



Pemanfaatan Media Konkret untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas I di MIS Amanah Kandis

Sri Winda Sari

Universitas Terbuka, Indonesia

*Corresponding Author. E-mail: sarisriwinda1@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received : 01 Apr 2026

Revised : 06 Apr 2026

Accepted : 09 Apr 2026

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I MIS Amanah Kandis dalam pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media konkret. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa. Indikator minat belajar yang diamati meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan bertanya, partisipasi dalam penggunaan media, keterlibatan diskusi, dan ketertarikan terhadap pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada setiap siklus. Rata-rata keterlibatan siswa meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 22%. Temuan ini menunjukkan bahwa media konkret efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang nyata, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas rendah.

Keywords:

Concrete Media,
Learning Interest,
Mathematics Learning,
First Grade, Elementary
School.

This study aims to enhance first-grade students' interest in learning mathematics at MIS Amanah Kandis through the use of concrete media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, including planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were 30 students. The indicators of learning interest observed included attention to the teacher's explanation, questioning activity, participation in using learning media, engagement in discussions, and overall interest in learning activities. The findings revealed a significant improvement in students' learning interest. The average student engagement increased from 64% in Cycle I to 86% in Cycle II, with a 22% improvement. The results indicate that concrete media effectively enhance students' learning interest by providing real, interactive, and developmentally appropriate learning experiences for early-grade elementary students.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to Cite:

Sari, S. W. (2026). Pemanfaatan Media Konkret untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas I di MIS Amanah Kandis. *Saimika: Jurnal Sains dan Matematika*, 1(1), 53-64.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental dalam sistem pendidikan formal karena berperan sebagai dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Sejak jenjang sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, matematika menjadi instrumen penting dalam membentuk struktur berpikir rasional peserta didik. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika

memiliki peran strategis dalam membangun fondasi numerasi dan pemahaman konsep dasar yang akan menentukan keberhasilan siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun demikian, dalam praktiknya, matematika sering kali dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik, terutama bagi siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap awal perkembangan kognitif.

Dalam perspektif teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, siswa sekolah dasar kelas I berada pada tahap operasional konkret awal. Pada tahap ini, kemampuan berpikir logis mulai berkembang, tetapi masih sangat bergantung pada pengalaman langsung dan objek nyata. Pada tahap ini, anak belum mampu memahami konsep abstrak secara utuh tanpa bantuan representasi konkret. Konsep matematika seperti bilangan, penjumlahan, dan pengurangan, meskipun tampak sederhana bagi orang dewasa, bagi siswa kelas I merupakan konsep simbolik yang membutuhkan jembatan konkret agar dapat dipahami secara bermakna. Anak lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan yang melibatkan manipulasi benda, pengamatan, serta pengalaman konkret di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada tingkat ini sebaiknya menggunakan media atau aktivitas yang bersifat nyata dan kontekstual agar siswa dapat membangun pemahaman konsep secara lebih efektif (Bujuri, 2018; Yunaini & Winingsih, 2022).

Sejalan dengan pandangan tersebut, berbagai penelitian menegaskan bahwa konsep abstrak dalam matematika sering menimbulkan tantangan bagi siswa sekolah dasar sehingga diperlukan konteks konkret dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat bantu seperti balok, gambar, atau benda nyata dapat membantu siswa membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman manipulatif. Melalui interaksi langsung dengan objek, siswa dapat menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep matematika yang dipelajari. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya menekankan simbol angka tanpa dukungan objek nyata cenderung membuat siswa sekadar menghafal prosedur tanpa memahami makna konsep yang sebenarnya (Ariyana, 2022; Ernitasari & Rakimahwati, 2022).

Fenomena rendahnya minat belajar matematika juga ditemukan di MIS Amanah Kandis. Berdasarkan temuan awal dalam penelitian, sebagian besar siswa kelas I menunjukkan sikap kurang antusias terhadap pembelajaran matematika. Kondisi ini terlihat dari kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, minimnya partisipasi dalam bertanya atau menjawab pertanyaan, serta kecenderungan siswa berbicara dengan teman selama pembelajaran berlangsung. Persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi rendahnya keterlibatan siswa.

Minat belajar merupakan komponen psikologis yang memiliki pengaruh penting terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar berfungsi sebagai dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks pendidikan, minat belajar tercermin melalui perasaan senang terhadap materi pelajaran, ketertarikan untuk mempelajari sesuatu, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, ketika minat belajar rendah, siswa cenderung bersikap pasif, kurang fokus, dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar sehingga proses pemahaman dan internalisasi konsep menjadi tidak optimal (Dalimunthe et al., 2021; Hidayat & Mulyadi, 2023).

Rendahnya minat belajar matematika di kelas I MIS Amanah Kandis menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian menekankan pentingnya guru memahami karakteristik peserta didik dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada usia dini, proses belajar akan lebih efektif apabila melibatkan aktivitas manipulatif dan pengalaman langsung, karena anak dapat memahami konsep melalui interaksi dengan objek dan lingkungan sekitarnya. Pendekatan ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta membangun pemahaman secara lebih bermakna. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah konvensional cenderung kurang efektif karena tidak memberikan

kesempatan bagi siswa untuk mengalami dan mengeksplorasi materi secara langsung (Kusnan et al., 2022; Siska, 2021; Hani & Putro, 2022).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menjembatani penyampaian materi kepada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mampu menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan motivasional siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, membangun sikap positif terhadap pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, visualisasi melalui media pembelajaran membantu siswa memahami konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya melalui penjelasan verbal. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa (Turmuzi & Wahidaturrahmi, 2021; Choliso et al., 2020; Usman, 2021).

Salah satu bentuk media yang relevan untuk siswa kelas I adalah media konkret. Media konkret merujuk pada objek nyata yang dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi secara langsung oleh siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, media konkret seperti benda-benda di sekitar kelas, kertas origami dengan bentuk tertentu, atau alat peraga sederhana dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep penjumlahan dan pengurangan. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat menghubungkan simbol angka dengan pengalaman nyata yang mereka alami. Dengan demikian, konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui manipulasi objek konkret (Suparni, 2021; Fahma & Purwaningrum, 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media konkret memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Berbagai studi melaporkan bahwa penerapan media konkret mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar matematika karena siswa dapat memanipulasi objek secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan benda konkret juga terbukti meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Temuan-temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa media konkret tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika (Putri et al., 2018; Lutfi & Dasari, 2024).

Di MIS Amanah Kandis, sebelum penerapan media konkret, pembelajaran matematika didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan papan tulis. Pendekatan ini menciptakan suasana monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Meskipun sesekali digunakan video pembelajaran, keterlibatan siswa tetap rendah karena tidak ada interaksi langsung dengan objek belajar. Kondisi ini memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran perlu diarahkan pada pengalaman belajar yang lebih konkret dan partisipatif.

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di MIS Amanah Kandis. Fokus penelitian adalah meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media konkret dalam pembelajaran matematika. Indikator minat belajar yang diamati meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan bertanya, partisipasi dalam penggunaan media, keterlibatan diskusi, dan ketertarikan terhadap pembelajaran.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menciptakan pembelajaran matematika yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas rendah. Tanpa intervensi yang tepat, rendahnya minat belajar dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan prestasi akademik jangka panjang. Media konkret menawarkan solusi praktis, ekonomis, dan relevan dengan karakteristik siswa usia dini.

Dengan mempertimbangkan landasan teoretis, temuan empiris, dan kebutuhan praktis di lapangan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media konkret dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas I MIS Amanah Kandis pada pembelajaran matematika. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih adaptif, kreatif, dan berpusat pada siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar awal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada tahun ajaran 2024/2025 di kelas I MIS Amanah Kandis.

Subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Lokasi penelitian berada di Jalan Tengku Temenggung, Kecamatan Kandis, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Fokus penelitian adalah meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media konkret, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sederhana.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media konkret seperti benda nyata di lingkungan sekitar dan kertas origami berbentuk tertentu, serta menyusun instrumen observasi dan pedoman wawancara. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis media konkret yang melibatkan siswa secara aktif dalam manipulasi objek dan diskusi kelompok.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta wawancara informal untuk menggali persepsi dan pengalaman belajar siswa. Indikator minat belajar yang diamati meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan bertanya, partisipasi dalam penggunaan media, keterlibatan dalam diskusi, dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan persentase keterlibatan siswa pada setiap siklus sebagai dasar evaluasi dan perbaikan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

1. Kondisi Awal dan Implementasi Siklus I

Penelitian ini diawali dengan pengamatan terhadap kondisi awal pembelajaran matematika di kelas I MIS Amanah Kandis. Pada tahap pra tindakan, proses pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi menggunakan papan tulis dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Interaksi yang terjadi cenderung satu arah, di mana siswa lebih banyak mendengarkan dibandingkan berpartisipasi aktif. Dalam situasi seperti ini, suasana kelas terlihat kurang dinamis. Sebagian siswa tampak tidak fokus, berbicara dengan teman sebangku, dan kurang menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan.

Minat belajar matematika pada tahap awal tergolong rendah. Persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan sudah tertanam pada sebagian siswa. Indikasi rendahnya minat dapat dilihat dari kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, minimnya pertanyaan yang diajukan siswa, serta rendahnya partisipasi dalam menjawab soal. Pada usia kelas I, siswa masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga pembelajaran yang bersifat abstrak tanpa bantuan objek nyata cenderung sulit dipahami. Kondisi ini menjadi alasan utama perlunya intervensi pembelajaran melalui pemanfaatan media konkret.

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 6 Mei 2025, selama 35 menit. Tujuan utama pada tahap ini adalah untuk menilai bagaimana respons awal siswa terhadap penggunaan media konkret dalam

pembelajaran matematika. Guru merancang pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun bersama peneliti. Materi yang diajarkan berfokus pada penjumlahan dasar dengan memanfaatkan benda nyata sebagai alat bantu visual dan manipulatif.

Media konkret yang digunakan pada siklus I berupa objek-objek sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar kelas. Objek tersebut digunakan untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih konkret. Selain itu, siswa juga diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi soal penjumlahan dengan ilustrasi gambar. LKPD dirancang untuk memperkuat pemahaman melalui aktivitas mandiri yang tetap didukung visualisasi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap lima indikator minat belajar, yaitu perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan bertanya, penggunaan media konkret, partisipasi dalam diskusi atau menjawab pertanyaan, serta ketertarikan terhadap kegiatan belajar. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya perubahan positif dibandingkan kondisi awal.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa, sebanyak 22 dari 30 siswa (73,3%) memperhatikan penjelasan guru. Penggunaan media konkret melibatkan 24 siswa (80%). Sebanyak 23 siswa (76,7%) menunjukkan ketertarikan belajar. Namun, keaktifan bertanya saat tidak memahami materi masih berada pada angka 40% (12 siswa), dan siswa yang aktif berdiskusi atau menjawab pertanyaan sebesar 50% (15 siswa). Rata-rata keterlibatan siswa pada siklus I mencapai 64% dengan kategori cukup.

Data tersebut menunjukkan bahwa media konkret mulai menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan terlihat terutama pada indikator penggunaan media dan perhatian terhadap penjelasan guru. Siswa tampak antusias ketika diperkenalkan dengan objek nyata yang dapat mereka sentuh dan manipulasi secara langsung. Pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik memberikan nuansa baru yang berbeda dibandingkan metode ceramah sebelumnya.

Meskipun terjadi peningkatan, belum semua indikator menunjukkan hasil optimal. Keaktifan bertanya dan partisipasi dalam diskusi masih berada pada kategori sedang. Beberapa siswa masih terlihat ragu untuk mengemukakan pendapat atau bertanya ketika mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan strategi pembelajaran memerlukan proses adaptasi. Siswa membutuhkan waktu untuk membiasakan diri dengan pola pembelajaran yang lebih interaktif.

Refleksi terhadap siklus I mengungkapkan bahwa variasi media dan pendekatan pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Guru menyadari bahwa meskipun media konkret telah digunakan, metode penyampaian masih dapat dikembangkan agar lebih mendorong partisipasi aktif. Diperlukan strategi yang lebih variatif, seperti kerja kelompok kecil atau permainan edukatif berbasis objek nyata, untuk meningkatkan keberanian siswa dalam berinteraksi.

Secara keseluruhan pada tahap siklus I, perubahan dinamika kelas mulai terlihat. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan kondisi awal. Siswa menunjukkan minat yang lebih baik terhadap materi matematika ketika pembelajaran melibatkan media konkret. Namun, capaian rata-rata keterlibatan sebesar 64% mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Tahap siklus I memberikan gambaran bahwa penggunaan media konkret memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas I. Respons awal yang positif menjadi dasar untuk melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya dengan perbaikan strategi dan variasi media yang lebih menarik. Proses reflektif pada tahap ini menjadi kunci dalam merancang pembelajaran yang lebih optimal pada siklus II.

2. Implementasi Siklus II

Pelaksanaan siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I yang menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan minat belajar siswa, beberapa indikator partisipasi aktif masih belum optimal.

Pada siklus I, rata-rata keterlibatan siswa mencapai 64% dengan kategori cukup. Beberapa siswa masih terlihat pasif dalam bertanya maupun berdiskusi. Oleh karena itu, siklus II dirancang untuk memperkuat efektivitas media konkret melalui variasi yang lebih menarik dan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif.

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Mei 2025, selama 35 menit. Materi yang diajarkan masih berkaitan dengan operasi hitung dasar, khususnya pengurangan sederhana. Perencanaan pada tahap ini dilakukan dengan memperhatikan hasil evaluasi sebelumnya. Guru dan peneliti sepakat untuk menambahkan variasi media konkret yang lebih menarik secara visual serta melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok agar interaksi sosial meningkat.

Media konkret yang digunakan pada siklus II lebih beragam dibandingkan siklus I. Salah satu media yang digunakan adalah kertas origami berbentuk bintang yang difungsikan sebagai alat bantu visual untuk menjelaskan konsep pengurangan. Penggunaan bentuk yang menarik secara visual bertujuan untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Selain itu, objek nyata dari lingkungan sekitar tetap dimanfaatkan sebagai sarana manipulatif agar siswa dapat menghitung secara langsung.

Strategi pembelajaran pada siklus II juga mengalami perubahan signifikan. Jika pada siklus I pembelajaran masih didominasi interaksi antara guru dan siswa secara klasikal, pada siklus II siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tugas yang sama dan diminta bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pengurangan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa yang sebelumnya cenderung pasif, sekaligus melatih kerja sama dan komunikasi antar siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap lima indikator minat belajar yang sama seperti pada siklus I. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator. Berdasarkan tabel hasil pengamatan aktivitas siswa pada halaman 8, sebanyak 28 dari 30 siswa (93,3%) memperhatikan penjelasan guru. Sebanyak 22 siswa (73,3%) aktif bertanya saat tidak memahami materi. Penggunaan media konkret melibatkan 29 siswa (96,7%). Aktivitas diskusi atau menjawab pertanyaan mencapai 80% (24 siswa), dan siswa yang menunjukkan ketertarikan belajar mencapai 86,7% (26 siswa).

Rata-rata keterlibatan siswa pada siklus II mencapai 86% dengan kategori baik/sangat baik. Jika dibandingkan dengan siklus I yang mencapai 64%, terjadi peningkatan sebesar 22%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa optimalisasi media konkret dan strategi pembelajaran kelompok memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa.

Peningkatan pada indikator memperhatikan penjelasan guru menunjukkan bahwa siswa lebih fokus ketika pembelajaran melibatkan objek nyata yang menarik. Penggunaan origami berbentuk bintang dan benda konkret lainnya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Siswa tampak antusias ketika diminta memanipulasi objek untuk menyelesaikan soal pengurangan. Keterlibatan fisik dalam aktivitas menghitung membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret.

Keaktifan bertanya yang meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 73,3% pada siklus II menunjukkan adanya perubahan dalam keberanian siswa untuk mengungkapkan kesulitan mereka. Kerja kelompok memberikan rasa aman bagi siswa untuk berdiskusi sebelum menyampaikan pertanyaan kepada guru. Lingkungan belajar menjadi lebih suportif dan kolaboratif.

Aktivitas diskusi yang meningkat hingga 80% memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah. Siswa terlibat dalam percakapan matematis, saling membantu memahami konsep, dan aktif menjawab pertanyaan. Media konkret berfungsi sebagai alat pemicu interaksi, karena siswa dapat melihat dan memegang langsung objek yang digunakan dalam perhitungan.

Wawancara informal yang dilakukan saat waktu istirahat memperkuat data observasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran matematika ketika menggunakan benda nyata dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru di papan tulis. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa menghitung menggunakan benda konkret terasa seperti bermain.

Perubahan dinamika kelas pada siklus II terlihat jelas dibandingkan kondisi awal sebelum intervensi. Jika sebelumnya suasana pembelajaran cenderung monoton dan kurang interaktif, pada siklus II kelas menjadi lebih hidup. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi bergerak, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif. Media konkret membantu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Keberhasilan siklus II menunjukkan bahwa kombinasi antara variasi media konkret dan strategi pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas I MIS Amanah Kandis. Peningkatan signifikan pada seluruh indikator minat belajar menjadi bukti bahwa intervensi yang dilakukan tepat sasaran. Dengan capaian rata-rata keterlibatan 86%, tindakan pada siklus II dinilai berhasil tanpa memerlukan siklus lanjutan.

Implementasi siklus II menegaskan bahwa media konkret bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana untuk membangun interaksi sosial dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Optimalisasi penggunaan media yang relevan dengan karakteristik siswa usia dini mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan ketertarikan terhadap pembelajaran matematika.

3. Analisis Perubahan Dinamika Kelas dan Penguatan Minat Belajar melalui Media Konkret

Perbandingan antara kondisi awal, siklus I, dan siklus II memperlihatkan adanya transformasi yang signifikan dalam dinamika pembelajaran matematika di kelas I MIS Amanah Kandis. Sebelum penerapan media konkret, pembelajaran berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan papan tulis sebagai media utama. Interaksi cenderung satu arah, dan siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar, yang tercermin dari kurangnya perhatian, minimnya partisipasi bertanya, serta rendahnya keterlibatan dalam kegiatan kelas.

Pada siklus I, penggunaan media konkret mulai diterapkan untuk memperkenalkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan manipulatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata keterlibatan siswa mencapai 64% dengan kategori cukup. Peningkatan terlihat terutama pada aspek perhatian terhadap penjelasan guru dan penggunaan media konkret. Namun, keaktifan bertanya dan partisipasi diskusi masih belum optimal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media konkret mampu menarik perhatian siswa, diperlukan strategi yang lebih interaktif untuk memaksimalkan partisipasi.

Transformasi yang lebih nyata terjadi pada siklus II. Dengan optimalisasi variasi media dan penerapan strategi pembelajaran kelompok, rata-rata keterlibatan siswa meningkat menjadi 86%. Kenaikan sebesar 22% dari siklus I menjadi indikator bahwa penggunaan media konkret yang lebih variatif dan interaktif mampu mendorong minat belajar secara signifikan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek perhatian, tetapi juga pada keberanian siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif.

Perubahan dinamika kelas dapat dianalisis melalui beberapa aspek. Pertama, aspek perhatian. Pada siklus II, sebanyak 93,3% siswa memperhatikan penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa media konkret berhasil menarik fokus siswa. Objek nyata dan alat bantu visual seperti kertas origami berbentuk bintang tidak hanya berfungsi sebagai alat hitung, tetapi juga sebagai stimulus visual yang memicu rasa ingin tahu.

Kedua, aspek partisipasi aktif. Keaktifan bertanya meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 73,3% pada siklus II. Perubahan ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam

mengungkapkan kesulitan mereka. Kerja kelompok menciptakan suasana yang lebih inklusif, di mana siswa dapat berdiskusi terlebih dahulu sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Lingkungan belajar menjadi lebih suportif dan kolaboratif.

Ketiga, aspek interaksi sosial. Aktivitas diskusi atau menjawab pertanyaan meningkat hingga 80% pada siklus II. Siswa tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi terlibat dalam percakapan matematis. Media konkret berperan sebagai alat mediasi yang memperkuat interaksi antarsiswa. Manipulasi objek nyata memungkinkan siswa berdialog tentang hasil perhitungan, membandingkan jawaban, dan saling membantu memahami konsep.

Keempat, aspek ketertarikan dan antusiasme. Sebanyak 86,7% siswa menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan belajar pada siklus II. Data wawancara informal memperlihatkan bahwa siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ketika menggunakan benda nyata. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa mereka merasa seperti bermain ketika belajar matematika menggunakan media konkret. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung mampu mengurangi persepsi negatif terhadap matematika.

Analisis perubahan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa media konkret efektif ketika dipadukan dengan strategi pembelajaran yang partisipatif. Media saja tidak cukup; diperlukan pengelolaan kelas yang mendorong kolaborasi dan diskusi. Pada siklus II, kombinasi antara variasi media dan kerja kelompok menghasilkan peningkatan signifikan dalam minat belajar.

Minat belajar yang meningkat berimplikasi pada sikap positif terhadap matematika. Siswa yang sebelumnya menganggap matematika sulit mulai menunjukkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal. Pengalaman manipulatif membantu mereka memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih konkret. Media konkret berfungsi sebagai jembatan antara simbol angka dan pengalaman nyata.

Dinamika kelas yang berubah mencerminkan keberhasilan intervensi berbasis media konkret. Lingkungan belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan dalam perhatian, partisipasi, dan ketertarikan terhadap pembelajaran matematika. Perubahan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media konkret mampu menciptakan pembelajaran yang relevan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas I.

Peningkatan rata-rata keterlibatan dari 64% menjadi 86% menjadi bukti empiris bahwa media konkret efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada kelas rendah memerlukan pendekatan yang konkret, manipulatif, dan interaktif agar siswa dapat terlibat secara optimal.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media konkret dalam pembelajaran matematika kelas I MIS Amanah Kandis memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata keterlibatan siswa mencapai 64% dengan kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan strategi dan variasi media pada siklus II, rata-rata keterlibatan meningkat menjadi 86% dengan kategori baik/sangat baik. Kenaikan sebesar 22% ini menunjukkan bahwa media konkret yang dirancang secara lebih interaktif mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan pandangan perkembangan kognitif dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung serta manipulasi objek nyata. Konsep penjumlahan dan pengurangan yang pada dasarnya bersifat simbolik menjadi lebih mudah dipahami ketika

dihubungkan dengan benda konkret yang dapat disentuh dan dihitung secara langsung. Dengan demikian, media konkret berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan simbol angka dengan pengalaman nyata siswa, sehingga membantu mereka membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna (Fahma & Purwaningrum, 2021; Darmawati, 2018; Juardi & Komariah, 2023).

Pada kondisi awal sebelum tindakan, pembelajaran matematika di kelas I MIS Amanah Kandis masih didominasi metode ceramah dan penggunaan papan tulis. Pola pembelajaran ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat. Persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan turut memengaruhi rendahnya minat belajar. Ketika media konkret mulai diterapkan, suasana kelas mengalami perubahan yang cukup signifikan. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan tertarik terhadap materi yang diajarkan.

Pada siklus I, penggunaan media konkret sudah menunjukkan dampak positif pada aspek perhatian dan penggunaan media. Sebanyak 80% siswa terlibat dalam penggunaan media, dan 73,3% memperhatikan penjelasan guru. Namun, indikator keaktifan bertanya dan diskusi belum mencapai hasil optimal. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi terhadap strategi pembelajaran baru membutuhkan waktu. Media konkret pada tahap ini masih berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi belum sepenuhnya memicu interaksi sosial dan komunikasi aktif.

Perbaikan pada siklus II difokuskan pada peningkatan interaksi melalui kerja kelompok dan variasi media yang lebih menarik, seperti penggunaan kertas origami berbentuk bintang. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator minat belajar. Keaktifan bertanya meningkat menjadi 73,3%, diskusi atau menjawab pertanyaan mencapai 80%, dan penggunaan media mencapai 96,7%. Data ini memperlihatkan bahwa ketika media konkret dipadukan dengan strategi pembelajaran kooperatif, dampaknya terhadap minat belajar menjadi lebih kuat.

Dari perspektif motivasional, media konkret memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa. Benda nyata yang digunakan dalam pembelajaran membuat aktivitas menghitung terasa seperti bermain. Wawancara informal menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi ketika menggunakan objek konkret. Perasaan senang dan nyaman selama belajar menjadi indikator penting peningkatan minat belajar.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Media konkret tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara kognitif, tetapi juga berpengaruh terhadap aspek afektif seperti minat, motivasi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Ketika siswa terlibat secara langsung melalui manipulasi objek nyata, mereka cenderung lebih aktif, tertarik, dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan media konkret dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran matematika (Kusuma, 2020; Saputro et al., 2021; Dewi & Agustika, 2022).

Perubahan dinamika kelas menjadi salah satu dampak yang paling terlihat. Sebelum intervensi, pembelajaran berlangsung monoton dan kurang interaktif. Setelah penerapan media konkret, kelas menjadi lebih hidup. Siswa berdiskusi, bertanya, dan aktif memanipulasi objek dalam menyelesaikan soal. Media konkret berperan sebagai katalisator interaksi yang memperkaya pengalaman belajar.

Keberhasilan peningkatan minat belajar dari 64% menjadi 86% menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sangat penting. Media konkret memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga konsep matematika tidak lagi dipandang sebagai simbol abstrak semata.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini menegaskan bahwa guru pada kelas rendah perlu memanfaatkan media konkret secara konsisten dalam pembelajaran matematika. Penggunaan benda nyata, alat peraga sederhana, serta aktivitas manipulatif dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih bermakna karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajari. Selain itu, penerapan strategi pembelajaran kooperatif juga penting untuk mendorong partisipasi aktif serta komunikasi antarsiswa dalam proses belajar. Melalui kerja kelompok dan diskusi, siswa memiliki kesempatan untuk berbagi pemahaman, mengemukakan ide, dan membangun konsep matematika secara bersama-sama (Inayati, 2019; Juliantini et al., 2020; Cholifah, 2022).

Pembahasan ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Integrasi media konkret dengan pendekatan interaktif menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan praktik pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah yang membutuhkan pendekatan konkret dan kontekstual.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas I MIS Amanah Kandis menunjukkan bahwa pemanfaatan media konkret efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan sederhana. Kondisi awal pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan rendahnya perhatian dan partisipasi siswa. Setelah dilakukan intervensi melalui penggunaan media konkret, terjadi peningkatan keterlibatan siswa yang signifikan pada setiap siklus.

Pada siklus I, rata-rata keterlibatan siswa mencapai 64% dengan kategori cukup. Media konkret mulai menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus belajar, meskipun partisipasi aktif seperti bertanya dan berdiskusi belum optimal. Perbaikan strategi pada siklus II melalui variasi media dan penerapan pembelajaran kelompok menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata keterlibatan siswa meningkat menjadi 86% dengan kategori baik/sangat baik. Peningkatan sebesar 22% ini menunjukkan bahwa media konkret yang dipadukan dengan strategi interaktif mampu mendorong perhatian, keberanian bertanya, diskusi, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Temuan ini menegaskan bahwa media konkret berperan sebagai jembatan antara konsep abstrak matematika dan pengalaman nyata siswa. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas I yang masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, pemanfaatan media konkret dapat direkomendasikan sebagai strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika di kelas rendah sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, I. K. S. (2022). Pentingnya Membelajarkan Konten Aljabar Dan Keterampilan Berpikir Aljabar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika*, 2(1), 80-92. <https://doi.org/10.36733/pemantik.v2i1.3704>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Cholifah, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Mengenal Arti Pecahan dan Urutannya melalui Model Tutor Sebaya Berbantuan Media Benda Konkret bagi Siswa SD Kelas III. *Didaktika*, 1(2), 292-301. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i2.43986>
- Cholisoh, N., Rezeki, S., & Aqil, D. I. (2020). Implikasi Kompetensi Pedagogis terhadap Hasil Belajar Siswa dan Kinerja Guru. *Literatus*, 2(2), 133-140. <https://doi.org/10.37010/lit.v2i2.84>

-
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341-1348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.888>
- Darmawati, D. (2018). Improving students' ability of first grade students in operationalizing sum and reduction in mathematics subjects by using the assistance of congkrit items in sd negeri no. 16 sungai apit kecamatan apit kabupaten siak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 2(1), 57-66. <https://doi.org/10.36057/jips.v2i1.309>
- Dewi, A. A. A. L. and Agustika, G. N. S. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Berbudaya Melalui LKPD Interaktif Menggunakan Model Predict Observe Explain Berbasis Etnomatematika Kelas I SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 208-219. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48809>
- Ernitasari, E. P. and Rakimahwati, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Balok terhadap Pengenalan Konsep Matematika Berbasis Seriasi pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad Journal on Early Childhood*, 5(2), 221-227. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.363>
- Fahma, M. A. and Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Must Journal of Mathematics Education Science and Technology*, 6(1), 31. <https://doi.org/10.30651/must.v6i1.6966>
- Hani, U. -. and Putro, . Z. (2022). Peran Pendidik Anak Usia Dini dalam Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Indonesian Journal of Early Childhood Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 78. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1023>
- Hidayat, S. and Mulyadi, S. (2023). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDIT Atikah Musadad. *Dwija Cendekia Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74734>
- Inayati, N. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Alat Peraga Materi Pecahan Pada Siswa Kelas Iv SDN 6 Mataram. *Media Bina Ilmiah*, 13(8), 1529. <https://doi.org/10.33758/mbi.v13i8.231>
- Juardi, I. F. and Komariah, K. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, 6(1), 2179-2187. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220>
- Juliantini, L. S., Jampel, I. N., & Diputra, K. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Berbantuan Media Konkret Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 8-17. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24304>
- Kusnan, K., Zainal, N., & Sanger, M. (2022). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) Fastabiqul Khairaat Airmadidi Minahasa Utara. *Indonesian Journal of Early Childhood Education (Ijece)*, 2(01). <https://doi.org/10.30984/ijece.v2i01.258>
- Kusuma, A. C. (2020). Peningkatan Keterampilan Membuat Alat Peraga Matematika Pada Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Peradaban. *Dinamisia Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4128>
- Lutfi, J. S. and Dasari, D. (2024). Research trends on learning mathematics with the CPA (Concrete-Pictorial-Abstract) approach. *Prisma*, 13(1), 103. <https://doi.org/10.35194/jp.v13i1.3947>
- Putri, H. E., Misnarti, M., & Saptini, R. D. (2018). Influence of Concrete-Pictorial-Abstract (Cpa) Approach Towards the Enhancement of Mathematical Connection Ability of Elementary School Students.

Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 10(2), 61.
<https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.10915>

- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735-1742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- Suparni, S. (2021). Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Tingkat Sd/Mi. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 124-135. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3729>
- Turmuzi, M. and Wahidaturrahmi, W. (2021). Analisis Kompetensi Profesional dan Pedagogik Mahasiswa Pendidikan Matematika Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 341-354. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.301>
- Usman, U. (2021). Hubungan Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Al-Qiyam*, 2(1), 168-175. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1.204>
- Yunaini, N. and Winingsih, D. Y. (2022). Implikasi Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 4(2), 78-86. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.257>