

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA
BELAJAR BENDA KONKRET KELAS 3 PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DI UPTD SD NEGERI 2 METRO TIMUR**

Alvina Anggun Putriani¹, Putri Nur Utami², Thirani Anggieta Putri³, Finorina⁴,
Roli Fola Cahya Hartawan⁵
^{1,2,3,4,5}STKIP PGRI Metro
¹putriani Alvina49@gmail.com, ²utamip918@gmail.com,
³thiranianggieta@gmail.com ⁴finorinaroli@gmail.com, ⁵rolifola@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to enhance the interest and learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 2 Metro Timur in Mathematics through the use of concrete objects as learning media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted collaboratively in two cycles. Data were collected through observations and tests (pre-test and post-test) and analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes. The pre-test average score was 60.41, with a mastery percentage of 41.6%, whereas the post-test average increased to 81.87, with a mastery percentage of 83.3%. The use of concrete objects proved to be effective in increasing students' interest in learning, positively impacting their understanding of the material and academic performance. Therefore, innovative learning media such as concrete objects can serve as a solution to improve classroom learning quality.

Keywords: concrete objects, learning interest, learning outcomes, mathematics, classroom action research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas C SD Negeri 2 Metro Timur pada mata pelajaran Matematika melalui penggunaan media benda konkret. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes (pre-test dan post-test) serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pre-test adalah 60,41 dengan persentase ketuntasan 41,6%, sementara pada post-test meningkat menjadi 81,87 dengan persentase ketuntasan 83,3%. Penggunaan benda konkret terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang berdampak positif pada pemahaman materi dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti benda konkret dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: benda konkret, minat belajar, hasil belajar, matematika, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Sekolah merupakan wadah, tempat, serta lingkungan belajar bagi peserta didik dalam proses mencari dan menuntut ilmu. Namun, pada proses pembelajaran, sering kita jumpai di dalam kelas terdapat peserta didik yang kurang termotivasi bahkan kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada juga peserta didik yang kurang tanggap terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu penyebabnya adalah peserta didik terkadang merasa bosan dengan cara guru dalam menyampaikan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya masih menggunakan metode ceramah (Ismail, 2021). Oleh karena itu, sebagai seorang guru perlu melakukan evaluasi diri dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas. Perubahan kualitas pembelajaran di dalam kelas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik akan merasa nyaman dan ilmu yang

mereka peroleh akan mudah mereka terima (Rahmawati & Santoso, 2020).

Salah satu cara guru dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas dan mampu membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada setiap materi yang akan disampaikan (Wahyuni, 2019). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal siswa di antaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (inteligensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan peserta didik), dan faktor kelelahan (Ismail, 2022). Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat (Majd, 2008; Nugraha, 2021).

Penelitian ini mengkaji salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu minat belajar. Hal ini disandarkan pada pendapat bahwa minat memiliki

banyak efek positif pada proses dan hasil pembelajaran (Krapp, 2002; Ismail, 2023). Tingkat minat yang tinggi akan menyebabkan tingkat perhatian dan kesiapan siswa terlibat dalam objek pembelajaran sehingga menimbulkan kemungkinan keberhasilan dalam pembelajaran (Krapp, 1999; Hasanah, 2021). Dengan diketahuinya bahwa minat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka seorang guru harus mampu melakukan suatu inovasi guna meningkatkan minat belajar siswa. Alih-alih hanya menggunakan metode ceramah di setiap pertemuan pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan benda konkret guna meningkatkan minat belajar siswa (Prasetyo, 2022).

Menurut Sudjana (2009), penggunaan benda konkret/nyata dalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu, atau bagan-bagan serta aspek-aspek lain yang diperlukan. Benda konkret itu sendiri termasuk media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal oleh siswa dan mudah

didapatkan. Media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa karena media ini sering dijumpai di lingkungan sekitar (Ismail, 2024). Prinsip kemudahan ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik (Susanto, 2021).

Media konkret merupakan pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Bisa juga sebagai pengalaman langsung yaitu merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari dan siswa juga memperoleh pengalaman secara mudah (Sanjaya, 2014; Ismail, 2023). Pengalaman langsung dengan menggunakan media konkret juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan memiliki ketepatan yang tinggi (Arifin, 2021). Dengan benda konkret, siswa akan lebih mudah memahami materi dan mendekati keadaan yang sebenarnya (Putri & Setiawan, 2022).

Dalam penelitian kali ini kami menggunakan media pembelajaran berupa benda konkret agar meningkatkan minat belajar siswa. Adanya benda konkret ini diharapkan

siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan tidak bosan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya (Ismail, 2023).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan tindakan tertentu dalam siklus yang berulang. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif, yang berarti peneliti tidak bekerja sendiri, tetapi berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas IIC SD Negeri 2 Metro Timur. Kolaborasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif (Ismail, 2021).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIC SD Negeri 2 Metro Timur yang berjumlah 24 siswa. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya izin penelitian dengan durasi kurang lebih

40 hari selama masa PPL. Tempat penelitian ini berada di UPTD SD Negeri 2 Metro Timur, Jl. Ki Hajar Dewantara No.94, Iringmulyo, Kec. Metro Timur, Kota Metro, 34111.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan observasi. Menurut Sugiyono (2017), tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa, sedangkan observasi adalah metode untuk mengamati perilaku dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi saat proses pembelajaran berlangsung serta hasil belajar siswa yang diperoleh dari pre-test dan post-test.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menentukan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan dari setiap aspek yang diamati (Ismail, 2022). Data kuantitatif ini kemudian dianalisis secara kualitatif dengan dijabarkan dalam bentuk narasi yang mendukung interpretasi hasil penelitian (Moleong, 2018). Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar di kelas, dilakukan

perhitungan rata-rata nilai siswa di setiap tes yang dilakukan. Menurut Arikunto (2016), peningkatan hasil belajar dapat diukur melalui perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test, yang menunjukkan efektivitas suatu metode pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini menggunakan triangulasi data untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber, seperti hasil observasi, wawancara dengan guru, dan dokumentasi pembelajaran (Creswell, 2014). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang bagaimana penerapan tindakan dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan pendekatan yang sistematis ini, penelitian tindakan kelas tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan umpan balik bagi guru dalam meningkatkan metode pengajaran yang lebih efektif (Ismail, 2023):

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai

$\sum N$ = jumlah siswa

Untuk menganalisis persentase ketuntasan belajar secara klasikal dirumuskan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa Tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari penelitian yang telah dilakukan, kami memperoleh hasil yang diinginkan yang berupa hasil dari *pre-tes* (sebelum Perlakuan) dan *post-tes* (setelah perlakuan) berupa nilai rata-rata kelas dan presentase kelulusan siswa d kelas.

Tabel 1. Hasil Pre-test

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adzra Simuntria Berliana	90	Tuntas
2	Affaren Saufa Putra	50	Tidak Tuntas
3	Alghita Keynaya Wirapati	80	Tuntas
4	Alkanz Ibnu Hibban	75	Tuntas
5	Ayuza Teuku Rahmadigta	50	Tidak Tuntas
6	Azahra Nabila Putri	50	Tidak Tuntas
7	Azzura Ruby Adistyas	80	Tuntas

8	Devana Alqarisa	70	Tidak Tuntas
9	Diaz Akbar	80	Tuntas
10	Freya Ashya Putri	50	Tidak Tuntas
11	Handaru Enggar Putra Susanto	50	Tidak Tuntas
12	Hawa Al Putri	50	Tidak Tuntas
13	Liona Vanessa Michaelia	40	Tidak Tuntas
14	Mahdadian Kurniajati	80	Tuntas
15	Muhamad Arsen Pranaja	40	Tidak Tuntas
16	Muhammad Gibran Armagan	90	Tuntas
17	Muhammad Rafif Virendra	20	Tidak Tuntas
18	Mustika Alya Nida'ulkarimah	75	Tuntas
19	Novia Nur Fauziah	40	Tidak Tuntas
20	Ratu Khanza Adhana	80	Tuntas
21	Rayhan Bakty Ananda	60	Tidak Tuntas
22	Rizky Farel	30	Tidak Tuntas
23	Silvia Rahmadhani Maharlika	80	Tuntas
24	Sultan Abdul Arrasyid	40	Tidak Tuntas
Jumlah		1.450	
Rata – rata		60,4	

Presentase Ketuntasan		41,6%
------------------------------	--	--------------

Tabel 2. Hasil Post-test

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adzra Simuntria Berliana	95	Tuntas
2	Affaren Saufa Putra	85	Tuntas
3	Alghita Keynaya Wirapati	100	Tuntas
4	Alkanz Ibnu Hibban	85	Tuntas
5	Ayuza Teuku Rahmadigta	90	Tuntas
6	Azahra Nabila Putri	80	Tuntas
7	Azzura Ruby Adistyas	95	Tuntas
8	Devana Alqarisa	100	Tuntas
9	Diaz Akbar	90	Tuntas
10	Freya Ashya Putri	75	Tuntas
11	Handaru Enggar Putra Susanto	75	Tuntas
12	Hawa Al Putri	75	Tuntas
13	Liona Vanessa Michaelia	65	Tidak Tuntas
14	Mahdadian Kurniajati	90	Tuntas
15	Muhamad Arsen Pranaja	60	Tidak Tuntas
16	Muhammad Gibran Armagan	95	Tuntas
17	Muhammad Rafif Virendra	50	Tidak Tuntas

18	Mustika Alya Nida'ulkarimah	90	Tuntas
19	Novia Nur Fauziah	85	Tuntas
20	Ratu Khanza Adhana	100	Tuntas
21	Rayhan Bakty Ananda	80	Tuntas
22	Rizky Farel	50	Tidak Tuntas
23	Silvia Rahmadhani Maharlika	80	Tuntas
24	Sultan Abdul Arrasyid	75	Tuntas
Jumlah		1.965	
Rata – rata		81,87	
Presentase Ketuntasan			83,3%

Dalam pelaksanaan penelitian ini, siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai 75. Dapat dilihat dari tabel pertama bahwa di kelas masih memiliki hasil belajar yang rendah, yaitu dengan rata-rata kelas 60,41 dan masih banyak siswa yang belum tuntas dengan presentase ketuntasannya yaitu 41,6%. Dengan ini disadari bahwa minat belajar siswa masih rendah sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal.

Pada hasil post-test atau setelah perlakuan, dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya memiliki nilai rata-rata 60,41 meningkat menjadi 81,87.

Selain nilai rata-rata kelas yang meningkat, presentase ketuntasannya juga meningkat, yang sebelumnya 41,6% menjadi 83,3%. Dengan ini, dapat dilihat bahwa para siswa mulai memiliki minat terhadap pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa melalui benda konkret dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya banyak belum tuntas menjadi tuntas. Saat pre-test, terdapat 14 siswa yang nilainya tidak tuntas dan memiliki rata-rata kelas 60,41 serta presentase ketuntasannya yaitu 41,6%. Sedangkan pada post-test, para siswa mengalami peningkatan pada hasil belajarnya, di mana siswa yang nilainya tidak tuntas berkurang menjadi 4 siswa dan nilai rata-rata kelas menjadi 81,87 serta presentase ketuntasannya meningkat menjadi 83,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Argarur, Y., Sulanto, J., Lstyarn., & Rn, D. N. K. S. P. (2023). *Penggunaan Meda Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Mnat Belajar Matematika Peserta Ddk SDN Kalcar 01 Semarang*. NNOVATVE: Journal Of Social Scence Research, 3(2), 189-201.
- Arifin, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 45-56.
- Arikunto, S. (2016). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Hasanah, N. (2021). Minat Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(1), 78-90.
- Ismail, R. N., Arnawa, I. M., & Yerizon, Y. (2020). Student worksheet usage effectiveness based on realistic mathematics education toward mathematical communication ability of junior high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1554(1), 012044. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012044>
- Ismail, R. N., & Mudjiran, N. (2019). Membangun karakter melalui implementasi teori belajar behavioristik pembelajaran matematika berbasis kecakapan abad 21. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 13(11), 76-88.
- Ismail, R. N., Fauzan, A., & Arnawa, I. M. (2021). Analysis of student learning independence as the basis for the development of digital book creations integrated by realistic mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1742(1), 012041. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1742/1/012041>
- Ismail, R. N., Mudjiran, M., Neviyarni, N., & Nirwana, H. (2020). Creative approach guidance and counseling facing independence learning policy: Minimum competency assessment and

- survey characters in the industrial revolution 4.0. *E-Tech*, 8(1), 391345.
<https://doi.org/10.30536/etec.v8i1.391345>
- Ismail, R. N., & Arnawa, I. M. (2018). Improving students' reasoning and communication mathematical ability by applying contextual approach of the 21st century at a junior high school in Padang. *2nd International Conference on Mathematics and Mathematics Education 2018*.
- Arnellis, A., Syarifuddin, H., & Ismail, R. N. (2023). Optimizing students' mathematical critical and creative thinking skills through the flip-a-team model with e-learning. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 133-140.
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v14i1.9637>
- Syarifuddin, H., Riza, Y., Harisman, Y., & Ismail, R. N. (2023). Students' response to the use of a flipped learning model (FLM) in abstract algebra course. *Unima International Conference on Social Sciences and Humanities (UNICSSH)*, 2, 2023.
- Ismail, R. N., Fauzan, A., Arnawa, I. M., & Armiami, A. (2021). Pengembangan hypothetical learning trajectory berbasis realistic mathematics education geometri transformasi pada topik rotasi. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 1(1), 74-90.
- Ismail, M., Afdal, A., Nurhastuti, N., Syahputra, Y., & Ismail, R. N. (2023). Validation of career planning instrument for deaf (CPID): Rasch model analysis. *3rd International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2021)*, 2805.
- Ismail, R. N. (2023). Sistem pembelajaran digital berbasis pendekatan realistic mathematics education. Universitas Negeri Padang.
- Ismail, R. N., & Fauzan, A. (2023). Exploring self-regulated learning and their impact on students' mathematical communication skills on the topic of number patterns with the blended learning system. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 23(16).

- Ismail, R. N., Fauzan, A., & Yerizon, Y. (2023). Analysis of students' motivation and self-regulation profiles in online mathematics learning junior high school at Padang city. *AIP Conference Proceedings*, 2698(1).
- Ismail, R. N., & Yerizon, A. F. (2023). Students' perception of the digital learning system for junior high schools in Padang, Indonesia. *Journal of Hunan University Natural Sciences*, 50(1).
- Yerizon, I., & Ismail, R. N. (2023). Improving student's mathematical communication skills through mathematics worksheet based on realistic mathematics education. Considerations from an Ontogenetic Perspective. *Learning and Instruction*, 12(4), 383-409.
- Majd, A. (2008). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Umum*, 5(2), 67-80.
- Mertana, S. (2023). Upaya Dalam Meningkatkan Hasl Belajar Sswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Jens Sumber Daya Alam Dengan Menggunakan Meda Benda Konkret D Sdn 02 Kelapa Tujuh. *Jurnal Imah Penddkan Dasar (JPDAS)*, 3(1), 99-109.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong, Australia: Deakin University Press.
- Nugraha, D. (2021). Pengaruh Faktor Keluarga dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 14(1), 98-110.
- Krapp, A. (1999). Interest, Learning, and Motivation. *Educational Psychology*, 14(3), 23-40.
- Prasetyo, B. (2022). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar
- Krapp, A. (2002). Structural and Dynamic Aspects of Interest Development: Theoretical

- Siswa. Jurnal Teknologi Pembelajaran, 13(3), 45-58.
- Putri, A., & Setiawan, T. (2022). Penerapan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Matematika dan Pendidikan, 7(2), 210-225.
- Rahmawati, D., & Santoso, B. (2020). Peran Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Kelas. Jurnal Pendidikan Guru, 9(2), 150-165.
- Sanjaya, W. (2014) *Strateg Pembelajaran Berorientas Standar Proses Penddkan*. Jakarta: Kencana Prenada meda Group.
- Sanjaya, W. (2014). Media Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Saputro, K. A., Sar, C. K., & Wnars, S. W. (2021). *Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motvas Dan Hasl Belajar Matematika D Sekolah Dasar*. Jurnal Bascedu, 5(4), 1735-1742.
- Sudjana, N. (2009). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Y. (2021). Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran dan Implementasinya di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 16(2), 77-89.
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Minat Belajar Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi, 6(1), 55-70.