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	69
4	AR	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
5	SA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	68
6	ZK	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	67
7	NA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	70
8	MA	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	67
9	KH	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	67
10	FA	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	67
11	FA	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	67
12	LA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	65
13	AR	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	66
14	AQ	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	69
15	DE	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69
16	AN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	71
17	KA	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	67
18	MA	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	64
19	NA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	70
20	DA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	70
21	AB	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	68
22	HA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
23	LA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
24	AR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
25	JU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
26	MI	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
27	AN	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
28	Pre	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	94
29	se	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	nta	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
31	se	%	%	75	%	100	%	100	%	100	%	100	%	100	%	100	%	100	%	100
32	HA			75		90														Tuntas
33	AL			75		40														Tidak Tuntas
Jumlah Total						2.630														
Jumlah Keseluruhan						3.300														
Rata-Rata						79,9														

Berdasarkan proses pembelajaran dilakukan pengambilan data melalui tes sebanyak 33 siswa dengan menggunakan media benda konkret. dengan ini dapat di peroleh kriteria ketuntasan seperti pada Tabel 2 berikut:

Setelah proses pembelajaran dan dilakukan tes untuk mengetahui pemahaman siswa tentang ciri-ciri bangun datar, sebagaimana tabel diatas maka skor yang didapatkan yaitu 2.630(X=2.630).

Sedangkan jumlah siswa 33 (N=33). Maka rata-rata nilai yang diperoleh dapat

dihitung sesuai dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{X}{N} \\ &= \frac{2630}{33} \\ &= 79,7 \end{aligned}$$

Dengan nilai rata-rata maka bisa dihitung ketuntasan siswa dengan perhitungan persentase.

Ketuntasan siswa =

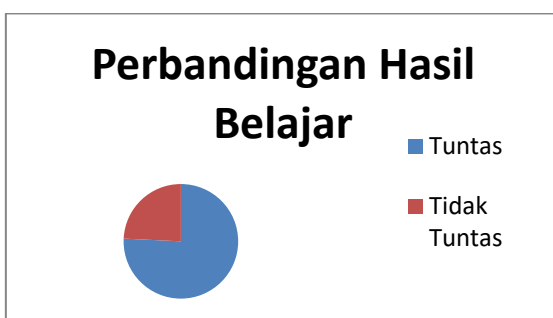
$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

$$\text{Ketuntasan siswa} = \frac{25}{33} \times 100 \%$$

$$\text{Ketuntasan siswa} = 0,75 \times 100 \%$$

$$\text{Ketuntasan siswa} = 75 \%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil persentase ketuntasan siswa sebesar 75% yang dikategorikan “Baik” sesuai Gambar 1 dibawah. Dengan ini siswa mampu memahami ciri-cir bangun datar menggunakan benda konkret.



Hasil dari respons siswa terkait penerapan media benda konkret pada pembelajaran bangun datar dikelas 2 untuk skor siswa yang menjawab ya berjumlah 201 dan skor siswa yang menjawab tidak berjumlah 33. Maka dapat di simpulkan bahwa siswa kelas 2 banyak yang setuju menggunakan media benda konkret pada saat pembelajaran seperti yang dipaparkan pada Tabel 3 berikut:

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya mampu memahami materi tentang bangun datar dan ciri-cirinya	31	2
2.	Guru menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran bangun datar dan ciri-cirinya	29	4
3.	saya mampu menentukan titik sudut bangun datar dalam media benda konkret	26	7
4.	saya mampu menentukan sisi bangun datar dalam media benda konkret	28	5
5.	saya memerlukan media benda konkret untuk membantu	29	4

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
	menjawab soal tentang bangun datar dan ciri-cirinya		
6.	Saya mampu menjawab soal tentang bangun datar dan ciri-cirinya	25	8
7.	Saya merasa terbantu dengan penggunaan media benda konkret	32	8
8.	Saya sangat senang dalam menjawab pertanyaan tentang bangun datar dan ciri-cirinya dengan menggunakan media benda konkret	25	8
Jumlah Total		201	33

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan finalisasi atas observasi dan penjabaran mengenai "Penerapan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Bangun Datar di Kelas 2". dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aktivitas peserta didik yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menyebutkan bentuk dan ciri-ciri bangun datar pada saat pembelajaran memperoleh hasil yang

sangat baik, terukur dari hasil akhir observasi yang diselesaikan peneliti melalui aktivitas kemampuan peserta didik dalam menyebutkan bentuk dan ciri-ciri bangun datar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi ditemukan bahwa aktivitas siswa sebesar 97,2.

2. Dari hasil belajar mengajar siswa menunjukkan bahwa dengan diterapkan media benda konkret pada saat pembelajaran siswa tidak merasa kesulitan pada saat mengerjakan soal tes yang diberikan guru. Dengan menggunakan media konkret pada saat pembelajaran siswa menjadi lebih memahami mengenai bentuk bangun datar dan ciri-cirinya. Siswa mampu mengerjakan soal dengan benar, serta siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar. dengan memakai benda berwujud nyata bisa membuat hasil belajar siswa jauh lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari data finalisasi belajar siswa yang mendapat hasil ketuntasan sebesar 75%.
3. Dari hasil respons siswa menunjukkan bahwa penerapan media benda konkret bangun datar sangat menarik dan membuat siswa semakin aktif dalam belajar. Hal ini

dapat dibuktikan dari respon siswa yang setuju dengan adanya penerapan media benda konkret pada saat pembelajaran, serta siswa banyak yang mampu menyebutkan nama bentuk bangun datar dan ciri-cirinya.

Dari acuan finalisasi akhir dari observasi dan pembahasan penelitian diatas, maka dapat diberikan saran:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik harus aktif dalam kegiatan belajar dan lebih memperhatikan guru pada saat pembelajaran supaya siswa mampu memahami bentuk dan ciri-ciri bangun datar. Media benda konkret diterapkan agar audience dapat menjadi lebih antusias saat mengikuti Pembelajaran serta menambah pemahaman siswa mengenai bangun datar dan ciri-cirinya.

2. Bagi guru

Sebaiknya guru lebih kreatif dalam proses mengajar di kelas, guru diharuskan memakai media benda konkret pada saat pembelajaran di karenakan supaya para siswa berhasil dalam mendalami bahan yang telah disampaikan selama pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran menjadi efisien. Pengajar diharapkan menjadi mumpuni dalam membuat suasana yang rileks dan menarik supaya siswa lebih semangat untuk belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Fifit Firmadani. (2020). Mediaghjm Pembelajaranerty Berbasis gyhyTeknologi Sebagai Inovasi



- serPembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [Http://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding\\_Kopen/Article/View/1084/660](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/prosiding_kopen/article/view/1084/660)
- Achruh, A. (2022). Komponen Dan Model Pengembangan Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1707–1715.
- Gultom, J. R., Sundara, D., & Fatwara, M. D. (2022). Pembelajaran Hybrid Learning Model Sebagai Strategi Optimalisasi Sistem Pembelajaran Di Era Pandemi Covid-19 Pada Perguruan Tertinggi Di Jakarta. *Mediastima*, 28(1), 11–22. [Https://Doi.Org/10.55122/Medias tima.V28i1.385](https://doi.org/10.55122/mediastima.v28i1.385)
- Maifit Hendriani. (2021). Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset*, 3(2), 36–45.
- Mutoharoh, S. (2018). Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Ii Di Mi Ma'arif Nu Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. [Http://Repository.lainpurwokerto.Ac.Id/Id/Eprint/4699](http://repository.lainpurwokerto.ac.id/eprint/4699)
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).
- Maya. (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Mi/Sd*, 5(2), 150–158. [Https://Doi.Org/10.32505/Al-Azkiya.V5i2.2155](https://doi.org/10.32505/Al-Azkiya.V5i2.2155)

