

## PENERAPAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD 003 SIHEPENG

Solehuddin Nasution<sup>1\*</sup>, Mawar Sari<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia  
solehnasution0302@gmail.com, mawarsari@umsu.ac.id

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menjadi permasalahan yang sering dijumpai di sekolah dasar. Hal ini disebabkan pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III pada pembelajaran matematika melalui penerapan media konkret di SD 003 Sihepeng. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi keaktifan siswa dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa dari pra-siklus sebesar 45,83%, meningkat menjadi 66,67% pada siklus I, dan mencapai 87,50% pada siklus II. Dengan demikian, media konkret terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika.

**Kata Kunci:** Media Konkret, Keaktifan Siswa, Matematika, Sekolah Dasar.

*Abstract: Low student engagement in mathematics learning is a common problem in elementary schools. This is due to learning that is still abstract and does not involve students directly. This study aims to improve the engagement of third-grade students in mathematics learning through the application of concrete media at SD 003 Sihepeng. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is implemented in two cycles. The research subjects were 24 third-grade students. Data collection techniques used observation of student engagement and documentation. The results showed that the application of concrete media can increase student engagement from the pre-cycle by 45.83%, increasing to 66.67% in cycle I, and reaching 87.50% in cycle II. Thus, concrete media is proven to be effective in increasing student engagement in mathematics learning.*

**Keywords:** Concrete Media, Student Activeness, Mathematics, Elementary School.

---

#### Article History:

Received: 01-02-2026

Revised : 01-03-2026

Accepted: 01-04-2026

Online : 12-04-2026

---

### A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan konsep dasar serta melatih kemampuan berpikir logis siswa. Namun, kenyataannya banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Sardiman dikutip (Kartika, 2025) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Oemar Hamalik dikutip (Mayasari, 2024) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Juliantara dikutip (Alammy, 2025), menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan terintegrasi. Keterampilan dasar yaitu

mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan terintegrasi terdiri dari mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian, dan melaksanakan eksperimen. Adapun Sardiman dikutip (Nurazizah, 2026) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi.

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir dan karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan dasar adalah matematika, karena matematika melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang umum terjadi adalah rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, jarang mengemukakan pendapat, dan hanya menerima informasi dari guru tanpa keterlibatan yang optimal. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep matematika.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD 003 Sihepeng, ditemukan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah, sementara penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Akibatnya, siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan, terutama ketika menghadapi materi matematika yang bersifat abstrak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media konkret merupakan media pembelajaran berupa benda nyata yang dapat dilihat, diraba, dan dimanipulasi secara langsung oleh siswa. Penggunaan media konkret dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Lamatenggo dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Mayasari, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Kartika, 2022) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Siswa yang aktif akan lebih mudah memahami materi, mampu mengemukakan pendapat, serta terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat.

Siswa kelas III SD umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget (Ratnaningsih, 2026). Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata yang dapat dilihat, diraba, dan dimanipulasi secara langsung. Mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak tanpa bantuan media konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif bagi siswa kelas III adalah pembelajaran yang mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman nyata melalui penggunaan alat peraga atau media konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner yang menyatakan bahwa proses belajar dimulai dari tahap enaktif (melakukan), ikonik (melihat gambar), dan simbolik (menggunakan lambang).

Menurut Azhar dikutip (Andrivat, 2025) menjelaskan bahwa media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Selain itu, definisi lain dari media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Adapun Trianang dikutip (Mayasari, 2025) menjelaskan bahwa media konkret merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Sebagai obyek nyata, media konkret merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna.

Jadi, media benda konkret disini memiliki fungsi selain untuk memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa agar hasil belajar siswa lebih baik lagi.

Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan keaktifan siswa. Media konkret dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar langsung. Dengan menggunakan media konkret, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga keaktifan dan pemahaman siswa meningkat. Oleh karena itu, penerapan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam proses pendidikan dasar. Salah satu tantangan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang dapat berdampak pada pemahaman konsep dan hasil belajar mereka. Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti media konkret, telah banyak dianjurkan oleh para ahli pendidikan.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media konkret efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam belajar matematika. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Andriyat, 2024) dan (Kartika, 2026) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran mampu membuat siswa lebih aktif, terlibat langsung dalam proses belajar, dan mampu memahami konsep matematika dengan lebih baik. Penelitian tersebut mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar siswa.

Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan secara umum dan belum secara spesifik meneliti konteks sekolah tertentu, seperti di SD 003 Sihepeng. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengaruh media konkret terhadap pemahaman konsep, sementara pengaruhnya terhadap keaktifan siswa belum sepenuhnya dieksplorasi secara mendalam di lingkungan tersebut. Hal ini menimbulkan kekurangan data dan gambaran yang spesifik mengenai efektivitas media konkret dalam meningkatkan keaktifan siswa di konteks lokal.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan fokus pada penerapan media konkret dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas III di SD 003 Sihepeng. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih konkret tentang bagaimana media konkret dapat diterapkan secara efektif di lingkungan sekolah tertentu dan meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III pada Pembelajaran Matematika di SD 003 Sihepeng.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

## **B. METODE PENELITIAN**

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2024) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan

kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Maulana, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Rosmayati, 2025) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom actions research*). Maemunah dalam (Kartika, 2023) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan dasar.

Kemmis dan taggart dalam (Awaludin, 2024) menjelaskan Penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh siswa, guru, maupun kepala sekolah di segala kondisi sosial misalnya pendidikan untuk rasionalitas dan kebenaran dari definisi mengenai berbagai praktek sosial atau pendidikan dapat diperbaiki lalu dilaksanakan sendiri dalam berbagai keadaan dan lembaga di mana praktek itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan model kemmis dan taggart dikutip (Erfiyana, 2025) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dikutip (Awaludin, 2023) yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus dilaksanakan sesuai kebutuhan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi siklus sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di kelas III pada pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menghasilkan berbagai data-data dilakukan dengan beberapa Teknik. Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi penerapan media konkret untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III pada pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Asitoh, 2025).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Erfiyana, 2026).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Supriatna, 2026) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku,

kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan penerapan media konkret untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III pada pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Supriatna, 2025) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda. Adapun data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik berikut: 1) Tes Hasil Belajar, Observasi, dan Dokumentasi.

Tes Hasil Belajar, diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup. Menurut (Ningsih, 2025) menjelaskan bahwa lembar tes atau soal dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan indikator pada penelitian. Tes yang digunakan dalam PTK dilakukan di akhir pembelajaran berupa free test dan post test untuk memperoleh data/mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Bentuk tes yang biasa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa antara lain uraian, pilihan ganda, dan isian.

Observasi, dilakukan untuk menilai aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, termasuk keaktifan, interaksi, dan respon terhadap media pembelajaran. Adapun observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Kartika, 2020). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penerapan media konkret untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III pada pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng.

Dokumentasi, mencakup foto kegiatan pembelajaran, rekaman kegiatan, serta dokumentasi penilaian seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) dan hasil tes. Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (As-Shidqi, 2025). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Judijanto, 2025) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Abdillah, 2026) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu penerapan media konkret untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III pada pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Sedangkan data kualitatif dari observasi dianalisis melalui kategorisasi dan interpretasi deskriptif untuk mengetahui perubahan perilaku belajar siswa dari siklus ke siklus.

Moleong dikutip (Aslan, 2025) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Kartika, 2021) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Sudrajat, 2024), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Nasril, 2025) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Kurniawan, 2025) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Lutfatul dalam (Hanafiah, 2022) menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil capaian anak pada setiap indikator di masing-masing siklus. Perubahan capaian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode, untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan peningkatan penerapan media konkret untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III pada pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan sejak penelitian dimulai. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif, yakni menjelaskan pelaksanaan tindakan, tahapan kegiatan, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan. Proses analisis difokuskan pada kelompok yang telah ditentukan melalui observasi. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian dan observasi selama kegiatan belajar mengajar kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor dan persentase (Sanulita, 2024).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pra-Siklus

Pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media konkret.

Tabel 1. Keaktifan Siswa Pra-Siklus

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Aktif	11	45,83%
Tidak Aktif	13	54,17%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Keaktifan siswa masih rendah. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

### Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan media konkret berupa benda nyata (kelereng, stik es krim, dan balok hitung) untuk menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan.

Tabel 2. Keaktifan Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Aktif	16	66,67%
Tidak Aktif	8	33,33%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Terjadi peningkatan keaktifan siswa, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum berani berpartisipasi aktif.

### Siklus II

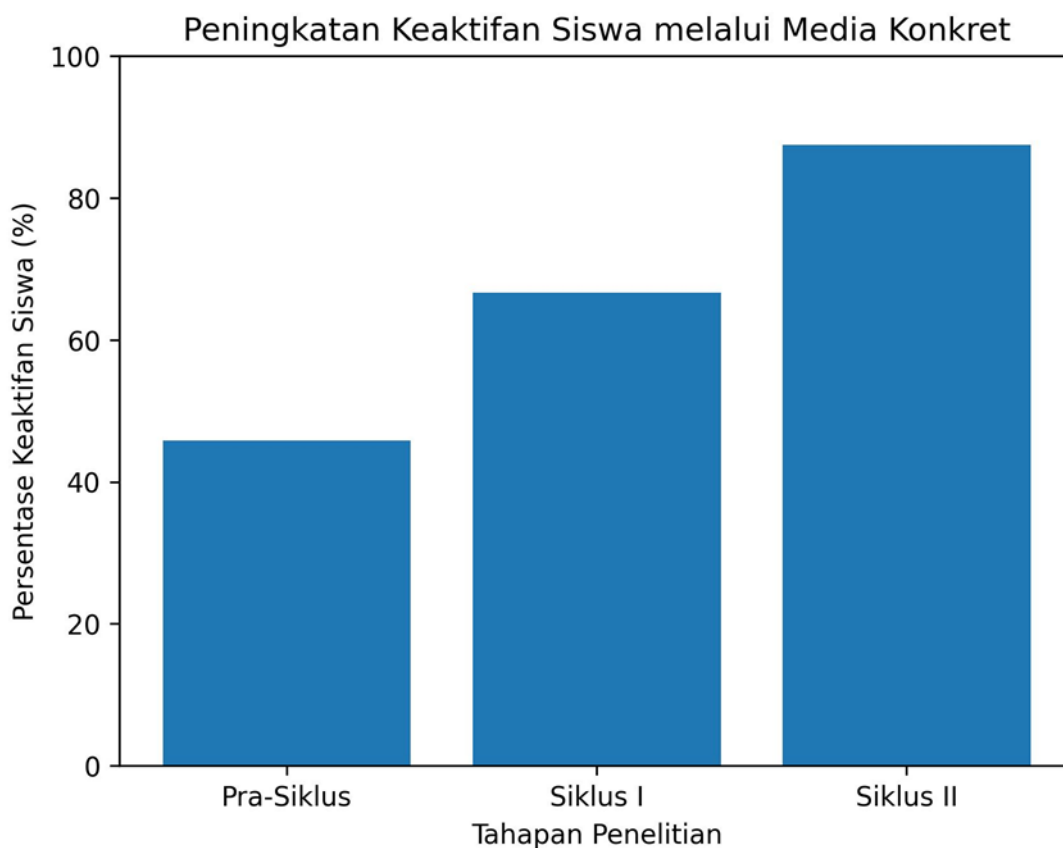
Pada siklus II, guru menyempurnakan penggunaan media konkret dengan melibatkan siswa secara berkelompok dan memberikan kesempatan presentasi.

Tabel 3. Keaktifan Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Aktif	21	87,50%
Tidak Aktif	3	12,50%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Sebagian besar siswa sudah aktif bertanya, menjawab, dan menggunakan media konkret. Penerapan media konkret terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Media konkret memberikan pengalaman belajar langsung yang membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Peningkatan keaktifan dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan benda nyata lebih efektif dibandingkan pembelajaran abstrak. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Dengan media konkret, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Berikut merupakan grafik peningkatan keaktifan siswa kelas III pada pembelajaran matematika melalui penerapan media konkret.



Grafik 1. Peningkatan Keaktifan Siswa

Dari grafik peningkatan keaktifan siswa yang sudah saya buat dan tampilkan di atas dapat si jelasan penjelasan Grafik. Grafik batang tersebut menunjukkan peningkatan keaktifan siswa kelas III SD 003 Sihepeng pada pembelajaran matematika melalui penerapan media konkret, yaitu:

- 1) Pra-Siklus: 45,83%
- 2) Siklus I: 66,67%
- 3) Siklus II: 87,50%

Terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklus, yang menandakan bahwa penggunaan media konkret efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Grafik peningkatan keaktifan siswa menunjukkan bahwa penerapan media konkret memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Pada pra-siklus, keaktifan siswa hanya mencapai 45,83%. Setelah diterapkan media konkret pada siklus I, keaktifan meningkat menjadi 66,67%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II dengan persentase keaktifan mencapai 87,50%. Hal ini membuktikan bahwa media konkret mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.

### **Pembahasan**

Penerapan media konkret dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura dikutip (Kartika, 2024), bahwa perilaku siswa dipengaruhi oleh observasi, imitasi, dan motivasi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga dapat memicu perilaku siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Karwati, 2026) menunjukkan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika. Dalam penelitiannya, Suparno menggunakan media konkret dalam bentuk properti yang dapat dipegang dan dipikirkan oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media konkret memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan media konkret.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Arifudin, 2026) menunjukkan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitiannya, menggunakan media konkret dalam bentuk model matematika yang dapat dipegang dan dipikirkan oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media konkret memiliki keaktifan yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media konkret.

Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu menjawab pertanyaan penelitian apakah penerapan media konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas III dalam pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura (Ulfah, 2023). Teori ini menjelaskan bahwa perilaku siswa dipengaruhi oleh observasi, imitasi, dan motivasi. Dalam konteks pembelajaran, teori ini dapat digunakan untuk menjelaskan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori pengajaran konstruktif yang dikemukakan oleh Jerome Bruner (Ulfah, 2021). Teori ini menjelaskan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar. Dalam konteks pembelajaran, teori ini dapat digunakan untuk menjelaskan bahwa penerapan media konkret dapat membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Kusmawan, 2025) dan (Abdillah, 2024). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu menjawab pertanyaan penelitian apakah penerapan media konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas III dalam pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pemahaman teori di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Penerapan media konkret dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara nyata dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media konkret diharapkan

mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas III SD 003 Sihepeng dalam pembelajaran matematika. Penerapan media konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas III pada pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng. Keaktifan siswa meningkat dari 45,83% pada pra-siklus menjadi 66,67% pada siklus I dan 87,50% pada siklus II. Dengan demikian, media konkret efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan guna meningkatkan efektivitas penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di SD 003 Sihepeng. Pertama, bagi guru matematika di sekolah tersebut, disarankan untuk lebih aktif dan kreatif dalam merancang serta menerapkan media konkret yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Penggunaan media yang menarik dan variatif diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kedua, guru hendaknya memperhatikan aspek keberagaman media konkret yang digunakan agar tidak monoton dan dapat menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa. Misalnya, penggunaan benda nyata, model, atau alat peraga yang dapat dipegang dan dilihat secara langsung. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu membangun pengalaman langsung siswa dalam memahami konsep matematika. Ketiga, pihak sekolah sebaiknya memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru terkait penerapan media konkret agar mereka dapat memanfaatkan media tersebut secara optimal dan efektif. Pelatihan ini dapat berupa workshop atau seminar yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kurikulum terbaru. Keempat, penelitian ini juga menunjukkan perlunya pengembangan media konkret yang lebih inovatif dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pengembang media pembelajaran di sekolah diharapkan mampu menciptakan media yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Terakhir, bagi peneliti lain, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan yang mengkaji berbagai aspek penggunaan media konkret dengan pendekatan yang berbeda, seperti penggunaan media digital atau media kombinasi, serta mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar siswa secara menyeluruh.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas dukungan selama proses pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan artikel ilmiah ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada narasumber yang telah berpartisipasi dan memberikan bantuan selama proses pengumpulan data penelitian. Partisipasi dan kerja sama yang diberikan sangat membantu kelancaran penelitian ini.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Abdillah, H. (2024). The Effectiveness Of Pedati Learning Design In Learning Educational Psychology For Prospective Teachers Of Islamic Religious Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 153–166.
- Abdillah, H. (2026). The Position of Learning and Teaching in the Al-Qur'an Perspective Thematic Tafsir Study of QS. al-'Alaq/96: 1–5, QS. al-Taubah/9: 122, and QS. al-

- Mujādilah/58: 11. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1), 1921–1930. <https://doi.org/https://doi.org/10.58421/gehu.v5i1.1198>
- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i12.3925>
- Andrivat, Z. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(2), 182–197.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2024). Analisis Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(1), 160–175.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Arifudin, O. (2026). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 4(1), 160–175.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyan Edu*, 1(3), 257–269.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 32–44.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i2>
- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan

- Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Mewujudkan Karakter Peserta Didik Pada Pembudayaan Kehidupan Beragama (Religious Culture) Di Sekolah. *Jurnal Al-Amar*, 2(2), 221–232.
- Kartika, I. (2022). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 3(4), 562–577.
- Kartika, I. (2023). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 111–124.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Dalam Mengajarkan Pendidikan Agama Islam Di PAUD. *Plamboyan Edu*, 2(3), 348–363.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kartika, I. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Karwati, K. (2026). Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun Di PAUD A. Sopyan. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1550–1564.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Kusmawan, A. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Education Elementaria and Psychologia*, 2(1), 1–12.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Ratnaningsih, Y. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Rangka Mengembangkan Kognitif Anak Pada Kelompok B PAUD Nurulzulam. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1535–1549.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.

- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1724>
- Supriatna, U. (2025). Technology-Based Learning Management In Improving Learning Outcomes In Junior High Schools. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(2).
- Supriatna, U. (2026). The Role Of Teachers In Improving The Quality Of Learning In Madrasah Tsanawiyah. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 45–56.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 13–22.