

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PADAS  
PADA PELAJARAN MATEMATIKA  
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET**

Kartomy Hardiyanto Saputro<sup>1</sup>, Pinkan Amita Tri Prasasti<sup>2</sup>, Sunu Raharjo<sup>3</sup>  
<sup>1,2</sup> Profesi Pendidikan Guru FKIP Universitas PGRI Madiun, <sup>3</sup>SDN Padas  
<sup>1</sup>tomysaputra455@gmail.com, <sup>2</sup>pinkan.amita@unipma.ac.id,  
<sup>3</sup>padassatu@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to increase the learning interest of fourth grade students at SDN Padas in Mathematics through the use of concrete objects as media. The research was conducted in the form of Classroom Action Research (CAR) with two cycles, and involved fourth grade students as research subjects. Each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The use of concrete object media as a learning method is expected to increase students' interest in learning Mathematics. Media concrete objects are used in learning to provide real experiences and attract students' interest. The results of the study show that the use of concrete media objects is effective in increasing students' interest in learning. Each cycle shows an increase in the average score of students' interest in learning, from cycle I of 24.14 to cycle II of 27.35. This study succeeded in achieving an indicator of success, namely 80% of students achieved a learning interest score in the high category with a minimum score limit of 25. Thus, the results of this study provide evidence that the use of concrete media objects can be an effective alternative to increase student learning interest in subjects. Mathematics.*

**Keywords:** *Interest in learning, Media concrete objects, Learning Mathematics*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN Padas pada pelajaran Matematika melalui penggunaan media benda konkret. Penelitian dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, dan melibatkan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penggunaan media benda konkret sebagai metode pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Media benda konkret digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman nyata dan menarik minat siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa, dari siklus I sebesar 24,14 menjadi siklus II sebesar 27,35. Penelitian ini berhasil mencapai indikator keberhasilan, yaitu 80% siswa mencapai skor minat belajar dalam kategori tinggi dengan batas minimal skor 25. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media benda konkret dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

**Kata Kunci:** Minat belajar, Media benda konkret, Pembelajaran Matematika

## **A. Pendahuluan**

Tujuan umum pendidikan di Indonesia, sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter serta martabat individu, dengan tujuan menghasilkan warga negara yang demokratis dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkatan pendidikan di Indonesia adalah Matematika. Di sekolah dasar, Matematika diperkenalkan untuk membangun dasar pemahaman dan keterampilan matematika pada siswa. Pengajaran Matematika diarahkan untuk mengembangkan pemahaman konsep matematika, meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis, serta penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum 2013 menetapkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan meningkatkan kemampuan intelektual siswa, terutama dalam kemampuan tingkat tinggi, dan

membentuk keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah secara sistematis dengan hasil belajar yang tinggi. Melalui pembelajaran matematika, siswa juga diajarkan untuk mengkomunikasikan ide-ide, terutama dalam menulis karya ilmiah, sekaligus mengembangkan karakter pribadi.

Dalam mengajarkan matematika, tujuan lainnya adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi matematis, dan kerja tim. Selain itu, pembelajaran matematika juga memperkenalkan konsep-konsep matematika yang relevan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami dan mengaplikasikannya dengan baik di masa depan.

Matematika memiliki peran yang sangat penting sebagai dasar bagi siswa dalam menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang kurang tertarik untuk belajar Matematika. Seorang peneliti melakukan penelitian di SDN Padas 01 pada kelas IV dan menemukan bahwa proses pembelajaran Matematika belum berjalan dengan optimal. Siswa cenderung kurang aktif dan tidak antusias dalam

pembelajaran, sehingga mereka kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan terlihat malas untuk menerima materi pelajaran.

Beberapa siswa bahkan terlihat lebih tertarik untuk berbicara dan bercanda dengan teman-teman mereka saat pelajaran berlangsung, sementara yang lain merasa malu untuk bertanya atau menyampaikan ide dan pendapat mereka. Kondisi seperti ini membuat kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif karena guru harus mengulang penjelasan untuk siswa-siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan. Hasil wawancara dengan guru kelas IV juga mengungkapkan bahwa pembelajaran Matematika kurang memuaskan, dan hal ini diduga terkait dengan tingkat kesulitan materi Matematika yang membuat minat siswa terhadap pelajaran ini menurun.

Dalam rangka meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran Matematika, perlu dilakukan upaya untuk mencari pendekatan atau metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media benda konkret seperti yang telah diteliti di SDN Padas 01 dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa

dalam bidang Matematika. Dengan cara ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, lebih memahami materi, dan dapat mengatasi tantangan dalam memahami konsep Matematika.

Minat belajar Matematika menurut Putro (2016) merupakan hasil dari kesenangan siswa dalam melakukan aktivitas belajar tersebut. Indikator minat belajar Matematika mencakup ketepatan waktu menyelesaikan tugas, tingkat keaktifan dalam bertanya dan berdiskusi, serta kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, menurut Hendriana (dalam Rojabiyah & Setiawan, 2019), indikator tambahan untuk minat belajar Matematika mencakup rasa suka dan tertarik dalam belajar, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, keinginan untuk rajin mengerjakan tugas Matematika, ketekunan, kedisiplinan, dan memiliki jadwal belajar. Secara keseluruhan, minat belajar Matematika adalah aktivitas belajar yang didorong oleh perasaan senang dan keingintahuan yang tinggi, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil positif dalam belajar.

Menghadapi masalah rendahnya minat belajar Matematika, guru perlu mengadopsi cara-cara kreatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Tujuannya adalah agar siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar Matematika dengan lebih baik. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang optimal, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang cocok untuk mencapai tujuan ini adalah media benda konkret.

Media benda konkret berfungsi sebagai alat bantu yang konkret dan nyata dalam proses pembelajaran Matematika. Dengan menggunakan media ini, konsep-konsep Matematika dapat lebih mudah dipahami oleh siswa karena mereka dapat melihat dan merasakan objek atau alat yang terkait langsung dengan materi pelajaran. Media benda konkret juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka dapat berpartisipasi aktif dalam menggunakan dan memanipulasi benda-benda tersebut.

Selain itu, media benda konkret dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengaitkan konsep Matematika dengan situasi atau masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan rasa relevansi dan minat siswa terhadap pelajaran tersebut.

Dengan mengintegrasikan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika, diharapkan siswa akan lebih terlibat aktif, lebih tertarik, dan lebih bersemangat untuk belajar Matematika. Guru dapat menggunakan berbagai macam benda konkret yang relevan dengan materi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hal ini diharapkan akan membawa dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Media konkret memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan mampu menarik minat serta semangat belajar mereka (Lovita, 2017). Media tersebut berbentuk nyata dan dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh

siswa sebagai alat untuk menyampaikan informasi (Mutoharoh, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya, dkk. (2021) dan Argaruri, dkk. (2023) juga telah membuktikan bahwa penggunaan media benda konkret efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Penerapan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika membuat proses belajar lebih menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar. Pengajaran yang berfokus pada pengalaman langsung dan interaktif dengan media konkret membantu siswa memahami konsep-konsep Matematika yang mungkin sulit dipahami melalui metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap Matematika.

Dengan demikian, penerapan media benda konkret dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Melalui media konkret, siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasakan

relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran benda konkret merupakan alternatif yang berharga dalam upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

## **B. Metode Penelitian**

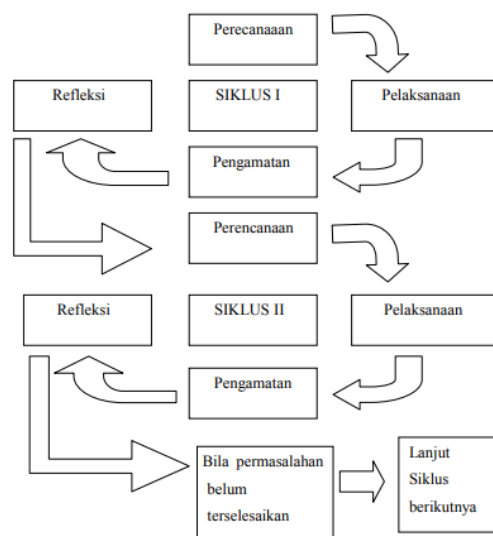
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utama dari PTK adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang terjadi di kelas tersebut. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada kelas itu sendiri dan proses pembelajaran yang berlangsung di dalamnya.

Guru berperan sebagai peneliti dalam PTK, dan ia merancang, melaksanakan, serta merefleksikan tindakan pembelajaran secara partisipatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Dalam proses PTK, peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk melakukan penelitian bersama-sama.

Penelitian Tindakan Kelas menggunakan siklus tindakan yang

berlanjutan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan melibatkan guru dan peneliti dalam merencanakan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap tindakan adalah pelaksanaan dari rencana tersebut di kelas. Kemudian, pada tahap pengamatan, data tentang hasil pembelajaran dan respon siswa terhadap metode pembelajaran dikumpulkan dan diamati. Tahap refleksi merupakan saat peneliti dan guru mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dan menentukan langkah perbaikan atau peningkatan untuk siklus berikutnya.

Pendekatan PTK memungkinkan guru untuk secara aktif mengidentifikasi masalah yang ada di kelas dan mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran. Dengan menggunakan siklus yang berulang, PTK memungkinkan adanya perbaikan dan penyesuaian yang terus menerus, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dari waktu ke waktu. Untuk lebih jelas akan digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1. Bagan Siklus PTK

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Padas 01, yang terletak di Dusun Made, Padas, Kecamatan Dagangan, Kabupaten Madiun, Provinsi Jawa Timur. Penelitian berlangsung pada semester II tahun ajaran 2022/2023, yaitu dari bulan Mei hingga Juli. Penelitian dilakukan selama jam pelajaran yang relevan agar tidak mengganggu jam pelajaran lainnya.

Subjek penelitian ini adalah 7 siswa kelas IV SDN Padas 01 pada tahun ajaran 2022/2023, terdiri dari 5 perempuan dan 2 laki-laki. Objek dari penelitian ini adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN Padas 01.

Untuk memperoleh data yang diperlukan, peneliti menggunakan dua

teknik pengumpulan data, yaitu angket atau kuesioner, dan observasi. Analisis data yang dilakukan bersifat deskriptif, mencakup deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk memberikan deskripsi dan gambaran tentang kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif adalah lembar observasi untuk guru, yang berisi catatan dan pengamatan kualitatif tentang kegiatan guru selama pembelajaran. Hasil analisis ini memberikan gambaran tentang implementasi tindakan pembelajaran menggunakan media benda konkret. Sementara itu, data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif adalah angket untuk mengukur minat belajar siswa dan lembar observasi minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada bagaimana penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa di kelas IV SDN Padas 01.

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

### **1. Pra Siklus**

Pada tahap pra-siklus penelitian ini, dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2023, dengan tujuan untuk mengidentifikasi skor awal minat belajar siswa kelas IV sebelum diberikan tindakan pembelajaran. Peneliti menggunakan dua pendekatan untuk mendapatkan informasi tentang minat belajar siswa. Pertama, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlihat tidak fokus pada pembelajaran dan lebih tertarik untuk bermain sendiri atau dengan teman sebaya mereka. Fokus siswa terganggu karena dominasi guru dalam mengajar, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang fokus pada proses pembelajaran. Kedua, untuk mendapatkan data lebih terperinci tentang minat belajar siswa, peneliti juga memberikan angket minat belajar kepada siswa.

Angket ini menjadi instrumen untuk mengumpulkan data tentang tingkat minat belajar siswa terhadap pembelajaran tematik dengan penggunaan media benda konkret.

Dari hasil pengamatan dan angket minat belajar siswa, peneliti berhasil mendapatkan data skor awal minat belajar siswa sebelum tindakan pembelajaran diimplementasikan.

Dalam tahap pra-siklus ini, peneliti menemukan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika belum optimal. Dengan adanya data skor awal minat belajar, peneliti dapat mengidentifikasi masalah dan menentukan tindakan pembelajaran selanjutnya yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran siswa di kelas IV SDN Padas 01. Adapun skor perolehan hasil pengamatan dan angket minat belajar siswa kelas IV sebagai berikut:

Tabel 1. Pra Penelitian

No	Nama	Skor		Rerata
		Angket	Observasi	
1	MIA	19	15	17
2	ZMI	16	14	15
3	KN	17	18	17,50
4	YDE	14	16	15
5	HNH	20	15	17,50
6	WTP	17	14	15,50
7	RPN	16	15	15,50
Rata-rata				16,14

## 2. Siklus I

Pada tahap pengamatan minat belajar siswa, peneliti menggunakan dua instrumen yaitu lembar observasi dan angket minat belajar siswa. Melalui kedua instrumen tersebut, peneliti memperoleh data yang komprehensif tentang minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media benda konkret.

Lembar observasi minat belajar siswa membantu peneliti untuk mengamati secara langsung kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dari pengamatan ini, peneliti dapat melihat tingkat keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dengan media benda konkret.

Sementara itu, angket minat belajar siswa digunakan untuk mengukur secara kuantitatif sejauh mana minat siswa terhadap pembelajaran dengan media tersebut. Data dari kedua instrumen ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam tentang perubahan dan peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan tindakan pada siklus I.

Hasil akhir dari observasi dan angket menjadi acuan penting bagi peneliti dalam mengevaluasi



keefektifan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Data ini membantu peneliti untuk melihat sejauh mana dampak dan perubahan yang terjadi pada minat belajar siswa setelah diberikan intervensi dengan media benda konkret. Dengan demikian, data ini memberikan panduan berharga bagi peneliti untuk menentukan langkah perbaikan atau peningkatan dalam proses pembelajaran pada siklus II.

Tabel 2. Perolehan Skor Lembar Observasi Minat Belajar Siswa dan Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Skor		RMBS
		MBS1	MBS2	
1	MIA	22,50	22	23,75
2	ZMI	22	26	24
3	KN	22,50	26	23,75
4	YDE	24,50	24	24,25
5	HNH	25,50	25	25,25
6	WTP	24,50	24	24,25
7	RPN	25,50	22	23,75
Rata-rata				24,14

Keterangan:

MBS1 = Minat belajar siswa pertemuan ke 1

MBS2 = Minat belajar siswa pertemuan ke 2

RMBS = Rerata minat belajar di akhir siklus

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel, dapat dilihat bahwa pada pertemuan pertama, hanya 28% dari siswa kelas IV (2 siswa) yang mencapai skor minat belajar sebesar atau lebih dari 25. Namun, pada pertemuan kedua, jumlah siswa yang mencapai skor tersebut meningkat menjadi 42% (3 siswa). Selain itu, data tersebut juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata minat belajar siswa dari 16,14 pada awal penelitian menjadi 24,14 setelah tindakan dilakukan pada siklus I. Perubahan ini juga menyebabkan kategori minat belajar siswa mengalami peningkatan dari rendah menjadi tinggi.

Meskipun terjadi peningkatan minat belajar siswa pada siklus I, namun hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu 80% siswa kelas IV harus mencapai skor minat belajar dalam kriteria tinggi ( $\geq 25$ ). Pada siklus I, hanya 14% (1 siswa) dari jumlah siswa yang berhasil mencapai skor minat belajar di atas batas minimal yang ditetapkan.

Meskipun ada peningkatan, namun masih dibutuhkan upaya lebih lanjut untuk mencapai target keberhasilan penelitian. Berikut ini

tabel perbandingan minat belajar siswa dari pra siklus dengan siklus I:

Tabel 3. Perbandingan Skor Minat Belajar Siswa Pra Siklus dengan Siklus I

No	Nama	Skor Minat Belajar Siswa		Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	
1	MIA	17	23,75	Meningkat
2	ZMI	15	24	Meningkat
3	KN	17,50	23,75	Meningkat
4	YDE	15	24,25	Meningkat
5	HNH	17,50	25,25	Meningkat
6	WTP	15,50	24,25	Meningkat
7	RPN	15,50	23,75	Meningkat
Rata-rata		16,14	24,14	Meningkat

### 3. Siklus II

Observasi minat belajar siswa dilakukan untuk melakukan evaluasi dan mengukur sejauh mana solusi yang dihasilkan dari refleksi pada siklus I. Pada siklus II, peneliti mengamati adanya perubahan positif pada siswa. Mereka mulai berdiskusi aktif dengan teman sekelas di bawah pengawasan guru, hal ini dapat terjadi karena guru telah mendistribusikan media benda konkret kepada setiap kelompok siswa sehingga memudahkan pengawasan dalam proses diskusi kelompok.

Penggunaan media benda konkret dalam siklus II memberikan

dampak positif pada pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi dan berinteraksi dengan teman sekelas, yang pada gilirannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan melibatkan partisipasi aktif dari siswa. Selain melakukan observasi, peneliti juga tetap menggunakan lembar observasi minat belajar siswa dan angket minat belajar siswa pada siklus II. Dengan kedua instrumen tersebut, peneliti dapat terus memantau perkembangan dan perubahan minat belajar siswa dari waktu ke waktu.

Pada siklus II, peneliti terus berupaya mencapai indikator keberhasilan, yaitu 80% siswa kelas IV harus mencapai skor minat belajar dalam kriteria tinggi ( $\geq 25$ ). Data hasil observasi dan angket diharapkan memberikan informasi penting bagi peneliti untuk merencanakan langkah-langkah yang lebih efektif dan tepat guna dalam meningkatkan minat belajar siswa pada siklus berikutnya.

Dengan demikian, siklus II menjadi kesempatan bagi peneliti untuk memperbaiki tindakan dan strategi pembelajaran sehingga mencapai hasil yang lebih optimal dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun perolehan skor akhir lembar observasi minat belajar siswa dan

angket minat belajar siswa sebagai berikut:

No	Nama	Skor		RMBS
		MBS <sub>1</sub>	MBS <sub>2</sub>	
1	MIA	26	26	26
2	ZMI	23,50	25	24,25
3	KN	27,50	28,50	28
4	YDE	28	29	28,50
5	HNH	28	28,50	28,25
6	WTP	29	27,50	28,50
7	RPN	28	28	28
Rata-rata				27,35

Keterangan:

MBS<sub>1</sub> = Minat belajar siswa pertemuan ke 1

MBS<sub>2</sub> = Minat belajar siswa pertemuan ke 2

RMBS = Rerata minat belajar di akhir siklus

Berdasarkan data dalam tabel, terlihat bahwa pada pertemuan pertama sebanyak 85% siswa (6 siswa) dari kelas IV berhasil mencapai skor minat belajar  $\geq 25$ . Kemudian, pada pertemuan kedua, jumlah siswa yang mencapai skor minat belajar di atas batas minimal tersebut meningkat menjadi 100% (7 siswa). Selain itu, rata-rata minat belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan dari 24,14 menjadi 27,35.

Hal ini menunjukkan adanya perbaikan signifikan dalam minat belajar siswa dengan penggunaan media benda konkret pada siklus II.

Hasil yang menunjukkan 85% siswa mencapai skor minat belajar di atas batas minimal ( $\geq 25$ ) pada siklus II mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran dengan media benda konkret telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya media tersebut, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, terutama dalam diskusi dan berpartisipasi. Penyebab peningkatan ini adalah penggunaan media benda konkret yang membantu siswa lebih terlibat dan tertarik dalam pembelajaran.

Meskipun rata-rata minat belajar siswa masih dalam kategori tinggi pada siklus II, peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hasil ini memberikan konfirmasi bahwa tindakan dan strategi yang dilakukan pada siklus II berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu 80% siswa mencapai skor minat belajar dalam kriteria tinggi.

Data ini memberikan arahan bagi peneliti untuk merencanakan langkah-langkah lebih lanjut dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa di masa mendatang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2	ZMI	15	24	24,25
3	KN	17,50	23,75	28
4	YDE	15	24,25	28,50
5	HNH	17,50	25,25	28,25
6	WTP	15,50	24,25	28,50
7	RPN	15,50	23,75	28
Rata-rata		16,14	24,14	27,35

Tabel 4. Perbandingan Skor Minat Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

No	Nama	Skor Minat Belajar Siswa		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	MIA	23,75	26	Meningkat
2	ZMI	24	24,25	Meningkat
3	KN	23,75	28	Meningkat
4	YDE	24,25	28,50	Meningkat
5	HNH	25,25	28,25	Meningkat
6	WTP	24,25	28,50	Meningkat
7	RPN	23,75	28	Meningkat
Rata-rata		24,14	27,35	Meningkat

Perbandingan skor minat belajar siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Rangkuman Pencapaian Skor Minat Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Skor Minat Belajar Siswa		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	MIA	17	23,75	26

Selain mengatasi kendala yang muncul pada siklus I, penelitian ini berhasil mencapai target indikator keberhasilan yang telah direncanakan. Sebelumnya, penelitian menargetkan bahwa 80% siswa kelas IV harus mencapai skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 25. Namun, pada siklus II, pencapaian indikator keberhasilan ini meningkat menjadi 85%, artinya 85% siswa kelas IV berhasil mencapai atau melebihi batas minimal skor minat belajar yaitu  $\geq 25$ . Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa kelas IV dari siklus ke siklus.

Hasil ini sangat menggembirakan karena menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika telah memberikan dampak positif pada minat belajar siswa. Peningkatan ini menandakan bahwa strategi

pembelajaran dengan media benda konkret telah efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Padas 01.

Dengan pencapaian target indikator keberhasilan dan adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa pada setiap siklus, penelitian ini dapat dianggap berhasil dan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tersebut. Hasil ini juga dapat memberikan masukan berharga bagi peneliti dan guru untuk terus mengoptimalkan penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika guna mencapai hasil yang lebih optimal di masa depan.

Adapun peningkatan rata-rata minat belajar tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Peningkatan Rata-rata Minat Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Tindakan	Rata-rata Minat Belajar	Kategori
1	Pra Siklus	16,14	Rendah
2	Siklus I	24,14	Tinggi
3	Siklus II	27,35	Tinggi

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Padas 01 yang awalnya memiliki tingkat minat belajar yang rendah, dengan rata-rata skor minat belajar sebesar 16,14. Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, peneliti menggunakan media benda konkret sebagai alat bantu dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret berhasil menarik minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Depdiknas (dalam Nurfadhillah, dkk., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Data mengenai minat belajar siswa diperoleh melalui observasi langsung selama kegiatan belajar mengajar dan angket yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan ketika guru menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran. Mereka lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar ketika

guru menjelaskan materi dengan media tersebut. Siswa juga dengan baik memperhatikan penjelasan guru tentang benda konkret dan mampu merespons dengan baik pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tentang materi tersebut. Selain itu, mereka juga senang dan antusias ketika diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan benda konkret tersebut.

Dengan perubahan positif yang terlihat pada minat belajar siswa dari siklus I, diharapkan bahwa siklus II akan memberikan hasil yang lebih baik lagi. Penggunaan media benda konkret telah membawa perubahan yang signifikan dalam pembelajaran dan minat belajar siswa, dan data hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Dengan demikian, penggunaan media benda konkret dapat menjadi alternatif yang berharga dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas tersebut.

Pada awalnya, minat belajar siswa kelas IV di SDN Padas 01 rendah, dengan rata-rata skor 16,14. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan

metode story telling dengan media benda konkret sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil dari siklus I menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, meskipun belum mencapai target indikator keberhasilan sebesar 80% siswa dengan skor minat belajar  $\geq 25$ .

Namun, kendala yang ditemui selama pelaksanaan siklus I, seperti persaingan siswa dalam mendapatkan media dan kurangnya fokus dalam pengamatan, telah diatasi dengan rekomendasi yang telah direncanakan pada refleksi siklus I.

Pada siklus II, minat belajar siswa meningkat lebih lanjut, di mana 85% siswa (6 siswa) mencapai skor minat belajar  $\geq 25$  pada pertemuan pertama, dan 100% siswa (7 siswa) pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian telah mencapai indikator keberhasilannya. Selain itu, rata-rata minat belajar siswa juga meningkat dari 24,14 menjadi 27,35. Siswa juga menunjukkan kerjasama yang baik dalam kelompok dan fokus dalam pembelajaran dengan media benda konkret.

Dengan pencapaian hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan dan kendala yang berhasil diatasi,

peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus pada siklus II. Secara keseluruhan, penggunaan media benda konkret dan metode story telling telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di SDN Padas 01.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas IV di SDN Padas 01 pada tahun ajaran 2022/2023 dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media benda konkret. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media benda konkret secara efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar, dari 24,14 pada siklus I menjadi 27,35 pada siklus II. Hal ini menandakan bahwa penelitian berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 80% siswa mencapai skor minat

belajar dalam kategori tinggi dengan batas minimal skor 25.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika memberikan perubahan positif pada minat belajar siswa kelas IV di SDN Padas 01. Temuan ini membuktikan bahwa metode ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak terkait:

1. Bagi Guru: Disarankan kepada guru untuk aktif menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media, seperti benda konkret yang digunakan dalam penelitian ini, dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Guru juga dapat mencari dan menciptakan variasi media yang lebih menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran agar siswa semakin tertarik dan antusias dalam belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya: Para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penggunaan media dengan bentuk dan jenis yang lebih bervariasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media yang kreatif dan inovatif dapat mempengaruhi cara siswa memahami dan merespons pembelajaran. Peneliti juga dapat memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah sebagai sampel, sehingga temuan dapat lebih representatif dan generalisasi penelitian dapat ditingkatkan.

Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan proses pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi ilmiah yang lebih beragam dan relevan dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama proses penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh peneliti-peneliti di masa depan untuk lebih menyempurnakan penelitian mereka.

Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yang mempengaruhi hasil dan generalisasi temuan. Beberapa keterbatasan yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Jumlah responden yang terbatas hanya 7 orang. Jumlah responden yang sedikit ini mungkin tidak mencerminkan kondisi keseluruhan siswa kelas IV di sekolah yang sama. Lebih banyak responden akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang minat belajar siswa secara keseluruhan.
2. Subjek penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas IV. Penelitian ini tidak melibatkan siswa dari kelas lain atau kelompok usia yang berbeda, sehingga generalisasi temuan hanya berlaku pada kelompok siswa kelas IV.
3. Objek penelitian hanya berfokus pada peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini tidak melibatkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, atau dukungan orang tua.



4. Data yang diperoleh melalui kuesioner terkadang tidak sepenuhnya mencerminkan pendapat sebenarnya dari responden. Beberapa responden mungkin tidak jujur atau merasa tidak nyaman untuk memberikan tanggapan yang sebenarnya. Selain itu, perbedaan pemahaman dan pandangan antara responden dapat mempengaruhi hasil kuesioner.

Dengan memperhatikan keterbatasan tersebut, peneliti di masa depan dapat meningkatkan desain penelitian dan metode pengumpulan data untuk mendapatkan temuan yang lebih valid dan dapat diandalkan. Dalam penelitian berikutnya, dapat melibatkan lebih banyak responden, mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar, dan menggunakan beragam metode pengumpulan data untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang minat belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Afriani, E. D., Masfuah, S., & Roysa, M. (2021). Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring.

*Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 21–27.  
<https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6648>

Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 143–158.  
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/190>

Argaruri, Y. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang*. 3, 189–201.

Armania, M., Eftafiyana, S., & Sugandi, A. I. (2018). Analisis Hubungan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Siswa Smp Dengan Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematic Education. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(6), 1087.  
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i6.p1087-1094>

Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal

- open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75.  
<https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Jannah, Miftahul; Masfuah, Siti; Fardani, M. A. (2022). *Siswa Sekolah Dasar*. 2(3), 115–120.
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Lovita, R. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siswa Cerebral Palsy Kelas III di SLB Negeri 1 Bantul. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(3), 241–251.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.  
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- 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*. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/4699>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Retnaningtyas Suryo Putro, K. I. (2016). Pemanfaatan Apbs dan Geogebra untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika di SMP. *Manajemen Pendidikan*, 11(1), 49.  
<https://doi.org/10.23917/jmp.v11i1.1826>
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.  
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
-

- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTS Kelas VII dalam Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Jurnal on Education*, 01(02), 458–463.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA 2021*, 579–587.
- Wulandari, E. F. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Dasar di MIN 3 Tulungagung.*