

ANALISIS PENERAPAN MEDIA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 SDN SAWAH BESAR 01 SEMARANG

Arlindra Rizma Saputri¹, Ferina Agustini²
arlindrarizma57@gmail.com¹, ferinaagustini@upgris.ac.id²
Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penerapan media konkret dalam pembelajaran matematika di kelas dua SDN Sawah besar 01 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Semua peserta didik kelas dua, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, yang terlibat sebagai partisipan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian di SDN Sawah Besar 01 Semarang, Media pembelajaran yang digunakan pada kelas II yaitu media konkret untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media konkret dapat: 1) menciptakan rasa senang belajar matematika pada peserta didik selama pelajaran berlangsung, 2) meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, 3) peserta didik memahami pembelajaran dengan mudah.

Kata Kunci: Penerapan, Media Konkret, Matematika.

Abstract

The purpose of this research is to identify the application of concrete media in mathematics learning in second grade at SDN Sawah Besar 01 Semarang. This study used descriptive qualitative method. Data is collected through observation and documentation. All second grade students, consisting of 15 male students and 14 female students, were involved as research participants. Based on the results of research at SDN Sawah Besar 01 Semarang, the learning media used in class II is concrete media to create real learning conditions. The research results show that using concrete media can: 1) create a sense of enjoyment in learning mathematics in students during the lesson, 2) increase students' enthusiasm in participating in learning, 3) students understand learning easily.

Keywords: Application, Concrete Media, Mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek paling penting bagi kehidupan manusia untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Hal tersebut telah termuat dalam UU nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 menyebutkan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara" (Kemendikbud, 2003). Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan dikarenakan jantung dari suatu pendidikan adalah kurikulum (Sabda, 2016). Kurikulum merdeka menciptakan pembelajaran aktif dan kreatif. Program ini bukanlah pengganti dari program yang sudah berjalan, namun untuk memberikan perbaikan sistem yang sudah berjalan (Aprima & Sari, 2022). Dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional maka penyelenggara pendidikan memerlukan kurikulum sebagai program yang memuat seperangkat rencana pembelajaran serta berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran (Anas, 2023).

Keberhasilan dari proses pendidikan tergantung pada guru. Seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam

memudahkan peserta didik untuk memahami materi maka dibutuhkan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk menghadapi revolusi pada ketrampilan abad ke 21, guru harus mempersiapkan pembelajaran yang mengarah pada berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Pembelajaran matematika mampu membuat peserta didik belajar bernalar secara kritis, kreatif dan aktif.

Pembelajaran matematika adalah sebuah proses belajar mengajar yang dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan pemikiran kreatif dan meningkatkan penguasaan materi matematika yang baik. Dalam pembelajaran matematika, peserta didik harus mampu secara mandiri memperoleh berbagai pengetahuan yang diperlukan untuk proses pembelajaran. Segala konsep yang bersifat abstrak harus dapat ditangkap oleh peserta didik dengan baik dan guru harus memberikan penguatan agar materi pembelajaran teringat di otak siswa. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran matematika dipelajari dengan cara mempraktikkan dan memahaminya, bukan hanya sekedar menghafalnya.

Pembelajaran matematika perlu dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir aktif, berani berpendapat dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dari berbagai perspektif pemikiran sendiri. Pembelajaran matematika menurut anak SD merupakan pembelajaran yang susah untuk dipahami, banyak dijumpai peserta didik SD sering menghadapi kebingungan ketika menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Telah banyak upaya yang telah dilakukan dalam meningkatkan pemahaman matematika oleh banyak pihak seperti, guru, pemerintah, peneliti, dan lain-lain. Akan tetapi, dengan majunya teknologi sekarang maka perlu dilakukan suatu kegiatan pembelajaran yang dapat mendukung kondisi saat ini, sehingga baik itu dari bahan ajar, metode pembelajaran, dan media yang digunakan yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan saat ini.

Peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda satu dengan yang lain. Maka untuk memenuhi pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk keberlangsungan kegiatan belajar dengan menyesuaikan kebutuhan belajar yang diinginkan oleh peserta didik. Untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, guru dapat menggunakan media sebagai perantara menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran bisa menciptakan situasi belajar yang lebih konkret dan nyata bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, pesan yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi pesan yang kongkrit.

Menurut (Puspitasari, 2018) memilih media pembelajaran mestinya tidak dilakukan dengan sembarangan. Ketidaksesuaian penggunaan media pembelajaran dapat mengakibatkan antara lain; tujuan pembelajaran tidak tercapai, waktu terbuang sia-sia dan biaya yang dikeluarkan terlalu besar sehingga menjadi pemborosan, serta proses pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi peserta didik. Melalui perkembangan dalam dunia Pendidikan diperlukan media konkret sebagai alternatif pembelajaran masa kini. Media adalah alat sebagai bantuan guru untuk memberikan informasi dan berkomunikasi dengan peserta didik.

Media di rancang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan pendukung di dalam proses belajar agar pembelajaran dapat efektif. Media yang dipilih guru harus mampu memberikan gambaran konkret pada peserta didik (Puspitasari, 2018). Seperti yang diketahui bahwa media pembelajaran mempunyai peran besar pada kegiatan pembelajaran. Hal ini terwujud karena media pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran, serta dapat mempermudah guru dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik, mengurangi atau bahkan dapat menghindari rasa bosan pada pembelajaran, dan diusahakan agar bisa menambah hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang mampu mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas yaitu media konkret yang nyata. Melalui media konkret benda nyata diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami proses belajar mengajar dengan mudah. Manfaat media konkret dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik antara lain: pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan antusias belajar peserta didik, materi pengajaran akan lebih jelas. Berdasarkan hasil observasi PPL 1 yang peneliti lakukan di SD N Sawah Besar 01 Kota Semarang, peneliti mendapatkan kegiatan pembelajaran di kelas 2 pada mata pelajaran Matematika Bab 9 yang dilakukan oleh pendidik di kelas 2 SD N Sawah Besar 01 Kota Semarang. Menemukan peserta didik asyik dengan kesibukannya sendiri, misalkan bercerita dengan temannya, dan bermain dengan temannya saat pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik kurang aktif dan antusias dalam pembelajaran.

Solusi yang tepat untuk permasalahan yang ditemukan yaitu dengan menerapkan media konkret pada pembelajaran, bahwa dengan adanya media pembelajaran berperan sangat penting bagi keberhasilan tujuan pembelajaran. Maka perlu dikaji Penerapan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di SD N Sawah Besar 01. Dalam penelitian ini, media konkret yang digunakan adalah gelas ukur, botol dan air dengan dimodifikasi dengan warna-warni atau warna pelangi untuk airnya agar peserta didik tertarik belajar matematika. Fokus utamanya adalah menggunakan air berwarna atau pelangi yang diisikan ke dalam botol untuk dibandingkan dengan banyaknya gelas ini sebagai media pembelajaran yang mendukung berpikir kritis peserta didik dalam menghitung perbandingan volume air. Dengan warna-warni air tersebut dapat membantu peserta didik membedakan antara banyaknya volume menjadi lebih mudah dan menarik ketika dilakukan dengan menggunakan media konkret botol air.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD N Sawah Besar 01 Semarang yang dilakukan pada semester I pada bulan Oktober sampai Desember tahun ajaran 2023/2024. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan metode deskriptif, karena dasar penelitian adalah informasi yang diperoleh dari catatan lapangan dan permasalahan berupa kumpulan informasi tentang kondisi atau fakta yang terjadi, setelah itu permasalahan yang ditemukan dianalisis. Penelitian deskriptif adalah penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian. Sesuai dengan namanya, jenis penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti. Dalam menggunakan penelitian deskriptif, masalah yang dirumuskan harus layak untuk diangkat, mengandung nilai ilmiah, dan tidak bersifat terlalu luas. (Dr. Muhammad Ramdhan S.Pd., 2021 dalam (Balista & Nuvitalia, 2023).

Tentang analisis penerapan media konkret pada pembelajaran matematika kelas II di SDN Sawah Besar 01 Semarang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 2 teknik yaitu: observasi dan dokumentasi. Observasi adalah proses mengamati situasi dan kondisi, (Sugiyono, 2018). Data observasi diperoleh dalam penelitian ini dari kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada semester 1 tahun ajaran 2023-2024. Tepatnya pada saat praktik mengajar dengan menggunakan media konkret yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu, pengumpulan informasi melalui kegiatan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku yang berbentuk tulisan, gambar, dan karya-karya dari seseorang, (Sugiyono, 2018).

Subjek penelitian yang terlibat ada 15 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data dari aspek peserta didik. Teknik yang digunakan ialah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (2015:337) dalam (Anas, 2023) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan antara lain: (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media konkret atau media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru untuk membantu guru dalam menjelaskan materi. Media pembelajaran menggunakan alat peraga yang konkret saat proses pembelajaran dapat mendukung proses belajar berjalan dengan baik dan dengan adanya media konkret mampu membantu guru menjelaskan materi pelajaran dengan mudah sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Selain itu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, peserta didik tidak cepat bosan. Maka dari itu peneliti pada proses pembelajaran menerapkan media konkret ke dalam pembelajaran matematika kelas II Bab 9 banyaknya volume air.

Analisis dari penerapan media konkret pada pembelajaran matematika berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi ditemukan bahwa tahap awal sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menyusun modul ajar terlebih dahulu sebagai persiapan awal pembelajaran dengan muatan pembelajaran matematika menggunakan media konkret. Peneliti menggunakan media konkret pada pembelajaran matematika guna meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada modul ajar yang menggunakan media konkret pada tahapan awal yaitu kegiatan pembukaan yang diawali dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa kemudian pembiasaan baik yaitu menyanyikan lagu nasional, setelah itu guru memerikan pertanyaan pemantik dan juga menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Tahapan pertama pada kegiatan inti yaitu peneliti menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari. Peserta didik ditontonkan power point yang menampilkan gambaran beberapa pertanyaan mengenai materi matematika yang membandingkan volume air, setelahnya peneliti menggunakan media konkret berupa gelas ukur dan botol berisi air berwarna untuk memberikan penjelasan secara nyata bukan hanya gambaran saja. Peserta didik diminta untuk memperhatikan cara membandingkan volume air bila diberikan kedalam botol, gelas ukur dan gelas cup kecil volumenya sama. Dalam membuat media konkret yang nyata terdapat bahan yang digunakan antara lain : gelas cup kecil, botol bekas ukuran 600 ml, gelas ukur 1 liter, air, kertas krap untuk pewarna air. Proses pemilihan bahan yang tepat tidak berbahaya bagi peserta didik. Tidak hanya harganya yang terjangkau tetapi penggunaan gelas cup dan botol bekas yang berisi air sangat muda untuk digunakan. Oleh karena itu, peneliti memilih bahan tersebut sebagai media untuk mempelajari volume air. Hal tersebut membuat peserta didik semangat untuk terlibat dalam pemecahan masalah soal, peserta didik dituntut aktif dalam berpikir dan juga berusaha untuk memecahkan masalah, kegiatan pembelajaran tersebut ditanggapi dengan sangat antusias karena menggunakan media konkret yang nyata serta air yang digunakan berwarna warni sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Pada tahap selanjutnya, peneliti membagi 5 kelompok yang tiap anggotanya yaitu 5 orang peserta didik. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKPD yang berisi pertanyaan dari peneliti, namun peneliti tetap membantu peserta didik dan mengorganisasi-kan soal pertanyaan yang terkait dengan lembar LKPD. Sehingga setiap kelompok harus berperan aktif dalam memikirkan solusi pada permasalahan yang mereka hadapi dengan mempraktikkan langsung penggunaan media konkret untuk menjawab soal LKPD supaya mereka mampu mandiri bekerja sama dengan kelompoknya untuk menghadapi suatu permasalahan yang akan diselesaikan. Dengan bekerja kelompok maka akan mempermudah menyelesaikan tugas mereka, selain itu menambah semangat peserta didik untuk mengerjakan tugas karena dikerjakan bersama sama melalui diskusi dalam anggota kelompok. Menurut (Oktaviyanti & Novitasari, 2019) bahwa indikator peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari kerja kelompok, mengarahkan kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlihat sangat antusias dan bersemangat mempraktikkan langsung penggunaan media konkret untuk menjawab pertanyaan, peserta didik memahami

membandingkan volume air dengan cara menuangkan air secara langsung dari botol ke gelas. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan situasi kelas menjadi kondusif.

Tahap berikutnya yaitu setelah melakukan diskusi mengerjakan LKPD, peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas. Dengan mengutarakan hasil diskusi ke kelompok lain dan juga mendapatkan tanggapan ataupun apresiasi dari kelompok lain. Peserta didik merasa bangga dan senang menyampaikan hasil pekerjaannya dan diberi apresiasi oleh kelompok lain dengan tepuk tangan. Hal ini bermaksud untuk melatih peserta didik agar berani menyampaikan pendapat di depan orang lain serta melatih rasa percaya diri.

Tahap terakhir atau kegiatan penutup pembelajaran yaitu mengevaluasi proses pembelajaran, peneliti membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses-proses yang peserta didik lakukan dalam menyelesaikan permasalahan. Pada tahap terakhir ini, setelah kegiatan menyajikan hasil diskusi yang telah ditanggapi oleh kelompok lain kemudian mendapatkan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan dan evaluasi dari peneliti maka dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media mampu membantu peserta didik dengan mudah dan ringan menyelesaikan soal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pembelajaran yang menerapkan media konkret pada muatan matematika dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi sehingga peserta didik paham dengan materi yang dijelaskan. Membuat peserta didik memiliki peran yang lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sedangkan guru menjadi mediator dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suarjana et al., 2017) mengatakan bahwa “Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dapat diketahui bahwa antusiasme, keaktifan, krestivitas, dan interaksi siswa selama pembelajaran semakin meningkat. Pembelajaran akan menjadi menarik dan menyenangkan, karena guru menerapkan pendekatan kontekstual dengan menghadirkan media konkret yang ada di sekitar lingkungan siswa sehingga siswa termotivasi untuk membentuk suatu hubungan antara pengetahuan dengan kehidupannya sehari-hari. Dalam pendekatan kontekstual ini siswa dapat melatih dirinya untuk dapat berfikir secara kritis, logis serta menjadi siswa yang kreatif dengan harapan tercapainya aktivitas dan hasil belajar yang maksimal.”

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diambil kesimpulan yaitu Penerapan Media konkret mampu menjadi pendukung guru untuk memudahkan menjelaskan materi dalam kegiatan belajar kepada peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika materi banyaknya volume air di SDN Sawah Besar 01 Semarang, hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi melalui refleksi yang dilaksanakan secara langsung oleh peneliti di SD N Sawah Besar 01 Semarang tahun ajaran 2023/2024. Dimana pembelajaran menggunakan media konkret dapat menyajikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar setiap peserta didik, sehingga peserta didik lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, rizky m. (2023). ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SDN SAWAH BESAR 01 SEMARANG. 09, 4113–4125.
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13 (1)(1), 95–101.
- Balista, A., & Nuvitalia, D. (2023). Penerapan Pendekatan Whole Language Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Komponen Silent Reading Menggunakan Media Cerita Rakyat Abstrak. 6(024), 115–123.

- Khanapi. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. *Records Management Journal*, 1(2), 1–15.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.88.5042&rep=rep1&type=pdf>
<https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/73673>
<http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-33646678859&partnerID=40&md5=3ee39b50a5df02627b70c1bdac4a60ba>
- Oktaviyanti, I., & Novitasari, S. (2019). Analisis Penerapan Problem Based Learning pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(14), 50–58.
<https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i1.1945>
- Puspitasari, P. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MANIPULATIF DALAM PEMBELAJARAN PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD HARAPAN MANDIRI TA 2017/2018. 137, 1–7.
- Sabda, S. (2016). Pengembangan Kurikulum. In Cetakan Ke-1. Bandung: PT Refika Aditama (Issue 20022124). <http://repository.uinbanten.ac.id/2000/>
- Suarjana, I. M., Pt, N., Riastini, N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR. 1, 103–114.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. Alfabeta.