

Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Konkret Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD Negeri Model Terpadu Madani

Andi Sartika Dewi¹, Dian Chandra Anggraeni², Sahrul Saehana³

¹Universitas Tadulako, Indonesia

email: andisartikadewi6@gmail.com

²Universitas Tadulako, Indonesia

email: anggraenichandradian23@gmail.com

³SDN Model Terpadu Madani, Indonesia

email: saehanasahrul3498@gmail.com

(Received: 7-05-2024; Reviewed: 9-06-2024; Revised: 10-06-2024; Accepted: 15-08-2024; Published: 3-11-2024)



©2024 –GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

Low student interest in learning results in low learning outcomes, so that students' knowledge in applying the learning taught by the teacher in the community is also minimal. This concrete learning media can provide a more meaningful learning experience because students can interact directly with objects or learning media. This research is a Classroom Action Research (PTK) which consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted in two cycles. The subjects of this study were grade II students of Madani Integrated Model State Elementary School. The improvement of the ability in learning mathematics of grade II students of Madani Integrated Model State Elementary School, as well as the use of concrete media on the material, showed successful results. This can be proven by the percentage increase from cycle I of 47% to cycle II which reached 80%.

Keywords: Mathematics, Concrete Media, Learning Interest

PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran signifikan dalam mengembangkan berbagai keterampilan siswa untuk pengaturan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Agustina, 2020). Matematika selalu digunakan dalam berbagai aktivitas, di berbagai lokasi seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, pelajaran Matematika esensial bagi siswa sebagai persiapan untuk menjalani kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam pendidikan, matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami, di mana siswa lebih cenderung menghafal daripada berlatih berpikir kritis untuk memecahkan masalah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan cenderung tidak efektif. Usaha untuk meningkatkan kemampuan siswa harus melibatkan beberapa faktor, termasuk kurikulum dan penggunaan media yang nyata dan menarik dalam proses pembelajaran. Di mana proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan.

Memberikan siswa persiapan untuk menjalani kehidupan sehari-hari mereka. Dengan pendidikan yang telah diperoleh, diharapkan individu tersebut mampu menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan yang ada, baik dalam konteks masyarakat, pendidikan, maupun lingkungan kerja (Al

Afgoni, Alghadari, & Vioreza, 2020). Guru atau pendidik memiliki peran krusial dalam realisasi pendidikan nasional akibat keterlibatan langsung mereka dalam aktivitas pedagogik (Utami & Vioreza, 2020; Utami et al., 2018).

Pembelajaran Matematika memiliki peran yang krusial dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi sangat memerlukan Matematika sebagai sarana untuk mengimplementasikan kemajuan teknologi tersebut. Setiap individu harus memiliki pengetahuan dasar mengenai Matematika, khususnya tentang penjumlahan, karena aspek tersebut terintegrasi dalam setiap aspek kehidupan. Matematika tidak hanya melibatkan penjumlahan dan pengurangan, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi peradaban, pendorong kemajuan sains dan teknologi, sehingga masyarakat memperoleh manfaat yang mempermudah kehidupan sehari-hari mereka.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi melalui penggunaan angka, simbol, dan ketajaman penalaran, yang dapat membantu memperjelas dan mempermudah penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, pada tingkat sekolah dasar, diutamakan agar siswa mengenal, memahami, dan menguasai penggunaan bilangan dalam konteks praktik kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan fungsi pembelajaran matematika di sekolah dasar, tujuan umum pendidikan matematika di tingkat ini adalah untuk mengembangkan kemampuan bernalar, membentuk sikap siswa, dan meningkatkan keterampilan dalam penerapan matematika.

Media sebagai salah satu elemen dalam sistem pembelajaran (Gita & Bella, 2022) Implementasi media pembelajaran bersifat integral dan sesuai dengan proses pembelajaran secara komprehensif (Harahap et al, 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa dalam memahami materi (Yantik et al, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, media dapat memperluas pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari dan berkontribusi pada organisasi kognitif (Tarigan, 2011). Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik untuk siswa. (Nahwah et al, 2017). Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika dapat membantu siswa untuk menguasai prinsip dan konsep dasar matematika. (Salim, 2020). Selain itu, pemanfaatan media akan menciptakan atmosfer pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan (Febriyanto et al, 2018). Materi geometri ruang adalah konsep yang abstrak bagi siswa kelas 2 SD.

Menurut Pauziah (2019), media pembelajaran atau alat peraga adalah metode yang memungkinkan siswa untuk berpikir abstrak mengenai matematika, mengingat bahwa konsep-konsep dalam matematika bersifat abstrak. Secara umum, siswa berpikir dari konsep-konsep konkret menuju konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, penerapan model blended learning memerlukan bantuan media objek konkret untuk memfasilitasi pemahaman siswa mengenai materi bangun ruang.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas II SDN Model Terpadu Madani, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul selama proses ceramah guru mengenai materi pelajaran. Penguasaan dan manajemen kelas tampak kurang optimal dari pihak pendidik maupun siswa. Ketidakcukupan sarana dan prasarana, seperti media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, disebabkan oleh keterbatasan dana, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan guru mengenai Bangun Datar dan Bangun Ruang. Dari hasil aktivitas pembelajaran pada pra-siklus, terlihat bahwa dari 20 siswa, hanya 8 orang siswa yang aktif mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran Matematika berlangsung di kelas, di antaranya adalah siswa yang bersikap pasif saat mendengarkan.

Menurut kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, metode pengajaran yang diterapkan oleh guru tidak mendukung terciptanya siswa yang aktif belajar di kelas. Pendekatan yang diterapkan oleh guru tidak berfokus pada pengembangan pengalaman siswa. Tidak terdapat kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar yang mendukung siswa untuk mengembangkan pengalaman mereka berdasarkan materi pelajaran yang sedang diajarkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa untuk memahami materi dan mengoptimalkan kemampuan mereka secara

merata, mengingat setiap siswa memiliki kemampuan, daya nalar, motivasi, dan minat yang berbeda dalam proses belajar. Untuk siswa yang memiliki motivasi dan minat tinggi dalam belajar, mereka akan tetap fokus mendengarkan guru hingga akhir pelajaran. Sebaliknya, siswa dengan motivasi dan minat rendah cenderung mengantuk, merasa bosan, dan mengobrol, yang mengakibatkan gangguan selama proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada pra-siklus, terdapat 8 siswa yang belum mencapai ketuntasan dari total 20 siswa. Nilai rata-rata sebelum pembelajaran menggunakan media konkret adalah 65,00, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75, dengan persentase ketuntasan mencapai 40%.

Rendahnya minat belajar siswa mengakibatkan hasil belajar yang rendah, sehingga pengetahuan siswa dalam menerapkan pembelajaran yang diajarkan guru di masyarakat juga menjadi minim. Metode komunikasi guru dalam menyampaikan materi belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Komunikasi yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dapat memanfaatkan media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media yang digunakan harus dirancang seatraktif dan seefisien mungkin. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus pada konten atau maksud dari media tersebut. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah media konkret yang dapat dilihat langsung, bisa di sentuh dan dapat digunakan secara langsung oleh siswa yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami konsep materi pelajaran, khususnya dalam Matematika.

Media pembelajaran konkret ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dikarenakan siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek atau media pembelajaran. Media konkret ini dapat memudahkan pemahaman siswa, meningkatkan minat belajar siswa dan dapat memperkuat ingatan siswa mengenai materi pembelajaran. Media pembelajaran konkret ini sangat penting digunakan oleh guru agar siswa dapat aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran Matematika tentunya mengakibatkan rendahnya minat siswa untuk belajar (Friantini & Winata, 2019). Penggunaan media memiliki pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar Matematika. Media konkret menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media konkret sebagai alat bantu atau pendukung dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, karena media tersebut memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek (Destinelli, Hayati, & Sawinty, 2018).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media konkret memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran Matematika. Penelitian Shoimah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret memberikan bantuan signifikan kepada siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak dalam materi Matematika. Menurut penelitian Murdiyanto & Mahatama (2014), penggunaan alat peraga atau media konkret menghidupkan, menarik, dan menjadikan proses belajar mengajar interaktif. Menurut penelitian Sulistiani (2016), media konkret terbukti sangat mudah dipelajari oleh siswa dan mudah diakses di lingkungan sekitar, serta siswa dapat membuatnya sendiri di rumah. Oleh karena itu, siswa tidak merasa canggung untuk berkontribusi dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian yang disebutkan di atas telah menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat berkontribusi pada peningkatan minat belajar Matematika. Namun, minat juga memengaruhi proses pembelajaran, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan keaktifan siswa. Apabila siswa berpartisipasi aktif, maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa melalui media konkret di kelas 2 SD Negeri Model Terpadu Madani.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan media konkret dapat meningkatkan minat belajar Matematika siswa. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Skenario pada siklus 1 meliputi: perencanaan (penentuan jadwal dan materi, pengamatan kondisi awal yang menghadapi hambatan dalam pembelajaran, perumusan masalah dan upaya, penyusunan RPP, serta angket), pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setelah evaluasi siklus 1, penelitian ini dilanjutkan ke siklus 2 dengan prosedur yang identik dengan siklus 1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Model Terpadu Madani. Jumlah siswa dalam kelas tersebut adalah 20, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Untuk mengumpulkan data, peneliti memanfaatkan observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, sedangkan angket diberikan pada setiap akhir siklus melalui *goggle form*.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis melalui tahap reduksi data, deskripsi data, dan verifikasi data. Dalam tahap reduksi data, peneliti mengorganisir kelengkapan seluruh data yang diperoleh dari observasi dan angket. Selanjutnya, data dikategorikan sesuai dengan fokus penelitian. Dalam verifikasi data, peneliti menginterpretasikan temuan dan membandingkan hasil dengan teori yang ada serta penelitian sebelumnya yang relevan. Data divalidasi melalui teknik triangulasi sebagaimana diusulkan oleh Octaviani & Sutriani (2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap awal, pengajar lebih dominan menggunakan metode ceramah dengan dukungan media seperti *Google Meet* dan *Zoom Meeting*. Guru sering memberikan instruksi kepada siswa untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan materi yang dapat diakses melalui tautan video pembelajaran yang dikirimkan melalui WhatsApp Group. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kebosanan dan kejemuhan terhadap pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Matematika.

Dalam siklus 1, guru hanya menjelaskan materi dan prosedur penggunaan media konkret, kemudian salah satu siswa diminta untuk mencari media konkret berupa kubus dan balok untuk menghitung volume secara kolaboratif. Sayangnya, masih banyak siswa yang tidak konsentrasi pada materi yang disampaikan, dan mereka mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide atau pendapat. Namun, pada siklus kedua, pembelajaran berfokus pada siswa. Students are instructed to identify cubic and rectangular objects or media present in their surroundings. Penggunaan media konkret meningkatkan pemahaman siswa dalam membedakan rumus volume kubus dan balok. Dari berbagai kegiatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar Matematika disebabkan oleh kemampuan siswa dalam mengikuti tahapan pembelajaran melalui media konkret.

Adapun keberhasilan tersebut dapat dilihat dari indikator minat belajar Matematika, yaitu:

1. Minat dan ketertarikan dalam mempelajari Matematika

Seorang siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran Matematika cenderung akan terus mempelajari subjek tersebut tanpa adanya paksaan. Penelitian Zubaidah menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

2. Minat siswa dalam pembelajaran Matematika.

Siswa yang memiliki minat akan lebih dahulu tertarik pada Matematika. Penelitian oleh Nazifah (2013) menjelaskan bahwa media konkret berfungsi untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan.

3. Fokus siswa dalam pembelajaran Matematika

Siswa yang memiliki minat dalam Matematika cenderung memberikan perhatian penuh selama proses pembelajaran. Penelitian Putro (2016) menjelaskan bahwa penggunaan media konkret bertujuan untuk memberikan representasi nyata dalam materi pembelajaran serta meningkatkan minat dan aktivitas siswa.

4. Keterlibatan siswa dan aktivitas dalam pembelajaran Matematika

Siswa yang memiliki minat dalam Matematika cenderung terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Destrinelli et al. (2018) menjelaskan bahwa media konkret memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

5. Ketekunan dan disiplin dalam mempelajari Matematika

Siswa yang memiliki minat dalam Matematika cenderung disiplin dan mengatur waktu belajar dengan baik. Penelitian Hanipa (2019) menjelaskan bahwa siswa dengan minat belajar menunjukkan kesadaran untuk belajar dan mencapai hasil yang diinginkan.

Tabel 1. Hasil angket Indikator minat belajar Siswa Siklus 1

No	Indikator Minat Belajar	(%)
1	Ketertarikan pada Pembelajaran Matematika	40%
2	Minat siswa dalam pembelajaran Matematika	35%
3	Fokus siswa dalam Pembelajaran Matematika	55%
4	Keterlibatan siswa dan aktivitas dalam pembelajaran matematika	45%
5	Ketekunan dan disiplin dalam pembelajaran matematika	60%
Rata-Rata		47%

Pada tabel 1. diatas menunjukkan hasil angket yang dikirimkan kepada siswa kelas II SD Negeri Model Terpadu Madani melalui *Google Form*, dapat dilihat bahwa indicator minat belajar siswa pada pembelajaran matematika pada siklus 1 masih jauh dibawah kriteria. Dapat dilihat dari indicator (1) ketertarikan pada pembelajaran matematika dari 20 orang siswa, hanya 8 orang yang tertarik (40%), pada indicator (2) minat siswa dalam pembelajaran matematika dari 20 orang siswa hanya 7 orang yang berminat (35%), pada indicator (3) focus siswa dalam pembelajaran matematika dari 20 orang siswa hanya 11 orang (55%) yang focus, (4) keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika hanya 9 orang (45%) dari 20 orang siswa dan ketekunan dalam pembelajaran matematika hanya 12 orang (60%) dari 20 orang siswa. Rendahnya minat belajar siswa ini dikarenakan pembelajaran matematika masih terpaku pada sistem ceramah dan konsep teori yang membuat siswa tidak memiliki minat dalam pembelajaran matematika.

Tabel 2. Hasil angket Indikator minat belajar Siswa Siklus 2

No	Indikator Minat Belajar	(%)
1	Ketertarikan pada Pembelajaran Matematika	75%
2	Minat siswa dalam pembelajaran Matematika	80%
3	Fokus siswa dalam Pembelajaran Matematika	80%
4	Keterlibatan siswa dan aktivitas dalam pembelajaran matematika	75%
5	Ketekunan dan disiplin dalam pembelajaran matematika	90%
Rata-Rata		80%

Pada tabel 2. diatas menunjukkan hasil angket yang dikirimkan kepada siswa kelas II SD Negeri Model Terpadu Madani melalui *Google Form*, dapat dilihat bahwa indicator minat belajar siswa pada pembelajaran matematika pada siklus 2 meningkat dari pembelajaran di siklus 1. Dapat dilihat dari indicator (1) ketertarikan pada pembelajaran matematika dari 20 orang siswa, 15 orang yang tertarik (40%), pada indicator (2) minat siswa dalam pembelajaran matematika dari 20 orang siswa, 16 orang yang berminat (80%), pada indicator (3) focus siswa dalam pembelajaran matematika dari 20 orang siswa ada 16 orang (80%) yang focus, (4) keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika ada 15 orang (75%) dari 20 orang siswa dan (5) ketekunan dalam pembelajaran matematika ada 18 orang (90%) dari 20 orang siswa. Peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran siklus 2 dikarenakan guru mengubah metode pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran konkret yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun perbandingan peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari tabel 3 dibawah ini :

Tabel 3. Perbandingan Hasil angket Indikator minat belajar Siswa Siklus 1 & 2

Indikator Minat Belajar	Siklus 1	Siklus 2
Ketertarikan pada Pembelajaran Matematika	40%	75%
Minat siswa dalam pembelajaran Matematika	35%	80%
Fokus siswa dalam Pembelajaran Matematika	55%	80%
Keterlibatan siswa dan aktivitas dalam pembelajaran matematika	45%	75%
Ketekunan dan disiplin dalam pembelajaran matematika	60%	90%
Rata-Rata	47%	80%

Dari hasil perbandingan hasil angket indicator minat belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Model Terpadu Madani, pada siklus 1 rata-rata presentase minat belajar siswa berada pada angka 47% atau sekitar 9 orang siswa yang berminat pada pembelajaran matematika, kemudian pada pembelajaran siklus 2 rata-rata presentase minat belajar siswa meningkat menjadi 80% atau sekitar 16 orang yang berminat belajar pada pembelajaran matematika.

Pembahasan

Deskripsi pengumpulan data menunjukkan bahwa rendahnya pembelajaran matematika di sekolah dasar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Untuk mengatasi faktor-faktor yang menyulitkan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, dapat digunakan media konkret. Media konkret merupakan alat nyata yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang menyenangkan. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika.

Wijayanti (2022) menjelaskan bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, proses ini memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Pengajaran materi matematika mengenai pengenalan bentuk benda dapat lebih efektif dipahami oleh siswa melalui penerapan metode bernyanyi. Siswa akan mengalami kepuasan dalam proses pembelajaran. Media realia dapat merepresentasikan apa yang tidak dapat diungkapkan oleh pendidik, baik melalui kata-kata maupun kalimat tertentu. Selain itu, keabstrakan materi dapat dijelaskan secara konkret melalui

penggunaan media. Media benda konkret memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan pengetahuan dan perkembangan mereka, serta meningkatkan pemahaman melalui penggunaan media tersebut.

Astuti (2014) menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada materi bangun ruang dapat dicapai melalui penggunaan media benda konkret. Seorang guru perlu memanfaatkan objek di sekitar sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar, karena ini merupakan satu-satunya media nyata yang tersedia di lingkungan siswa. Penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa terbukti efektif dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar siswa. Situasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan mengimplementasikan media yang sesuai, yaitu berbasis benda konkret, karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan objek yang ada di sekitar mereka. Dengan menggunakan media konkret, proses pembelajaran dapat mencapai keberhasilan yang lebih baik dan mengalami peningkatan Rahayu (2022).

Umardiyah (2020) menyatakan bahwa pembelajaran matematika sangat efektif pada materi bangun ruang dengan memanfaatkan media benda konkret. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh dari benda konkret tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret telah dilaksanakan dengan sangat baik. Peningkatan kemampuan dalam pembelajaran matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Model Terpadu Madani, serta penggunaan media konkret pada materi tersebut, menunjukkan hasil yang berhasil meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan persentase dari siklus I sebesar 47% ke siklus II yang mencapai 80%, sehingga melebihi indikator keberhasilan peneliti yang ditetapkan yaitu ≥ 75 . Pada siklus I, kriteria yang diperoleh adalah baik, dan terdapat peningkatan pada siklus II yang menunjukkan kategori sangat baik. Pada siklus I, terdapat 11 siswa yang belum mencapai tuntas dan 9 siswa yang telah tuntas. Dalam siklus II, terdapat 4 siswa yang belum mencapai tuntas dan 16 siswa yang telah tuntas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media benda konkret dalam materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 2 di SD Negeri Model Terpadu Madani dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak sekolah SD Negeri Model Terpadu Madani, Khususnya Guru Pamong yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian, kepada siswa kelas 2 SD Negeri Model Terpadu Madani yang telah berpartisipasi dalam penelitian, dan kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran dalam pembuatan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. (2020). *Efektivitas pembelajaran Matematika secara daring di era pandemi Covid-19 terhadap kemampuan berpikir kreatif*. [Skripsi, Universitas Negeri Medan]
- Al Afgoni, H., Alghadari, F., & Vioreza, N. (2020). Pencapaian kemampuan berpikir geometri tingkat rendah siswa: Analisis berdasarkan tipe pembelajaran kooperatif. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32- 37.
- Astuti, P. (2014). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014 (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA)
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematis melalui penggunaan media kantong bergambar pada materi perkalian bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 266424

- Gita, N., & Bella, C. (2022). Filsafat matematika sebagai pembentukan karakteristik pada media pembelajaran. *jurnal dunia ilmu*, 2(3), 1-8.
- Harahap, O. F. M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media Menggunakan Media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris. CV. AZKA PUSTAKA.
- Pauziah. 2019. Meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media kongkrit. Bintang : *Jurnal Pendidikan dan Sains* Volume 1 Nomor 1: 3.
- Nahwah, F.M., Choiiri, A.S., & Sunardi. (2017). Single Subject Research: Increasing mathematics learning outcomes of the additive fractions using fractional block media toward students with visual impairment. *european journal of special education research*, 2(2), 89-104. <Https://Doi.Org/10.5281/Zenod o.24776>
- Tarigan, Devy E. (2011). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika berdasarkan langkah-langkah polya pada materi sistem persamaan linear dua variabel bagi siswa kelas VIII Smp Negeri 9 Surakarta ditinjau dari kemampuan penalaran siswa. tesis. tidak diterbitkan. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Umardiyah, F. (2020). Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Geometri Bangun Ruang Di Sdn Karangmojo Ii. EDUSCOPE: *Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 5(2), 85-90
- Utami, P. P., Vioreza, N., & Yunaika, W. (2018). Analisa pola perilaku kontraproduktif guru di SMA Negeri se-Kota Bekasi. Visipena, 9(1), 47-66, 9(1), 47–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.429>
- Wijayanti, I. D. (2022). PENGENALAN BENTUK BENDA DENGAN METODE BERNYANYI DISERTAI GAMBAR DAN BENDA KONGKRIT BAGI SISWA KELAS 1 SDN SISIR 02 BATU. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(3), 492-515.
- Yantik, Sutrisno & Wiryanto. (2022). Desain media pembelajaran flash card math dengan strategi teams achievement division (stad) terhadap hasil belajar matematika materi himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420 – 3427.