



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Kreasi Media Belajar Konkret dan Inovatif Matematika Kelas II Pada Masa Pandemi Covid-19

Tunjung Arumtika¹, Fitri Puji Rahmawati², Wahyu Ratnawati³

Universitas Muhammadiyah Surakarta

tunjungarumtika96@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci :

Kreasi Media Konkret
Matematika
Daring

ABSTRAK

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) bagaimana pelaksanaan kreasi media konkret dalam pembelajaran Matematika siswa kelas II secara daring (2) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan kreasi media konkret. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Narasumber penelitian ini adalah guru kelas II, dan siswa kelas II SDN Nglorog 1 Sragen menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Triangulasi yang digunakan ada tiga diantara adalah sumber, teknik dan waktu. Teknik analisis data kualitatif menggunakan terdiri atas tiga tahapan: mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini (1) kreasi media menggunakan media konkret yang beragam mulai dari roti, gambar pecahan dan potongan bangun datar yang bernilai $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ dapat menguatkan keaktifan belajar siswa secara daring menggunakan aplikasi zoom dimana siswa sudah fokus pada pembelajaran, dan sudah banyak siswa yang berani bertanya jika ada materi yang belum paham, dan pada saat melakukan tanya jawab siswa sudah mulai aktif untuk menyampaikan pendapat dan bertukar pendapat dengan siswa lainnya. Pada saat tanya jawab masing-masing individu sudah mulai memberikan masukan atau tanggapan dalam tanya jawab yang membuat pembelajaran semakin hidup. Siswa sudah lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, siswa sudah tidak ramai lagi saat penjelasan materi. Pada saat tanya jawab siswa sudah percaya diri dan berani untuk menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan. (2) Kendala-kendala yang ada membuat guru kreatif dalam mengelola pembelajaran dengan cara penggunaan kreasi media konkret yang inovatif. Guru dapat mengoptimalkan penerapan media konkret untuk menarik perhatian siswa dan semangat belajar sehingga siswa akan aktif dalam pembelajaran.

Pendahuluan

Pada masa pandemi Covid-19 sekarang ini, pembelajaran di Sekolah Dasar berlangsung secara daring (dalam jaring). Sehingga guru harus berupaya dalam mengembangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sebab keaktifan belajar dapat menentukan keberhasilan belajar. Pembelajaran daring dapat dilakukan secara bervariasi sesuai penggunaan media dengan kondisi siswa. Dalam penggunaan media harus memperhatikan kondisi siswa dan sarana prasarana yang dimiliki sekolah.

Pendidikan memiliki kontribusi penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia, peningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa dan negara dapat dilihat melalui pencapaian peningkatan kualitas pendidikan, oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional harus dilakukan peningkatan dan pembaharuan bidang pendidikan secara terus menerus, karena kemajuan suatu bangsa salah satunya dapat dilihat dari penataan pendidikan yang semakin baik

Permasalahan utama yang sering timbul dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah rendahnya kualitas belajar mengajar yang dilakukan tenaga pendidik di era sekarang. Rendahnya kualitas belajar mengajar dapat berpengaruh pada keaktifan belajar siswa, dan jika dibiarkan terus menerus tanpa ada solusi dikhawatirkan dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Menurut Jurnal Tata Arta (2015: 335) "solusi yang dapat dilakukan dapat dilakukan dengan berbagai cara yang tujuannya adalah untuk mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar, pemilihan solusi tersebut harus didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan yang sesuai dengan kondisi siswa". Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan menurut Jurnal Irwan (2015: 43) "untuk mewujudkan proses kegiatan belajar mengajar guru harus dapat merangsang dan mengarahkan siswa dalam belajar, dapat mendorong siswa dalam pencapaian belajar yang optimal. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar dipengaruhi guru yang berperan sebagai fasilitator, motivator, atau inspirator".

Dalam proses belajar mengajar media mempunyai peranan yang penting dalam keberhasilan pembelajaran dimana pengertian "media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan" (Rustam 2013: 169). Di sini guru dituntut dapat mengoptimalkan media maupun dapat membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Anak-anak usia sekolah dasar masih memerlukan sesuatu hal yang konkret dalam perkembangan berfikirnya, belum merambah pada sesuatu yang sifatnya abstrak. Menurut Jurnal Retno (2020: 18) Penerapan media pembelajaran konkret pada mata pelajaran matematika materi pecahan dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan konstruktivistik pada siswa. Sehingga siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami konsep pecahan dan operasi pecahan.

Pada pembelajaran kelas II di SDN Ngolog 1 Sragen terdapat 19 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki ditemukan beberapa permasalahan yaitu keaktifan siswa khususnya untuk pelajaran matematika masih rendah. Pada pembelajaran matematika banyak dijumpai siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan kurang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru bahkan beberapa siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Suasana kelas pasif dan cenderung berpusat pada guru sehingga membosankan dan tidak menarik perhatian dari siswa. Siswa tampak ragu-ragu bahkan tidak menjawab pertanyaan yang diberikan. Kegiatan pembelajaran di kelas tidak menggunakan media atau alat peraga yang mendukung penyampaian materi pelajaran matematika sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru. Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran daring membuat siswa semakin bosan yang akan berdampak pada keaktifan siswa oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, dan dapat membangkitkan keaktifan dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memilih judul tentang "Kreasi Media Belajar Konkret dan Inovatif Matematika Kelas II Pada Masa Pandemi Covid-19".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dalam penelitian kualitatif bertujuan mengetahui kondisi objek yang alamiah dan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, wawancara dari guru dan observasi selama meneliti untuk menganalisis media konkret dalam menguatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran matematika kelas II SDN Nglorog 1 Sragen.

Menurut Mahmud (2011: 146) berdasarkan sumber pengambilannya, data dibedakan atau dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara yang berkaitan penerapan media konkret oleh guru kelas II dalam proses belajar secara daring, sedangkan sumber data sekunder berupa daftar keseluruhan hasil observasi pembelajaran secara daring.

Pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini bertitik tolak dari pendapat Sugiyono (2015 : 62-63), yang menyatakan “pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan teknik observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi”. Menurut Sanjaya (2013: 106) Teknik analisis data kualitatif terdiri atas tiga tahapan yang harus dilakukan diantaranya: 1) mereduksi data menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah tentang keaktifan siswa, 2) penyajian data mendiskripsikan data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk naratif 3) proses penarikan intisari dari sajian data yang terorganisir dalam bentuk pernyataan untuk menjawab rumusan masalah. Trianggulasi yang digunakan ada 3 (tiga) diantara adalah 1) trianggulasi sumber 2) trianggulasi teknik 3) trianggulasi waktu, (Sugiyono, 2015: 127).

Guru kelas II di SDN Nglorog 1 Sragen sebagai subjek pelaksana tindakan. Siswa kelas II sebagai subjek penelitian. Siswa kelas II berjumlah 19, laki-laki 9 siswa dan perempuan 10 siswa. Dalam pelaksanaan penelitian berlangsung secara daring (dalam jaringan). Waktu penelitian dari bulan November- Maret 2021.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di SDN Nglorog 1 Sragen, yang beralamat di Jl Irian No 56, Nglorog Rt1 Rw 5, Kecamatan Nglorog, Kabupaten Sragen, Propinsi Jawa Tengah. Berdasarkan penelitian, diperoleh hasil temuan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan kreasi media konkret dalam pembelajaran Matematika siswa kelas II

Pembahasan berisi tentang penjelasan yang mendiskripsikan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dialog awal dan diskusi antara peneliti dan guru kelas II bahwa peneliti memberikan masukan serta dorongan untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran dengan menerapkan media yang baik yang diharapkan dapat membangun semangat siswa dalam belajar yang dapat menguatkan keaktifan belajar siswa.

a. Perencanaan Pembelajaran.

Dengan perencanaan pembelajaran, yang direncanakan harus sesuai dengan target pendidikan. Guru sebagai subjek dalam membuat perencanaan pembelajaran harus dapat menyusun berbagai program pengajar sesuai pendekatan dan metode yang akan digunakan

(Sanerya, 2012: 41). Perencanaan pembelajaran merupakan sebagai suatu proses kerjasama, tidak hanya menitik beratkan pada kegiatan guru atau kegiatan peserta didik saja, akan tetapi guru dan peserta didik secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan serta proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yaitu perubahan tingkah laku serta rangkaian kegiatan yang harus dilakukan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada menurut Jurnal Annisa (2017: 3-4). Perencanaan pembelajaran Pembelajaran yang direncanakan peneliti didiskusikan dengan guru kelas II tentang tindakan apa saja yang akan dilakukan untuk menguatkan keaktifan belajar matematika antara lain sebagai berikut :

- 1) Mengalisis kurikulum yang digunakan di sekolah
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yaitu tentang materi yang akan disampaikan mengenai pecahan.
- 3) Mempersiapkan materi pembelajaran dalam bentuk hand out maupun power point sebelum pelaksanaan pembelajaran sudah dibagikan kepada siswa dalam bentuk pdf.
- 4) Menyiapkan media konkret pembelajaran yang akan digunakan.
- 5) Mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- 6) Mempersiapkan instrument penelitian meliputi kisi-kisi soal, soal, kunci jawaban, pedoman penilaian dan menyusun evaluasi pembelajaran.
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk menilai keaktifan. Menilai guru dalam menyampaikan materi sebagai alat evaluasi oleh guru dan peneliti untuk melakukan tindakan selanjutnya.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media konkret dapat menguatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas II. Menurut Jurnal Riswanil dan Widayati (2012: 7) keaktifan belajar siswa yaitu aktivitas siswa dalam proses belajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan yang dimiliki, serta mencapai siswa yang kreatif dan mampu menguasai konsep-konsep. Menguatkan keaktifan ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan situasi dan kondisi pembelajaran sebelum menggunakan media konkret dan sesudah menggunakan media konkret. Sebelum menggunakan media konkret, kondisi siswa yang kurang antusias dan kurang aktif. Suasana kelas yang pasif dan cenderung berpusat pada guru sehingga membosankan dan tidak menarik. Siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dalam pembelajaran banyak siswa kurang menjawab dan bertanya pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media konkret siswa saat pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif, siswa bersemangat menerima pembelajaran dan siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media konkret. Lebih rincinya akan dijelaskan sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media konkret pada saat pembelajaran daring siswa kelas II cenderung merasa bosan, karena pembelajaran hanya menggunakan grup Whatsapp dengan sistem pemberian materi dan tugas kepada siswa dimana tidak ada media yang digunakan dalam pembelajaran Sehingga pembelajaran matematika banyak dijumpai siswa yang kurang antusias saat pembelajaran siswa tidak bersemangat dan kurang aktif dalam menjawab dan bertanya saat pembelajaran berlangsung. Suasana kelas yang pasif dan cenderung

berpusat pada guru sehingga membosankan dan tidak menarik. Sehingga hanya didapat keaktifan siswa sebesar 38,35 % dikategorikan rendah.

Kegiatan pembelajaran matematika materi pecahan kelas II pada tema 7 media konkret dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan model inquiry juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pecahan menggunakan media konkret berupa roti. Pembelajaran berlangsung lancar dan terkendali, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang masih kurang aktif bertanya maupun menjawab pada saat proses pembelajaran. Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran virtual karena baru pertama kali menggunakan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Zoom, sehingga belum bisa maksimal merangsang keaktifan belajar tetapi sudah terlihat adanya penguatan keaktifan siswa dibandingkan tidak menggunakan media konkret. Masih ada beberapa siswa yang belum berkonsentrasi dalam pembelajaran dan masih sibuk dengan penggunaan aplikasi zoom dan siswa akan cenderung diam dan malu untuk bertanya.. Hal ini diperkuat dengan penerapan pembelajaran dengan metode ceramah dimana siswa terbiasa untuk mendengarkan dan mencatat saat pembelajaran dikelas dengan tatap muka dan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau online dengan sistem penugasan secara terus menerus. Dalam pembelajaran ini siswa kurang aktif dalam pengumpulan tugas ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.

Pada saat pembelajaran menggunakan media konkret berupa roti yang memiliki 2 warna yang berbeda ini memudahkan penyampaian materi kepada siswa dalam mata pelajaran matematika materi pecahan. Pelaksanaan pembelajaran guru selaku penyampai materi sudah berjalan lebih baik, pembelajaran yang berlangsung sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan langkah-langkah Inquiry. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa sudah fokus pada materi pembelajaran, dan sudah banyak siswa yang berani bertanya jika ada materi yang belum paham, dan pada saat melakukan tanya jawab siswa sudah mulai aktif untuk menyampaikan pendapat dan bertukar pendapat dengan siswa lainnya. Hal ini diperkuat siswa menjelaskan hasil LKPD dengan antusias dan aktif untuk bertanya maupun memberikan tanggapan dan membantu menjawab apabila siswa lain mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Namun disisi lain dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang masih malu untuk bertanya maupun untuk memberikan tanggapan. Siswa dalam pembelajaran sudah aktif dalam pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru sudah tidak ada lagi siswa yang tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan.

Guru menggunakan kreasi media konkret yang inovatif yaitu bangun datar yang dipotong menjadi bagian bernilai $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ secara daring menggunakan aplikasi zoom. Siswa sudah aktif dalam pembelajaran, siswa sudah banyak yang berani untuk mengutarakan pendapat, bertanya, memberikan tanggapan. Proses pelaksanaan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada saat tanya jawab masing-masing individu sudah mulai memberikan masukan atau tanggapan dalam tanya jawab yang membuat pembelajaran semakin hidup. Namun pada pembelajaran masih ada siswa yang masih malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya saat diberikan pertanyaan oleh peneliti, dan masih enggan untuk menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru yakin bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut terjadi perbaikan yang dapat menguatkan keaktifan belajar siswa.

Pada penggunaan media konkret berupa gambar pecahan dan bangun datar bernilai $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$. situasi dan kondisi pada saat pembelajaran berlangsung sudah lebih baik, siswa sudah mengikuti arahan dari guru. Pembelajaran berlangsung dengan lancar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Siswa sudah lebih aktif bertanya maupun menjawab

pertanyaan dari guru dan antusias dalam pembelajaran, siswa sudah tidak ramai lagi saat penjelasan materi. Pada saat tanya jawab siswa sudah percaya diri dan berani untuk menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, melihat kreasi media konkret yang telah dilaksanakan terlihat penguatan keaktifan sudah lebih baik. Diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 80,26 %.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan kreasi media konkret yang inovatif dapat menguatkan keaktifan belajar siswa menjadi lebih baik pada mata pelajaran matematika materi pecahan tema 7 kelas II di SDN Nglorog 1 Sragen. Penguatan keaktifan siswa dapat diketahui dari observasi melalui lembar penilaian yang telah dibuat selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya cenderung diam dan malu sekarang mulai berani menyampaikan pendapatnya. Dengan hal ini, jika guru ingin proses dalam pembelajaran berjalan dengan baik guru harus meningkatkan tingkat profesionalisme guru dalam mengajar, dengan memilih media pembelajaran yang tepat, siswa tidak akan merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Jika guru ingin memperbaiki media mengajar yang diterapkan maka akan berpengaruh pada keaktifan yang lebih baik.

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi ini merupakan hasil diskusi antara peneliti dan guru, dimana membahas keaktifan belajar siswa melalui pengamatan selama proses pembelajaran secara daring. Tujuan dilakukan kegiatan ini untuk mengevaluasi keaktifan siswa selama pembelajaran menggunakan media konkret. Berdasarkan hasil tindakan pembelajaran yang dilaksanakan sudah mengalami penguatan terhadap keaktifan siswa. Sundayana (2013:10) menyebutkan bahwa manfaat "media konkret dalam pengajaran adalah dapat memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa, memberikan pengalaman-pengalaman kepada siswa tentang benda asli, dan membantu perkembangan kemampuan belajar siswa". Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini peneliti dan guru menyepakati bahwa selama proses pembelajaran dengan penerapan media konkret terjadi beberapa penguatan terhadap keaktifan siswa sebagai berikut:

Siswa sudah aktif mendengarkan penjelasan dari guru sudah tidak adanya siswa yang rame dan mengobrol saat pembelajaran dilakukan. Dalam penggunaan media konkret memudahkan siswa dalam menerima materi yang sedang dipelajari karena siswa dapat belajar secara langsung menggunakan benda secara nyata. Siswa sudah aktif mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sudah tidak ada lagi siswa yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru, pengumpulan tugas oleh siswa sudah sesuai waktu yang disepakati.

Dalam proses pembelajaran siswa sudah mulai Siswa sudah mulai percaya diri dan berani dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat dan memberikan tanggapan pada tanya jawab. Pembelajaran sudah terpusat pada siswa, dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator sehingga komunikasi sudah terjalin dua arah. Siswa terlihat lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran sudah tidak ada lagi siswa yang rame saat pembelajaran berlangsung. Siswa sudah fokus dalam pembelajaran dan mencermati materi yang sedang dipelajari

Situasi dan kondisi siswa lebih kondusif dan mudah diatur saat pelaksanaan pembelajaran secara daring. Dengan adanya penggunaan kreasi media konkret membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran sehingga situasi kondusif dan memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru. Keaktifan belajar siswa memenuhi hasil KKM yang diharapkan peneliti dan guru, presentase keaktifan sebesar 80,20 %. Berdasarkan evaluasi pembelajaran

terjadi penguatan keaktifan belajar siswa yang artinya tingkat profesionalisme meningkat dengan baik.

2. Kendala-Kendala dan Solusi dalam Pelaksanaan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini tentunya tidak lepas dari kendala-kendala. Maria (2015) dalam jurnalnya yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar". Menyatakan bahwa dalam penelitian yang dilakukan juga terdapat kendala, guru hanya memberikan tugas secara tanpa memberikan media pembelajaran pada saat mengajar, cara mengajar guru masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Siswa lebih banyak mendengarkan arahan guru, oleh karena itu diharapkan kepada guru untuk lebih memperhatikan dan mempertimbangkan dalam memilih cara mengajar agar dapat membuat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat lebih optimal dalam belajar. Perlu adanya penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika yang diperlu dikembangkan. Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti tentunya tidak lepas dari kendala-kendala. Menurut wawancara yang dilakukan kepada guru kendala-kendala yang dialami adalah 1) Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran, 2) Suasana kelas pasif dan cenderung berpusat pada guru, 3) Kesulitan dalam guru memahami materi kepada siswa, 4) Terdapat siswa yang tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran, 5) Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar.

Pada proses belajar mengajar media pembelajaran memiliki kontribusi yang penting dalam suatu proses kegiatan pembelajaran dimana pengertian "media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Musfiqon, 2012: 26). Dalam penelitian ini solusi yang dapat diambil dalam mengatasi kendala yang terjadi adalah 1) Memberikan reward untuk mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, 2) Memberikan stimulus agar adanya keinginan aktif dalam pembelajaran, 3) Menjelaskan kepada guru peran media konkret yang digunakan dalam pembelajaran, agar memudahkan siswa memahi materi yang sedang di pelajari, 4) Mengoptimalkan penerapan media konkret untuk menarik perhatian siswa dan lebih memotivasi siswa, 5) Menegur siswa yang rame dan diminta untuk mendengarkan penjelasan materi yang dipelajari.

Simpulan

Simpulan hasil penelitian dengan penggunaan media konkret mengalami penguatan keaktifan belajar yang awalnya siswa yang kurang antusias dan kurang aktif. Suasana kelas yang pasif dan cenderung berpusat pada guru sehingga membosankan dan tidak menarik. Siswa masih rame bermain tidak mendengarkan penjelasan mater dari guru. Siswa cenderung diam dan malu untuk bertanya ataupun manjawan pertanyaan dari guru. Setelah penggunaan media konkret berupa roti, gambar pecahan dan potongan bangun datar bernilai $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ terdapat penguatan keaktifan belajar siswa, dimana siswa sudah fokus pada materi pembelajaran, dan sudah banyak siswa yang berani bertanya jika ada materi yang belum paham, dan pada saat melakukan tanya jawab siswa sudah mulai aktif untuk menyampaikan pendapat dan bertukar pendapat dengan siswa lainnya. Pada saat tanya jawab masing-masing individu sudah mulai memberikan masukan atau tanggapan dalam tanya jawab yang membuat tanya jawab semakin hidup. siswa sudah lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, siswa sudah tidak ramai lagi

saat penjelasan materi. Pada saat tanya jawab siswa sudah percaya diri dan berani untuk menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan,

Dalam penelitian ini terdapat kendala-kendala yang terjadi. Berbagai kendala ditemukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Kendala-kendala yang dialami adalah 1) Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran, 2) Suasana kelas pasif dan cenderung berpusat pada guru, 3) Kesulitan dalam guru memahami materi kepada siswa, 4) Terdapat siswa yang tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran, 5) Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar. Solusi yang dapat diambil untuk mengatasi kendala yang terjadi adalah 1) Memberikan reward untuk mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, 2) Memberikan stimulus agar adanya keinginan aktif dalam pembelajaran, 3) Menjelaskan kepada guru peran media konkret yang digunakan dalam pembelajaran, agar memudahkan siswa memahami materi yang sedang dipelajari, 4) Mengoptimalkan penerapan media konkret untuk menarik perhatian siswa dan lebih memotivasi siswa, 5) Menegur siswa yang bermain dan diminta untuk mendengarkan penjelasan materi yang dipelajari.

Semoga kedepannya guru-guru di Indonesia dapat mengembangkan media pembelajaran khususnya media konkret. Guru dapat mengoptimalkan media konkret dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) ataupun luring (luar jaringan) agar memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan

Daftar Rujukan

1. Irwan, N & Sani, R. A. (2015). Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dan Teamwork Skills Terhadap Hasil belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 41-48.
2. Mahmud. 2011. *Metode Peneliti Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
3. Maria, dkk. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 12(4), 1-10
4. Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
5. Putri, Annisa Eka. 2017. Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmia Potensi*, 2(1), 1-13
6. Retno, Nuzilatus Shoimah. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konseppecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iimi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1-20
7. Rizwani dan Widayati. 2012. Model Active Learning Dengan Teknik Learning Starts With A Question Dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas Xi Ilmu Sosial 1 Sma Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(2), 1-21
8. Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persad
9. Sanerya Hendrawan. 2012. *Managemen Pendidikan Spiritual*. Bandung: PT. Mizan Pustaka
10. Sugiyono. 2015. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
11. Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
12. Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

13. Tata, J., Uns, A., Ulya, A., Santosa, S., Peningkatan H., H., Perbankan, P. P. D. (2015). Peningkatan Hasil belajar Melalui Penerapan Metode Peta Pikiran Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan. *Tata Arta UNS*.1(3), 332-342. Diakses pada tanggal 22 Desember 2020