

PENGUNAAN MEDIA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR

Muhammad Fahrizal Ramadani¹, Nida Syafira², Nur Inayah³,
Rakhmadaniati Faznur⁴, Ahmad Suriansyah⁵, Wahdah Refia Rafianti⁶
^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat,
¹2310125210077@mhs.ulm.ac.id

ABSTRACT

This literature review analyzes the role of concrete media in improving the learning activeness of elementary school students. The study addresses the persistent issue of low participation resulting from teacher-centered instruction and insufficient use of tangible learning tools. Using research published between 2021 and 2025, the review synthesizes evidence demonstrating that concrete media enhance attention, motivation, and engagement by enabling students to observe, manipulate, and experience concepts directly. These media help simplify abstract ideas, strengthen conceptual understanding, and encourage students to participate more actively through questioning, discussion, and collaboration. The review also notes that success depends on teachers' ability to design interactive, exploratory activities. Overall, the findings confirm that concrete media are an effective approach to fostering active, meaningful learning in elementary classrooms.

Keywords: concrete media, student activeness, elementary learning

ABSTRAK

Kajian literatur ini menganalisis peran media konkret dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Permasalahan yang ditinjau ialah rendahnya partisipasi siswa akibat pembelajaran yang abstrak dan berpusat pada guru. Berdasarkan penelitian tahun 2021–2025, media konkret terbukti meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan melalui pengalaman belajar langsung yang memungkinkan siswa mengamati dan memanipulasi objek secara nyata. Media ini membantu memperjelas konsep abstrak, memperkuat pemahaman, serta mendorong siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama. Kajian ini juga menekankan pentingnya kemampuan guru dalam merancang aktivitas eksploratif agar penggunaan media konkret berjalan optimal. Secara keseluruhan, hasil kajian menegaskan bahwa media konkret merupakan pendekatan efektif untuk menciptakan pembelajaran aktif dan bermakna di sekolah dasar.

Kata Kunci: media konkret, keaktifan belajar, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar masih menjadi persoalan mendasar dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar di kelas pada umumnya masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kurang memberi ruang bagi variasi media pembelajaran yang interaktif. Minimnya pemanfaatan alat bantu konkret menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Dwisa et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual.

Masalah keaktifan belajar juga berkaitan dengan rendahnya keberanian peserta didik dalam bertanya, berpendapat, serta berpartisipasi dalam kegiatan diskusi di kelas. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan kurang memberi kesempatan kepada peserta didik

untuk bereksplorasi secara langsung. Guru masih menggunakan metode ceramah dan belum sepenuhnya memanfaatkan media konkret dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang berpartisipasi aktif selama proses belajar (Anggraini et al., 2025). Selain itu, keterbatasan sarana belajar dan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media konkret turut memperparah rendahnya partisipasi aktif siswa. Banyak guru belum memanfaatkan media konkret secara optimal karena keterbatasan fasilitas, sehingga proses belajar menjadi monoton dan tidak berpusat pada peserta didik (Puspitasari et al., 2025). Keadaan ini berdampak pada turunnya motivasi dan antusiasme belajar, serta menciptakan suasana kelas yang kurang hidup.

Penerapan media konkret memiliki peran penting dalam mengatasi berbagai kendala tersebut karena dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam dan menarik. Banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami hubungan antarkonsep akibat tidak adanya media yang dapat diamati secara langsung. Penggunaan benda konkret terbukti

mampu meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar (Shoimah & Syafi'aturrosyidah, 2021). Melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung, peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir logis, dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, serta sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Berbagai penelitian menegaskan bahwa penggunaan media konkret dapat menjadi salah satu solusi penting untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. Afrina & Siregar (2025) mendefinisikan media konkret adalah media berupa benda yang bisa dilihat dan diraba, sedangkan Hendriani (2021) menegaskan bahwa media konkret adalah media pembelajaran yang berwujud nyata dan digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa, yang pada akhirnya terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran media konkret memiliki fungsi penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam

serta membuat mereka lebih mengenal topik yang dipelajari.

Penggunaan media konkret sangat dibutuhkan karena siswa sekolah dasar pada umumnya belum mampu berpikir abstrak secara penuh, mereka belajar lebih efektif ketika materi dapat dihubungkan dengan benda nyata yang bisa mereka lihat dan sentuh. Dengan adanya media konkret, memudahkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman nyata (Rohmawati et al., 2023). Kebutuhan akan media konkret ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana kemampuan berpikir logis muncul ketika anak berinteraksi langsung dengan objek nyata, tetapi masih terbatas pada konsep abstrak. Dengan penggunaan media konkret, siswa dapat melakukan manipulasi, pengelompokan, penyusunan, dan pengamatan langsung terhadap konsep yang sedang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai cara kerja kognitif mereka.

Media konkret bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi menjadi

jembatan antara konsep teoritis dan pengalaman nyata yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret ini (Islamiah et al., 2025). Lebih jauh, penelitian dari Dwisa *et al.* (2022) menunjukkan bahwa adanya media konkret dapat membuat peserta didik lebih antusias sehingga bisa terampil dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media konkret membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga mendorong semangat dan keaktifan siswa. Media ini juga memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti pelajaran. Metode ini mengubah materi abstrak menjadi sesuatu yang nyata, sehingga mempermudah pemahaman siswa dan penginternalisasian konsep yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas efektivitas media konkret, temuan-temuan tersebut masih tersebar dan belum dirangkum secara komprehensif untuk melihat kecenderungan umumnya, khususnya terkait keaktifan siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian

lebih menekankan pada hasil belajar, sementara aspek keaktifan belum menjadi fokus utama. Oleh karena itu, kajian literatur ini perlu dilakukan untuk menghimpun, menelaah berbagai temuan terbaru terkait penggunaan media konkret serta melihat pola keterkaitannya dengan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Kajian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai bagaimana dan mengapa media konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa, sekaligus memperkuat dasar teoritis bagi implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*literature review*) yang berfokus pada pengumpulan dan analisis berbagai sumber ilmiah terkait penggunaan media konkret dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kajian literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menghimpun berbagai hasil penelitian sebelumnya guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai topik yang dikaji. Creswell (2019) menyatakan bahwa kajian literatur membantu peneliti

mengidentifikasi pola, tren, serta kesenjangan penelitian yang relevan dengan fokus kajian.

Prosedur kajian ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti menelusuri artikel dan jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir (2021–2025) dengan kata kunci seperti media konkret, pembelajaran aktif, dan siswa sekolah dasar. Kedua, sumber-sumber yang diperoleh diseleksi berdasarkan kesesuaian tema dan relevansi terhadap tujuan penelitian. Ketiga, peneliti menganalisis isi setiap penelitian untuk mengidentifikasi temuan utama terkait peran media konkret dalam meningkatkan keaktifan siswa, baik dari segi bentuk media, implementasi, maupun dampaknya terhadap partisipasi dan motivasi belajar.

Melalui pendekatan ini, hasil sintesis dari berbagai penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang menyeluruh tentang bagaimana penggunaan media konkret dapat mendukung pembelajaran aktif di sekolah dasar. Dengan demikian, metode kajian literatur ini tidak hanya mengumpulkan informasi, tetapi juga

menafsirkan temuan untuk memperkuat dasar teoritis dan praktis dalam penerapan media konkret di dunia pendidikan dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian dalam kumpulan artikel tersebut, media konkret secara konsisten terbukti memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Dwisa *et al.* (2022) melaporkan bahwa penggunaan media konkret pada pembelajaran IPA melalui percobaan sederhana mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses pengamatan. Hal serupa ditunjukkan oleh Ferdiansyah (2024) yang menemukan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran gaya magnet membuat siswa lebih berani berdiskusi dan berpartisipasi dalam pemecahan masalah kelompok. Dalam pembelajaran matematika, Shoimah & Syafi'aturrosyidah (2021) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar siswa pada materi pecahan meningkat setelah mereka memanipulasi media konkret yang menggambarkan pecahan secara

nyata sehingga konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini diperkuat oleh Kartina *et al.* (2025) yang melaporkan peningkatan minat dan keaktifan siswa karena media konkret membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Sementara itu, Wijaya *et al.* (2021) menemukan bahwa minat belajar matematika meningkat signifikan setiap siklusnya karena siswa dapat menyentuh dan mengamati langsung objek pembelajaran, yang membuat proses memahami konsep menjadi lebih mudah. Penelitian lain oleh Novia (2022) menunjukkan bahwa media konkret membantu siswa lebih terlibat dan lebih disiplin dalam mengikuti langkah-langkah pembelajaran karena mereka memperoleh pengalaman belajar langsung melalui objek yang digunakan guru. Selanjutnya, Argaruri *et al.* (2023) menemukan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri bertanya ketika pembelajaran menggunakan benda konkret, sejalan dengan peningkatan *self-efficacy* siswa selama proses pembelajaran. Anggraini *et al.* (2025) juga menambahkan bahwa media konkret mendorong keberanian siswa untuk tampil dan mempresentasikan

hasil kerja kelompok karena pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih kuat setelah berinteraksi dengan media pembelajaran. Dari sisi pemecahan masalah, Rohmawati *et al.* (2023) melaporkan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan partisipasi siswa, dalam kegiatan pemecahan masalah IPA, terutama pada aktivitas pengamatan dan percobaan langsung. Selain itu, Rahma *et al.* (2025) pada pembelajaran bangun ruang menemukan bahwa keaktifan siswa meningkat stabil dari prasiklus hingga siklus kedua karena penggunaan benda konkret membantu siswa memahami bentuk, ukuran, dan sifat bangun ruang melalui pengalaman langsung. Secara keseluruhan, sintesis dari seluruh penelitian tersebut menunjukkan pola yang sama: media konkret membuat pembelajaran lebih interaktif, memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan minat dan keaktifan, serta memfasilitasi pengalaman belajar langsung yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Media konkret efektif digunakan dalam pembelajaran karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif

siswa SD yang berada pada fase operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep apabila mereka dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek secara langsung. Hal ini sejalan dengan temuan Shoimah & Syafi'aturrosyidah (2021) yang menunjukkan bahwa siswa lebih cepat memahami konsep pecahan ketika menggunakan benda konkret sebagai alat bantu belajar. Selain itu, penggunaan media konkret juga membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dan antusias. Rahma *et al.* (2025) menyatakan bahwa media konkret mampu mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajari. Dengan demikian, media konkret efektif karena memberikan pengalaman belajar langsung yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa serta mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep.

Kajian terhadap sepuluh artikel menunjukkan bahwa media konkret secara konsisten berdampak positif terhadap keaktifan siswa sekolah

dasar. Interaksi langsung dengan objek pembelajaran membuat siswa lebih berani terlibat, baik melalui bertanya, menjawab, maupun mendiskusikan temuan mereka. Anggraini *et al.* (2025) menunjukkan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPA mendorong siswa lebih aktif berdiskusi saat mengamati gejala gaya magnet. Temuan serupa terlihat pada penelitian Shoimah & Syafi'aturrosyidah, (2021), di mana manipulasi media konkret pecahan membuat siswa lebih banyak mengeksplorasi dan mengemukakan alasan selama proses pemecahan masalah. Keaktifan tersebut muncul karena proses belajar melibatkan aktivitas fisik, visual, dan kognitif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi turut membangun pemahaman secara mandiri.

Peningkatan keaktifan tampak pula dari bertambahnya antusiasme dan perhatian siswa selama pembelajaran. Dwisa *et al.* (2022) menunjukkan bahwa percobaan sederhana menggunakan media konkret membuat siswa lebih fokus melakukan pengamatan karena pembelajaran berlangsung menarik dan dekat dengan pengalaman mereka. Pembelajaran matematika

menunjukkan pola serupa melalui penggunaan objek nyata yang membantu siswa memahami bentuk, ukuran, dan hubungan antarkonsep dengan lebih jelas. Kartina et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan benda konkret meningkatkan minat dan partisipasi siswa karena pembelajaran tidak berlangsung monoton.

Pemahaman konsep yang lebih kuat turut memberikan kontribusi pada meningkatnya kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi. Keterlibatan langsung dengan objek nyata membuat mereka lebih yakin saat menjelaskan pendapat atau hasil pengamatan. Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, media konkret berperan penting dalam menumbuhkan perhatian, antusiasme, kemampuan menyampaikan pendapat, serta partisipasi dalam kegiatan kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Analisis terhadap sepuluh artikel memperlihatkan adanya keragaman strategi penggunaan media konkret sesuai karakteristik mata pelajaran. Pembelajaran IPA banyak memanfaatkan strategi percobaan dan pengamatan langsung. Dwisa et

al. (2022) menunjukkan pemanfaatan objek nyata untuk kegiatan eksperimen sederhana sehingga siswa dapat mengamati perubahan wujud secara langsung. Anggraini et al. (2025) menggambarkan penggunaan diorama sebagai cara membantu siswa memahami gejala gaya magnet melalui aktivitas pengamatan yang menghasilkan diskusi dan penjelasan antarsiswa.

Pembelajaran matematika menggunakan strategi yang berbeda dengan penekanan pada manipulasi dan representasi objek konkret. Shoimah & Syafi'aturrosyidah (2021) menunjukkan bahwa media konkret pecahan membantu siswa memahami hubungan bagian dan keseluruhan melalui kegiatan menyusun dan membandingkan model pecahan. Kartina et al. (2025) menguraikan pemanfaatan benda matematika nyata untuk memperjelas konsep bangun ruang dan sifat-sifatnya sehingga siswa lebih mudah menjelaskan langkah kerja serta alasan yang mereka gunakan dalam memecahkan masalah. Kedua temuan tersebut menunjukkan bahwa manipulasi objek konkret dalam pembelajaran matematika membantu siswa memahami konsep dengan

lebih jelas sekaligus meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pemecahan masalah.

Strategi berbasis kerja kelompok memiliki kontribusi yang kuat dalam meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian Wijaya et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan benda nyata mendorong siswa bekerja sama secara aktif ketika mereka mengelompokkan, membandingkan, dan menyimpulkan karakteristik objek selama pembelajaran. Kegiatan kolaboratif ini membuat siswa lebih terlibat karena mereka berdiskusi, bertukar pendapat, dan menegosiasikan pemahaman secara langsung melalui interaksi dengan objek konkret. Temuan tersebut menunjukkan bahwa strategi kerja kelompok yang memanfaatkan media nyata mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan mendorong keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.

Strategi penggunaan media konkret yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran menjadi pendekatan yang paling efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar. Keterlibatan siswa meningkat

ketika mereka diberi ruang untuk mengeksplorasi, memanipulasi, dan mengamati objek secara langsung, termasuk ketika kegiatan tersebut dilakukan melalui kerja kelompok. Strategi yang membatasi interaksi siswa dan hanya menampilkan media melalui demonstrasi guru memberikan pengaruh yang lebih rendah karena pengalaman konkret yang dibutuhkan siswa tidak terpenuhi. Pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam penggunaan media konkret lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka dan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif serta bermakna di sekolah dasar.

Kajian literatur ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret memiliki sejumlah kelebihan yang konsisten ditemukan dalam berbagai penelitian. Media konkret terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui penyediaan pengalaman belajar langsung yang membantu pemahaman konsep dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan persentase keaktifan siswa yang signifikan setelah penerapan media konkret pada pembelajaran tematik (Dwisa et

al., 2022). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media konkret menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menstimulasi partisipasi siswa, dan meningkatkan keberanian dalam merespons pertanyaan selama pembelajaran matematika.

Berdasarkan sintesis berbagai temuan penelitian, implikasi bagi pembelajaran di sekolah dasar dari penggunaan media konkret sangat signifikan dalam menciptakan proses belajar yang berpengaruh besar pada keaktifan dan pemahaman siswa. Hampir semua penelitian memperlihatkan bahwa saat siswa berinteraksi langsung dengan benda nyata keaktifan mereka meningkat secara otomatis. Seperti temuan Dwisa et al. (2022) yang membuktikan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan.

Dari temuan-temuan tersebut, implikasi pertama yang dapat ditarik adalah bahwa guru perlu mengubah pola pembelajaran dari dominan ceramah menjadi berbasis aktivitas. Banyak penelitian dalam kumpulan artikel menunjukkan bahwa penyebab utama rendahnya keaktifan siswa berasal dari pembelajaran yang

monoton dan berpusat pada guru. Implikasi kedua adalah guru perlu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi, bukan hanya melihat contoh dari guru. Artinya, siswa harus diberi ruang untuk memegang, mencoba, dan menemukan sendiri konsep melalui media konkret. Dengan eksplorasi langsung, siswa menjadi lebih aktif, lebih memahami materi, dan lebih percaya diri dalam belajar.

Implikasi ketiga adalah bahwa guru perlu lebih sering menggunakan media konkret dalam pembelajaran, terutama ketika siswa dihadapkan pada konsep-konsep yang menuntut pemahaman mendalam. Penggunaan media konkret secara konsisten membantu siswa membangun makna melalui pengalaman langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami dan tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal guru.

Implikasi keempat adalah bahwa guru perlu mengembangkan keterampilan dalam memilih, memanfaatkan, dan mengelola media konkret secara efektif, serta menerapkan metode pembelajaran interaktif yang mampu mengoptimalkan penggunaan media

tersebut. Guru harus mampu menentukan media yang sesuai, menyiapkan langkah pembelajaran yang jelas, serta memastikan pengelolaan kelas tetap kondusif, karena penggunaan media konkret membuat aktivitas siswa lebih dinamis.

Selain itu, implikasi kelima bahwa harus memberikan dukungan yang memadai. Dukungan ini dapat berupa penyediaan bahan sederhana, ruang kreativitas bagi guru, dan fleksibilitas waktu untuk menyiapkan media. Tidak hanya itu, guru juga membutuhkan kesempatan pelatihan dan kolaborasi antarsejawat untuk memperluas variasi media serta meningkatkan kemampuan merancang aktivitas yang inovatif. Implikasi penting lainnya adalah perlunya penyesuaian dalam penilaian pembelajaran. Karena media konkret menekankan aktivitas dan proses, maka penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir. Guru perlu menilai keterlibatan siswa, cara mereka bekerja, cara mereka memecahkan masalah, serta kemampuan mereka menjelaskan hasil pengamatan. Penilaian autentik menjadi lebih relevan dalam konteks ini.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat media konkret dalam meningkatkan keaktifan belajar dan pemahaman siswa, beberapa aspek penting masih perlu dieksplorasi lebih lanjut. Penelitian selanjutnya dapat memperluas fokus ke mata pelajaran selain matematika dan IPA, misalnya bahasa Indonesia atau IPS, yang selama ini masih jarang mendapat perhatian. Selain itu, perkembangan teknologi mendorong perlunya penelitian yang membandingkan efektivitas media konkret tradisional dengan media digital interaktif untuk menemukan keseimbangan pembelajaran yang tepat. Peran guru sebagai fasilitator juga perlu dikaji melalui penelitian tindakan kelas yang berbasis kondisi nyata di sekolah, khususnya bagaimana guru mengimplementasikan media konkret secara efektif.

Selain itu, perhatian khusus perlu diberikan pada kondisi sekolah dengan keterbatasan fasilitas agar solusi yang dihasilkan relevan dan dapat diterapkan di berbagai konteks. Terakhir, penelitian longitudinal diperlukan guna memahami dampak jangka panjang penggunaan media konkret terhadap aspek kognitif dan

motivasi belajar siswa. Dengan fokus-fokus penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan praktik terbaik yang lebih kontekstual, efektif, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar menggunakan media konkret.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret berperan penting dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Media konkret memberikan pengalaman belajar yang nyata sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran, mereka cenderung lebih fokus, lebih antusias, serta lebih berani bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa media konkret tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga mendorong partisipasi siswa selama proses belajar.

Pembelajaran yang menggunakan media konkret juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan tidak monoton. Siswa memperoleh kesempatan untuk

mencoba, mengamati, dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari sehingga kepercayaan diri mereka meningkat. Keberhasilan penggunaan media konkret sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang aktivitas, memilih media yang tepat, serta mengelola kelas agar setiap siswa terlibat secara aktif. Selain itu, dukungan sarana, kreativitas guru, dan pengelolaan pembelajaran berbasis aktivitas menjadi faktor yang turut menentukan efektivitasnya.

Secara keseluruhan, kajian ini menegaskan bahwa media konkret merupakan salah satu pendekatan yang relevan dan efektif untuk mendukung pembelajaran aktif di sekolah dasar. Dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa, media konkret mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman konsep secara lebih bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatannya perlu diterapkan secara rutin dan dirancang dengan baik agar dapat memberikan dampak optimal bagi peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, H., & Siregar, N. (2025). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penggunaan media konkret pada siswa kelas III. *JURRIPEN: Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(1), 811–821.
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 189–201.
- Anggraini, M., Mulyani, S., & Musa, D. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Konkret pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Journal Genta Mulia*, 16(1), 141–151.
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dwisa, S. O. M., Maryono, & Sholeh, M. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas v SDN 078/I Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1036–1045.
- Ferdiansyah, M. N. (2024). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Konkret. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(1), 145. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i1.7432>
- Hendriani, M. (2021). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(2), 36-45.
- Islamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Materi Pecahan di SDIT Al Qonita. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 146-160.
- Kartina, M., Nuraedah, & Nafsi, T. (2025). Pemanfaatan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas II A SDN 22 Palu. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri*, 11(3), 237–247.
- Novia, L. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Bilangan 1 Sampai Dengan 10 Menggunakan Peraga Benda Konkret Siswa Kelas I SD Negeri 12 Koto Gadang Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Agam Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 2(2), 191–201.
- Puspitasari, S. D., Huriah Dina Kazimah, Z., Soraya, N.,

- Ferdiyansyah, A., & Asniwati. (2025). Pemanfaatan Media Popis dalam Pembelajaran IPAS di Kelas III SDN Sungai Miai 8. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 86–92.
- Rahma, S., Afendi, A. H., Rizal, F., & Hidayat, S. (2025). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Kelas 3 di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(1), 28–35.
- Rohmawati, N., Prayito, M., Kartinah, K., & Sofiati, R. N. (2023). Penggunaan Media Konkret Terhadap Keaktifan Belajar Pembelajaran Matematika Kelas II SD Supriyadi 02 Semarang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 344-352.
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1–18.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 579-587).