



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 189-201

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j.innovative.org/index.php/Innovative>

Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang

Yanuardhana Argaruri¹, Joko Sulianto², Ikha Listyarini³, Dewi Natalia Kristanti Santi Puspita Rini⁴

(1) Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas PGRI Semarang

(2), (3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

(4) SDN Kalicari 01 Semarang

Email: yanuardhana.argaruri@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik. Pendekatan penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIA SDN Kalicari 01 Semarang Tahun Ajaran 2022/ 2023. Jumlah peserta didik sebanyak 35 yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Adapun aspek minat belajar Matematika yang diobservasi, antara lain: (1) Adanya rasa suka atau senang dalam belajar; (2) adanya ketertarikan peserta didik dalam belajar; (3) adanya pemusatan perhatian peserta didik dalam belajar; (4) adanya keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam belajar; (5) Tekun dan disiplin dalam belajar; (6) Rajin mengerjakan tugas; (7) adanya keingintahuan terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran konkret dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat menjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran konkret dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam belajar di kelas. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran konkret dapat meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas VI SDN Kalicari 01 Semarang.

Kata Kunci: *media pembelajaran konkret, minat belajar, matematika*

Abstract

This study aims to describe the use of concrete learning media to increase students' interest in learning Mathematics. The research approach used is descriptive qualitative. The type of data used is qualitative data. The subjects in this study were class VIA students at Kalicari 01 Elementary School Semarang in the 2022/2023 Academic Year. There were 35 students consisting of 15 male students and 20 female students. Data collection techniques using observation and interviews. As for the aspects of interest in learning Mathematics that were observed, among others: (1) There is a feeling of liking or pleasure in learning; (2) the students' interest in learning; (3) there is a concentration of students' attention in learning; (4) the involvement and activeness of students in learning; (5) Diligence and discipline in learning; (6) Diligent in doing assignments; (7) curiosity about learning. The use of concrete learning media can make teaching and learning activities more effective and efficient and can establish good relations between teachers and students. In addition, concrete learning media can play a role in overcoming boredom and can foster students' learning interest in learning in class. From the results of observations and interviews conducted by researchers, it can be concluded that concrete learning media can increase interest in learning Mathematics for class VI students at SDN Kalicari 01 Semarang.

Keywords: *Concrete Learning Media, Interest In Learning, Mathematics*

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan wadah, tempat, serta lingkungan belajar bagi peserta didik dalam proses mencari dan menuntut ilmu. Namun, pada proses pembelajaran, sering kita jumpai di dalam kelas terdapat peserta didik yang kurang termotivasi bahkan kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada juga Peserta didik yang kurang tanggap terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu penyebabnya adalah peserta didik terkadang merasa bosan dengan cara guru dalam menyampaikan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya masih menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, sebagai seorang guru perlu melakukan evaluasi diri dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas. Perubahan kualitas pembelajaran di dalam kelas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik akan merasa nyaman dan ilmu yang mereka peroleh akan mudah mereka terima. Salah satu cara guru dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas dan mampu membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada setiap materi yang akan disampaikan (Supriyono. 2018).

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat

penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pada zaman sekarang, kemajuan teknologi begitu cepat terutama dalam komunikasi digital dan semua informasi yang bersifat dinamis. Kemajuan teknologi saat ini juga dapat membantu dalam proses pembelajaran dan menjadi media pembelajaran yang sangat penting dan sangat berpengaruh pada pendidikan saat ini. Namun dalam penerapannya harus sebanding dengan faktor aspek minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Perkembangan zaman mengharuskan guru untuk terus mengembangkan kemampuannya dan meningkatkan kompetensinya dalam pengelolaan kelas (Nurgiansah. 2022). Guru yang kompeten bisa menggunakan beragam media pembelajaran, baik yang modern maupun yang tradisional atau konvensional seperti media pembelajaran sederhana buatan sendiri yang terbuat dari barang-barang yang mudah ditemukan. Peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran adalah salah satu target yang harus diupayakan oleh setiap guru dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya termasuk media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran (Kusnadi, 2017).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau ilmu dari guru kepada peserta didik, dimana media pembelajaran tersebut mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta keinginan peserta didik untuk terus belajar. Apalagi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika yang merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membekali peserta didik agar dapat berpikir logis, kritis, analistik, sistematis, cermat, serta dapat mempergunakan pola pikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik, tentu dalam penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran matematika. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret (nyata) untuk membantu peserta didik lebih paham terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran konkret adalah media, alat atau benda nyata yang digunakan untuk membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan belajar melalui benda-benda konkret atau benda nyata, peserta didik akan sangat terbantu dalam proses visualisasi konsep-konsep abstrak yang ada pada materi pelajaran Matematika. Menurut Udin Winata Putra dkk, media pembelajaran konkret adalah segala benda nyata dan dapat digunakan guru dalam menyalurkan pengetahuan atau materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, ketertarikan, keterlibatan dan minat peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Shoimah. 2020).

Media pembelajaran konkret dapat membantu dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran konkret yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat dengan mudah dipahami peserta didik karena media pembelajaran konkret dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan peserta didik dengan mengotak-atik benda secara langsung, sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri (Destrinelli, Hayati, & Sawinty, 2018).

Penelitian Shoimah (2020) dengan menggunakan media pembelajaran konkret, peserta didik akan mendapatkan bantuan dalam memahami proses visualisasi konsep abstrak pada materi pembelajaran Matematika. Sedangkan penelitian Murdiyanto & Mahatama (2014), penggunaan alat peraga atau media pembelajaran konkret dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan motivasi utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar peserta didik dimana peserta didik memiliki perasaan suka, memiliki ketertarikan, memiliki perhatian terhadap suatu aktivitas yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan keinginan untuk mempelajari aktivitas tersebut. Minat berasal dari diri sendiri tanpa ada pihak luar yang memaksa. Minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, jika minat belajarnya kurang maka hasil belajarnya tidak memuaskan. Sebaliknya, jika minat belajar peserta didik bertambah, maka hasil belajarnya akan memuaskan. Minat belajar Matematika adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan pada proses pembelajaran Matematika yang dirancang dengan menarik sehingga dapat menumbuhkan perasaan senang dan rasa ingin tahu yang tinggi, biasanya disertai dengan keterlibatan dalam proses pembelajaran yang memberikan pengaruh atau perubahan yang baik bagi peserta didik. (Rika, Wijaya.dkk. 2021).

Menurut Lestari dan Mokhammad (dalam Friantini dan Winata: 2019), terdapat aspek-aspek dari minat belajar, yaitu 1) perasaan senang, 2) ketertarikan belajar, 3) adanya perhatian dalam proses pembelajaran, 4) keaktifan dan keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan aspek-aspek minat belajar menurut Darmadi (2017) adalah 1) perhatian yang terpusat, perasaan dan pikiran dari peserta didik terhadap proses pembelajaran, 2) adanya perasaan senang terhadap proses pembelajaran, 3) adanya kemauan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dari beberapa aspek diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek – aspek minat belajar adalah : (1) Adanya rasa suka atau senang dalam belajar; (2) adanya ketertarikan peserta didik dalam belajar; (3) adanya pemusatan perhatian peserta didik dalam belajar; (4) adanya keterlibatan dan keaktifan

peserta didik dalam belajar; (5) tekun dan disiplin dalam belajar; (6) rajin mengerjakan tugas; (7) Keingintahuan terhadap pembelajaran.

Minat belajar peserta didik dapat diartikan sebagai suatu keadaan peserta didik yang mampu menumbuhkan perasaan suka atau senang serta mampu membangkitkan semangat peserta didik dalam melakukan proses kegiatan dalam pembelajaran yang dapat diukur melalui perasaan suka atau senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Hidayat dan Djamilah 2018). Minat belajar peserta didik merupakan sebuah perasaan dan ketertarikan peserta didik terhadap aktivitas atau kegiatan pembelajaran di mana peserta didik tersebut memiliki keinginan untuk mendalami, mempelajari, maupun melakukan aktivitas atau kegiatan pembelajaran sehingga dapat terjadi perubahan pada diri peserta didik tersebut (Sari dan Esti 2015).

Berdasarkan temuan awal yang dilakukan peneliti dilapangan diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Matematika materi Unsur – Unsur Lingkaran pada kelas VI A di SDN Kalicari 01 Semarang, peneliti sebagai guru pada awal pertemuan hanya menggunakan buku teks atau media papan tulis sehingga peserta didik hanya mengamati dan melihat ke arah buku dan papan tulis. Namun kadang-kadang guru juga menggunakan media power point. Dan itupun bagi peserta didik, kegiatan atau aktivitas yang dilakukan hanya mengamati materi yang dibuat dalam bentuk power point. Peserta didik tidak dilibatkan sama sekali dalam pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu perlu adanya perubahan paradigma berfikir bahwasanya penggunaan media pembelajaran yang modern sekalipun belum tentu membuat minat belajar peserta didik semakin meningkat. Meskipun sekolah difasilitasi dengan sarana prasarana yang baik atau pun sebaliknya, tidak serta merta menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak optimal. Penggunaan media pembelajaran konkret yang konvensional yang menarik tetap harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didiknya dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November 2022. Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Kalicari 01 Semarang. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI A SDN Kalicari 01 Semarang pada semester Gasal Tahun Ajaran 2022/2023. Jumlah peserta didik sebanyak 35 yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yakni kegiatan mengamati

kejadian secara langsung di lokasi penelitian. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi. Adapun teknik observasi dapat dilihat dari beberapa aspek minat belajar Matematika, antara lain: (1) Adanya rasa suka atau senang dalam belajar; (2) Ketertarikan peserta didik dalam belajar Matematika; (3) Pemusatan perhatian peserta didik dalam belajar Matematika; (4) Keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam belajar Matematika; (5) Tekun dan disiplin dalam belajar Matematika; (6) Rajin mengerjakan tugas Matematika; (7) adanya keingintahuan terhadap pembelajaran Matematika. Kemudian, ada Wawancara dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada sebagian peserta didik. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur dimana peneliti bebas mewawancarai dan tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis. Yang terakhir adalah literasi dengan mengutip data hasil penelitian dari artikel-artikel jurnal yang relevan dan dapat menunjang penelitian ini yakni tentang penggunaan media pembelajaran konkret.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI A SDN Kalicari 01 bahwa minat peserta didik pada mata pelajaran Matematika masih kurang. Hal itu disebabkan karena peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Seperti yang kita ketahui bahwa pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan visualisasi konsep pada setiap materinya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran konkret sangat diperlukan dalam penyampaian materi pada pelajaran Matematika. Tujuannya yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi yang menunjukkan terjadinya peningkatan minat belajar Matematika. Adapun keberhasilan tersebut dapat dilihat dari aspek minat belajar Matematika, yaitu:

1. Adanya rasa suka atau senang dalam belajar Matematika
Hasil observasi menunjukkan keberhasilan apabila peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pembelajaran Matematika dan merasakan ingin terus mempelajarinya.
2. Adanya ketertarikan peserta didik dalam belajar Matematika
Hasil observasi menunjukkan keberhasilan apabila peserta didik yang menaruh minat akan lebih dulu tertarik terhadap Matematika karena merasa tertarik dengan media pembelajaran konkret yang digunakan guru pada materi pembelajaran yang disajikan.
3. Adanya pemusatan perhatian peserta didik dalam belajar Matematika
Hal tersebut apabila peserta didik yang mempunyai minat terhadap Matematika akan memberikan perhatian penuh dalam kegiatan pembelajaran.

4. Adanya keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam belajar Matematika
Hal tersebut apabila peserta didik yang mempunyai minat terhadap Matematika akan melibatkan dirinya dan aktif dalam pembelajaran. Pada penelitian Destrinelli dkk. (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran konkret memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
5. Tekun dan disiplin dalam belajar Matematika
Hal tersebut apabila peserta didik yang mempunyai minat terhadap Matematika akan disiplin dan mempunyai waktu belajar. Pada penelitian Hanipa (2019) menjelaskan bahwa peserta didik akan memiliki kesadaran untuk belajar dan mencapai hasil yang diinginkan bagi peserta didik yang mempunyai minat belajar.
6. Rajin mengerjakan tugas Matematika
Yaitu apabila peserta didik mempunyai minat terhadap pembelajaran Matematika akan menjadi rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas Matematika.
7. Adanya keingintahuan terhadap pembelajaran Matematika
Yaitu apabila peserta didik mempunyai minat terhadap Matematika akan berusaha belajar dengan baik dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rasa suka atau senang dalam pembelajaran Matematika	Kurang	Baik	Sangat Baik
2	Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Matematika	Kurang	Baik	Sangat Baik
3	Pemusatan Perhatian peserta didik dalam pembelajaran Matematika	Cukup	Cukup	Sangat Baik
4	Keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Matematika	Cukup	Baik	Sangat Baik
5	Tekun dan disiplin dalam belajar Matematika	Cukup	Baik	Baik
6	Rajin dalam mengerjakan tugas Matematika	Cukup	Baik	Baik
7	Keingintahuan terhadap pembelajaran Matematika	Cukup	Baik	Baik

Tabel 1. Aspek Minat Belajar Peserta didik (Diolah Peneliti, tahun 2023)

Minat belajar Matematika melalui media pembelajaran konkret pada materi unsur – unsur lingkaran mendapat respon yang positif dari peserta didik. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran dirancang lebih menarik dan tidak monoton dengan penggunaan

media pembelajaran konkret sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya minat belajar Matematika akan memudahkan terlaksananya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan akan berpengaruh positif terhadap keberhasilan pembelajaran Matematika peserta didik.

Hasil penelitian juga menggunakan teknik wawancara dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada sebagian peserta didik kelas VI A SDN Kalicari 01 Semarang. Wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara tidak terstruktur dimana peneliti bebas mewawancarai dan tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis. Wawancara dilakukan pada jam istirahat. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik sebagai berikut:

Guru : Halo adik-adik, mau
jajan ya?

Peserta didik : Iya bu,

Guru : Sebentar ya, ibu mau
Tanya-tanya dulu
terkait pembelajaran
tadi. Tadi kita sudah
belajar apa?

Peserta didik : Matematika bu.

Guru : Materi apa?

Peserta didik : Unsur Lingkaran

Guru : Bagaimana tadi
pembelajarannya

Peserta didik : Menyenangkan bu,
tadi alat peraganya
bagus, buat sendiri ya
bu,

Guru : Iya, Tadi media
pembelajarannya
masih ingat apa
namanya?

Peserta didik : Taman Ulin

Guru : Ulin itu apa?

Peserta didik : Unsur –Unsur
Lingkaran

- Guru : Masih ingat gak apa saja unsur-unsur lingkaran?
- Peserta didik : Masih bu, titik pusat, jari-jari, diameter, tembereng, busur, tali busur, juring, apotema
- Guru : Pinter, Gimana perasaannya?
- Peserta didik : Seneng bu, tadi diajak nempel-nempel juga.
- Guru : Suka gak, kalo guru mengajar pakai media pembelajaran?
- Peserta didik : Suka bu, soalnya kalo pakai media, materi mudah dipahami bu, kalo baca buku sendiri itu susah inget-ingetnya.
- Guru : Terimakasih anak-anak. Selamat beristirahat.

Peserta didik : Iya bu

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, dapat disimpulkan bahwa banyak dari peserta didik antusias dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran konkret. Sebelumnya, guru hanya menggunakan buku teks, papan tulis atau menggunakan power point dimana peserta didik hanya mengamati dan tidak terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Setelah guru menggunakan media pembelajaran konkret, peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan cepat paham dengan materi yang sedang diajarkan.

Berikut hasil penggunaan media pembelajaran konkret mata pelajaran Matematika pada materi Unsur-unsur lingkaran.



Gambar 1. Media Pembelajaran Konkret



Gambar 2. Penggunaan Media Pembelajaran Konkret

Sebelumnya, guru mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku teks saja. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran terlebih pelajaran Matematika. Masih banyak peserta didik yang tidak fokus terhadap materi yang disampaikan, peserta didik kesulitan dalam mengeluarkan ide maupun pendapat. Terkadang guru juga menggunakan media berupa video dari youtube atau media power point, namun peserta didik, masih kurang aktif, karena hanya mengamati saja. Setelah menggunakan media pembelajaran yang konkret, peserta didik lebih aktif karena terlibat dalam pembelajaran. Selain menggunakan media berupa teknologi, guru juga menggunakan media konkret konvensional yang diberi nama "Taman Ulin (Unsur Lingkaran)" pada materi Unsur-unsur Lingkaran. Media pembelajaran konvensional yang terbuat dari styrofoam dengan di padu kreatifitas guru dalam merancang media konvensional konkret yang menarik dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik, paham dan bisa membedakan unsur-unsur lingkaran. Dari beberapa kegiatan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar Matematika terjadi karena siswa mampu mengikuti tahapan pembelajaran melalui media pembelajaran konkret. Setelah proses pembelajaran matematika materi Unsur-Unsur Lingkaran dengan menggunakan media pembelajaran konkret, peserta didik lebih berminat pada kegiatan pembelajaran karena guru merancang pembelajaran

dengan media pembelajaran konkret sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik dan mereka memberikan jawaban bahwa pembelajaran sangat menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran konkret, peserta didik merasakan dapat terlibat aktif dalam penggunaannya selama pembelajaran.

Dari pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran konkret sangat berperan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran konkret dapat membantu tugas guru dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mudah menerima dan memahami materi yang telah dijelaskan. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rika Wijaya, dkk dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika memperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik kelas V SDN Kelapa Dua Wetan 02 Jakarta. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran konkret dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menjanjikan bagi guru untuk mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran di kelas. Terlebih lagi, media pembelajaran konkret tergolong fleksibel karena terdapat di sekitar kita.

Selain penelitian diatas, Penelitian dari Aam Amaliyah, dkk menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran matematika sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III SDN Kampung Melayu II Kabupaten Tangerang. Penggunaan Media pembelajaran konkret pada mata pelajaran Matematika dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik karena kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat mempermudah peserta didik dalam menerima dan memperoleh ilmu sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran konkret pada pembelajaran Matematika tentang materi unsur – unsur lingkaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI A SDN Kalicari 01 Semarang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dapat membuat pembelajaran lebih menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran Matematika. Peserta didik akan lebih berkonsentrasi, tidak bosan, dan akan paham dengan materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran merupakan alat bantu alternatif untuk mempermudah memahami materi dalam kegiatan

pembelajaran di kelas. Peserta didik juga lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Tidak hanya peserta didik, guru juga ikut serta aktif dan kreatif dalam mengajar, karena dibalik media pembelajaran yang baik dan mudah di mengerti, ada sosok guru yang kreatif dan inovatif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Pada proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran konkret dalam menjelaskan materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Matematika yang merupakan mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran konkret.
2. Pemanfaatan media pembelajaran akan sangat berdampak bagi peserta didik terutama dalam meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Matematika.
3. Penggunaan media pembelajaran konkret berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Disarankan kepada guru-guru agar lebih cermat, lebih kreatif, dan lebih inovatif dalam memilih, merancang, dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, Aam.dkk. 2022. Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. Universitas Muhammadiyah Tangerang. Renjana Pendidikan Dasar - Vol. 2 No. 3 Agustus 2022
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333
- Friantini. R.N, Winata, Rahma . 2019. Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI Volum 4 Nomor 1 bulan Maret 2019 Page 6 - 11*
- Hanipa, A. (2019). Analisis minat belajar siswa MTs kelas VIII dalam pembelajaran Matematika melalui aplikasi Geogebra. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(5), 315-322.
- Kusnadi, E., Martini, E., & Nugraha, G. N. (2017). Konstruksi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 150–163.
- Murdiyanto, T., & Mahatama, Y. (2014). Pengembangan alat peraga Matematika untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar. *Sarwahita*, 11(1), 38-43.

- Nurgiansah, Heru T. 2022. Meningkatkan minat Belajar siswa dengan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Universitas PGRI Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 4 Nomor 3 Tahun 2022
- Sari, Fitri Mustika dan Esti Harini. (2015). Hubungan Persepsi Siswa terhadap Mata Pelajaran Matematika Minat Belajar dan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Matematika. Union: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 3, No. 1, Maret 2015.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 3(1), 1-18.
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Vol. 2 No. 1: EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar
- Wijaya, Rika.dkk. 2021. Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III : SEMNARA 2021