

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONKRET UNTUK MENUMBUHKAN MINAT PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Ihwana¹, Isma², Nur Aisyah Syam³, Nur ismid⁴, Nabila⁵

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Gazali Bulukumba

mail: ihwanazaid230304@gmail.com

ABSTRAK

Problems related to the lack of interest of students in learning mathematics, as a result, have triggered changes in views, and awareness has arisen, especially among policymakers, the aim is to make mathematics learning more meaningful, providing students with relevant competencies, improving the quality and making the learning/ teaching process easier for them. students and teaching staff. This research aims to provide references or additions to mathematical disputes. This article is a search via Google Scholar. The method used in this article is the literature review method. Where the essence of the aim of this research is to determine the disparity in problem-solving abilities in mathematics learning which is assisted by concrete media among students. Where the results of this research are very good and positive for the development of the use of concrete media. It can be concluded that the use of concrete media or real media for students' wishes will have a very positive impact, especially as students can express their appreciation for mathematics. For this reason, the use of concrete media is very effective in the learning and teaching process.

Keywords: media, interest, Mathematic, elementary school

ABSTRAK

Permasalahan tentang kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Matematika sebagai pemicu perubahan pandangan, dan kesadaran, terutama, dikalangan pengambil kebijakan. Artikel ini bertujuan mengeksplorasi tentang bagaimana membuat pembelajaran Matematika lebih bermakna, memberikan kompetensi yang relevan, meningkatkan kualitas serta mempermudah bagi proses belajar/ mengajar bagi peserta didik maupun tenaga pendidik. Penelitian ini bertujuan memberikan acuan ataupun tambahan dalam penerapan Matematika. Artikel ini ialah penelusuran yang melalui google scholar. Adapun metode yang digunakan dalam artikel ini ialah metode tinjauan pustaka (literature review artikel). Dimana inti dari tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui disparitas kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran Matematika yang di bantu dengan media konkret pada peserta didik. Dimana hasil dari penelitian ini ialah sangat baik dan positif untuk di kembangkan dalam penggunaan media konkret. Dapat di tarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media konkret atau media nyata bagi kemandirian peserta didik akan sangat berdampak positif terlebih lagi peserta didik mampu meluapkan apresiasinya terhadap Matematika. Untuk itu penggunaan media konkret ini sangat efektif di pgunakan pada proses belajar dan mengajar.

Kata kunci: media, minat, matematika, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Matematika ditanah air ini sedang mengalami banyak sekali perubahan paradigma, terdapat kesadaran yang bertenaga, terutama dikalangan pengambil kebijakan, untuk memperbaharui Pendidikan Matematika tujuannya adalah yaitu supaya pembelajaran Matematika lebih bermakna bagi peserta didik dan mampu memberikan bekal kompetensi ataupun kualitas yang mencakup baik untuk study yang lanjut juga memasuki dunia kerja.(Gazali.2016).

Menjadi peserta didik, tentu berhak untuk mendapatkan Pelajaran yang hayati serta menarik sebagai akibatnya suasana pada proses berlangsungnya pembelajaran tidak membosankan. Banyak yang kita ketahui bahwa dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, sebagian besar tenaga pendidik masih menghadapi kendala, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya persiapan dan perencanaan dalam menggunakan media pembelajaran. Masalah ini muncul karena banyaknya materi ajar yang sudah tersedia dan siap pakai, tanpa adanya upaya untuk merencanakan, menyiapkan, atau Menyusun materi ajar sendiri. Akibatnya, penguasaan materi ajar tersebut tidak sesuai dengan keadaan atau kondissi sekolah.

Global Education Trends Vol. 2, No. 1, [Juni] [2024]

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Adanya konflik dalam pembelajaran Matematika dapat menurunkan minat belajar peserta didik. Untuk meningkatkan minat belajar dalam Matematika, penggunaan media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting. Penggunaan media pembelajaran konkret atau nyata memiliki pengaruh besar pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran konkret atau nyata, peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Seperti yang disampaikan sebelumnya, penggunaan media konkret sebagai alat bantu atau pendukung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep Matematika dengan lebih mudah. Media konkret memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan benda atau objek yang digunakan, sehingga konsep Matematika dapat dipahami dengan lebih nyata. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran konkret atau nyata dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam Matematika. Interaksi langsung dengan materi pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi peserta didik, sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif.

Media konkret atau nyata merujuk pada berbagai jenis benda nyata atau konkret yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media konkret ini bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan minat peserta didik. Dengan demikian, proses belajar dan mengajar diharapkan dapat mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan. Contoh media konkret atau nyata melibatkan penggunaan objek fisik, contohnya model-model tiga dimensi, alat peraga, sampel bahan, atau benda-benda nyata lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran. Keberagaman media konkret ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menarik, memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep atau informasi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan media konkret dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik (Udin Winata putra, dkk; Yuliana, 2015; Sanjaya, 2014).

Media konkret ataupun nyata adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktifitas sendiri dikondisinya. Bisa pula menjadi pengalaman langsung yaitu artinya proses belajar yang sangat berguna serta juga efektif sebab dengan mengalami secara langsung yang kemungkinan kesalahan pandangan atau persektif akan bisa dihindari serta peserta didik juga akan memperoleh pengalaman secara mudah, menyampaikan pendidikan yang efektif dan efisien merupakan tujuan utama pendidik, dimana peserta didik bisa menguasai pengetahuan serta keterampilan yang relevan menggunakan media pembelajaran yang peserta didik pelajari (Baitul Hayati, 2019). Media konkret bisa menjadi alat bantu tenaga pendidik dalam menyalurkan pembelajaran ataupun materi yang bermakna pada peserta didik. Hal yang bersifat konkret akan mempermudah bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai penyelesaian problem dalam Matematika (Primisari, dkk, 2021).

Keunggulan media pembelajaran terletak pada sifatnya yang konkret atau nyata, dimana gambar bisa mengatasi batasan ruang dan waktu, memperjelas suatu situasi untuk mencegah/memperbaiki kesalahan pemahaman saat menghadapi keterbatasan pengamatan. Dengan merujuk pada keunggulan media gambar, penggunaan media tersebut dalam

pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. oleh karna itu, kesuksesan dalam pembelajaran sangat tergantung pada pemilihan metode dan media yang sesuai. Efektivitas dan efisiean pembelajaran Matematika dapat dicapai ketika peserta didik terlibat dalam berfikir aktif dan kreatif melalui berbagai aktifitas yang menekankan pada proses penyelidikan dan penemuan Sadiman (1996:30),. Anak usia Sekolah Dasar (SD)/MI berkecimpungan pada usia kisaran 7- 12 tahun. Dari Piaget (khotimah, 2019) mengalami perkembangan kognitif pada tahapan ketiga ialah masa konkret atau nyata operasional (7-11 tahun), dimana di masa ini anak ataupun peserta didik sudah bisa melakukan berbagai macam tugas yang kongkrit, namun belum bisa berfikir formal dan abstrak (Narayani, 2019).

Pada Matematika, setiap konsep tak berbentuk yang baru dipahami peserta didik perlu segera dikuatkan agar berakar dan menempel dalam ingatan peserta didik, sebagai akibatnya mengakar dalam pola pikir serta perilakunya. Susanto (2013) menyatakan bahwa minat memiliki dampak signifikan pada keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, dalam seluruh proses pembelajaran, mulai dari perencanaan pelaksanaan hingga evaluasi, minat menjadi faktor awal yang memainkan peran penting. Langkah-langkah dalam kegiatan belajar- mengajar dimulai dengan memperhatikan minat siswa, dengan harapan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Sudiana (2004), konsep-konsep Matematika sebaiknya diperkenalkan melalui pengalaman manipulasi dengan kelompok benda nyata dan alami. Apabila Matematika diajarkan secara abstrak sejak awal, hal ini dapat menimbulkan ketakutan pada anak didik, mengingat mereka belum memiliki kemampuan untuk memahami bilangan secara abstrak. Oleh karena itu, Sudiana menyoroti pentingnya pendekatan konkret dengan memanfaatkan benda nyata sebagai cara untuk mengenalkan konsep-konsep Matematika kepada siswa, sehingga dapat mengurangi ketakutan dan membangun dasar pemahaman yang kokoh. Urgensi terhadap dimana kurangnya minat peserta didik didalam pembelajaran Matematika, maka dari itu artikel ini akan membahas solusi sebagaimana kurangnya minat pesertadidik dalam pembelajaran Matematika yaitu, penerapan penggunaan media konkret disekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis minat peserta didik dengan menggunakan media konkret terhadap pembelajaran Matematika. Adapun teknik yang dipergunakan dalam metode ini ialah kualitatif serta metode penelitian ini artinya tinjauan pustaka atau literatur (literature review articel). Dimana deinisi dari tinjauan pustaka menurut Mestika Zed (2003) artinya serangkaian aktivitas yang berkenan dengan menggunakan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Secara singkatnya tinjauan pustaka ialah pengumpulan penelitian terdahulu dengan fokus permasalahan yang sama sebagai data penelitian untuk dilakukan *review*. Ada 12 jenis journal yang dipilih dalam penelitian ini. Kriteria pemilihan journal ini adalah telah di publikasikan dalam *google shoolar* dengan fokus permasalahan mengenai pembelajaran media konkret terhadap Matematika. Didalam penelitian ini ,pembicaraan yang terkait dengan masalah-masalah ataupun isu mengenai pembelajaran Matematika. Sehingga sebagai satu konsep satu goresan pena yang berguna bagi peneliti

Global Education Trends Vol. 2, No. 1, [Juni] [2024]

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Asal artikel hasil penelusuran ini mulai pada bulan November 2023 melalui google scholar. Penelusuran artikel-artikel ini secara berturut yang tidak lain artinya dari artikel tulisan Yuliana N.D, & Budianti, Y. (2015). Amir, Akmira. (2016). Anitasari, Selvia, and Fida Rahmantika Hadi (2023). Kusumaningrum, Rizka Sulistya, And Ishaq Nuriadin. (2022). Arguri, Yanuardha, et al (2023). Cahyaningsih, Rofiqoh Nadila, et al. (2023). Simanjuntak, Arpita, Muktar panjaitan, And Emalda Thesalonika (2022). Dalam **Artikel pertama**, karya tulisan dari Yuliana N.D, & Budianti, Y. (2015) mengulas mengenai data hasil pembelajaran Matematika pada kelas eksperimen. Dalam analisisnya, didapatkan nilai dominan pretest sebesar 48,25 dan nilai posttest sebesar 79,02. Konsep hasil belajar, seperti yang dijelaskan oleh Suprijono (2011:5), merujuk pada pola perbuatan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Dengan merujuk pada pandangan tersebut, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku secara keseluruhan, melibatkan semua aspek potensi humanisme, termasuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya memengaruhi satu aspek potensi anak, tetapi juga melibatkan perkembangan secara menyeluruh.

Artikel kedua, Amir, Akmira. (2016). Guru dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media ini dianggap sebagai wahana untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran kepada peserta didik, membantu meningkatkan pemahaman belajar mereka. Artikel kedua juga ini mengambil patokan menurut Hamalik (2022:12), media pembelajaran artinya alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik, dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Manfaat dari penggunaan media gambar tersebut sangat nyata dalam mendukung pembelajaran Matematika bagi peserta didik. Bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Matematika, media gambar dapat menjadi alat yang sangat membantu. Dengan adanya gambar, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mempelajari konsep-konsep tersebut, membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pentingnya penggunaan media gambar dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari pandangan Hamalik (Azhar Arsyad, 2009:15), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan cita-cita dan minat baru, meningkatkan motivasi belajar melalui rangsangan kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis positif pada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media gambar bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran Matematika.

Artikel ketiga Anitasari, Selvia, and Fida Rahmantika Hadi (2023). Media konkret bisa dihubungkan dengan metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam menaikkan hasil belajar Matematika peserta didik. Dalam PBL, peserta didik dihadapkan pada problem nyata yang membutuhkan pemecahan melalui penelitian, analisis, serta pemikiran kritis (Mulyanti & Puspitasari, 2022). **Artikel keempat** Kusumaningrum, Rizka

Sulistya, And Ishaq Nuriadin. (2022). Pembelajaran Matematika tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pencapaian akademis, melainkan juga untuk mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik. Salah satu kemampuan kunci dalam pembelajaran Matematika adalah kemampuan representasi matematis, yang seharusnya menjadi pemahaman esensial bagi peserta didik. Setiap peserta didik memiliki pendekatan unik dalam membangun pengetahuannya. Oleh karena itu, dalam konteks ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi berbagai jenis representasi dalam proses memahami konsep Matematika (Arnidha, 2016).

Artikel kelima arguri yanuarda et.al. (2023) Minat belajar peserta didik merupakan suatu keadaan di manamereka dapat mengembangkan perasaan senang atau antusiasme, serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur. Kondisi ini dapat tercermin melalui sejauh mana peserta didik menunjukkan tingkat ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti yang diukur oleh Hidayat dan Djamilah (2018). Minat belajar peserta didik melibatkan perasaan dan ketertarikan mereka terhadap kegiatan pembelajaran. Mereka menunjukkan keinginan untuk lebih memahami, menyelidiki, dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dampaknya adalah adanya perubahan pada diri peserta didik, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sari dan Esti (2015). Minat belajar yang tinggi dapat memotivasi peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai.

Artikel keenam Cahyaningsih, Rofiqoh Nadila, et al. (2023). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh pendidik adalah dengan mengaplikasikan media konkret atau nyata dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat merangsang minat peserta didik, terutama dalam eksplorasi konsep dan penyelesaian masalah atau isu Matematika. Puspawati et al. (2013) menekankan pentingnya penggunaan media konkret atau nyata sebagai alat bantu untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep Matematika, sehingga memudahkan mereka dalam mengatasi permasalahan dan isu-isu yang muncul. **Artikel ketujuh** Simanjuntak, Arpita, Muktar Panjaitan, And Emalda Thesalonika. (2022):5501- 5511. Pembelajaran Matematika di sekolah memegang peranan yang sangat mendasar dan diharapkan dapat meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap Matematika dan menyadari peran serta manfaatnya di masa depan. Matematika bukan hanya sekadar mata pelajaran di sekolah, tetapi juga merupakan alat penting untuk memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep ilmiah dalam berbagai bidang, mulai dari fisika dan kimia hingga ilmu komputer dan teknologi informasi. Dengan demikian, kesadaran akan peran serta manfaat Matematika di masa depan tidak hanya relevan untuk kemajuan akademis, tetapi juga membuka peluang lebih luas untuk pengembangan diri dan kontribusi positif dalam berbagai bidang kehidupan. (Destrinelli et al., 2018).

Sumber literatur	Temuan
Artikel ke-I karya Yuliana	Pembelajaran Matematika yang diajarkan pada sekolah ialah pelajaran yang sangat mendasar serta diharapkan

N.D,
 &Budianti,Y.(2015).

guna meningkatkan atau menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebab dari itu, perlu bagi semua orang untuk mengenal Matematika, memahami peran dakiprah serta manfaat Matematika ke depannya (Destrinelli et al., 2018)

Artikel ke -II karya dari
 Amir, Akmira. (2016).

Keunggulan dari media gambar ialah sebagai berikut:

- media yang awam digunakan.
- Diadaptasikan menggunakan tingkat berpikir peserta didik dari sederhana ke kompleks
- mengkaitkan peserta didik untuk mengoprasikan media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- corak dari media gambar yang bervariasi bisa memotivasi belajar siswa.
- Bahan pembuatan media mudah didapat

serta tahan using

Artikel ke-III karya
 dari
 Anitasari,Selvia,and
 Fida Rahmantika Hadi
 (2023).

penggunaan media nyata memang dapat sangat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik. Berikut adalah cara di mana penggunaan media nyata dapat mendukung gaya belajar khusus ini:

- Gaya Belajar Visual:
 1. Manipulatif dan Objek Nyata: Penggunaan benda nyata atau manipulatif seperti model 3D.
 2. Grafik dan Diagram: Media grafis seperti grafik, diagram, atau infografis dapat memberikan gambaran visual yang jelas tentang hubungan Matematika.
- Gaya Belajar Kinestetik:
 1. Manipulatif Interaktif: Media nyata yang dapat disentuh dan dimanipulasi, seperti blok bangun atau alat ukur, memungkinkan siswa kinestetik untuk belajar melalui pengalaman langsung. Mereka dapat merasakan dan menyentuh konsep-konsep Matematika, meningkatkan pemahaman mereka.
 2. Aktivitas Bergerak: Mengintegrasikan aktivitas fisik dalam pembelajaran, seperti menyusun benda-benda atau melakukan eksperimen sederhana, dapat membantu siswa kinestetik untuk tetap terlibat dan fokus pada pembelajaran Matematika.

Artikel ke-IV karya dari Kusumaningrum, Rizka Sulistya, And Ishaq Nuriadin. (2022).

Dengan memadukan pendekatan ini, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan mendukung berbagai gaya belajar. Ini membantu siswa untuk memahami konsep Matematika dengan cara yang sesuai dengan preferensi belajar mereka, meningkatkan retensi informasi, keterlibatan, dan keberhasilan pembelajaran.

NCTM tahun 2000 menyampaikan standar langkah-langkah pembelajaran Matematika, yang mencakup:

- Menyelesaikan dilemma matematis;
- Penalaran dan pembenaran matematis;
- Korespondensi matematis;
- Representasi matematis (syafri, 2017).

Artikel ke - V karya dari Arguri, Yanuardha, et al.”(2023)

Menurut Lestari dan Mokhammad (sebagaimana disitir oleh Friantini dan Winata pada tahun 2019), terdapat beberapa aspek dari minat belajar, yakni:

Perasaan Suka: Merujuk pada keadaan di mana peserta didik merasakan kecenderungan positif atau kesenangan terhadap materi atau kegiatan pembelajaran.

Ketertarikan Belajar: Menunjukkan adanya keinginan atau minat peserta didik untuk lebih mendalami dan memahami isi pembelajaran, mencerminkan rasa penasaran terhadap materi pelajaran.

Adanya Perhatian dalam Proses Pembelajaran: Melibatkan fokus dan konsentrasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, menunjukkan tingkat ketertarikan dan keterlibatan mereka.

Keaktifan dan Keterlibatan Pribadi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran: Menggambarkan tingkat partisipasi, kontribusi, dan interaksi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, menunjukkan sejauh mana mereka terlibat secara pribadi dalam proses belajar.

Artikel ke-VI karya dari Cahyaningsih, Rofiqoh Nadila, et al. (2023).

Konsep Matematika adalah abstrak, serta peserta didik umumnya Berpikir dari hal-hal yang konkret ke yang abstrak merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep Matematika secara lebih mendalam. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu jembatan yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan peralihan dari pemahaman konsep yang konkret menjadi pemahaman yang lebih abstrak.. Didalam artikel yang dibahas ialah penggunaan media konkret atau nyata .

Pendekatan Pembelajaran:

Konkret ke Abstrak

Konsep Matematika sebagai Abstrak: Menekankan bahwa konsep Matematika, secara umum, bersifat abstrak, yang berarti bahwa konsep-konsep tersebut tidak selalu mudah dipahami secara langsung.

artikel ke-VII dari Simanjuntak, Arpita, Muktar Panjaitan, And thesalonika (2022) : 5501-5511

Pengujian disparitas nilai hanya melibatkan perbandingan rata-rata kedua nilai, dan untuk tujuan ini, digunakan suatu Teknik yang dijelaskan sebagai berikut :

➤ Uji-test (t-test) :

Pengujian awal dilaksanakan untuk menilai kemampuan awal peseta didik

➤ Tes akhir (post-test) :

pada tahap ini, tes akhir diberikan Kembali dengan maksud untuk mengevaluasi dampak penggunaan media konkret.

Jenis Penelitian ini:

Eksperimen: Penelitian ini terlihat menggunakan desain eksperimen, dengan pengukuran sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pemberian media konkret.

Hasil dari pembahasan terkait tujuh artikel ini mencakup Yuliana N.D, &Budianti,Y.(2015). Amir, Akmira. (2016). Anitasari,Selvia,and Fida Rahmantika Hadi (2023). Kusumaningrum,Rizka Sulistya, And Ishaq Nuriadin. (2022). Arguri, Yanuardha, et al (2023). Cahyaningsih, Rofiqoh Nadila, et al. (2023).Simanjuntak, Arpita, Muktar panjaitan, And Emalda Thesalonika(2022). Dapat dirumuskan definisi bahwa penggunaan meda konkret atau nyata berdampak positif untuk minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari berbagai banyak permasalahan pada pembelajaran Matematika maka dapat disimpulkan penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan media secara konkret lebih efektif dipergunakan dalam proses belajar dan mengajar Matematika.Hal ini pastinya media konkret lebih alternatif yang menjanjikan bagi guru mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas. Media kokret tergolong nyata karena ada di sekitar kita dan siswa akan lebih cepat tanggap dan respon terhadap pembelajaran Matematika . Penelitian tambahan diperlukan untuk memberikan bukti yang lebih mendalam mengenai kemampuan media konkret dalam meningkatkan minat belajar Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Akmira. "penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika. *"jurnal eksakta* 2.1 (2016):34-40.
- Anitasari, Selvia, and Fida Rahmantika Hadi. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA KONKRET
- Arguri, Yanuardha, et al. "Penggunaan media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik SDN Kalicari 01 Semarang." *innovative: journal of Social Science Research* 3.2(2023):189-201
- Cahyaningsih, Rofiqoh Nadila, et al. "Peningkatan Kemampuan Menghitung Penjumlahan Soal Cerita Berbantu Media Konkret Dikelas 1 SDN Sarirejo Kartini Semarang." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3.3 (2023): 9214-9223.
- Destrinelli, Destinelli, Dwi kurnia hayati, and Endang sawinty. "Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III seklah Dasar." *Journal gentala Pendidikan dasar* 3.2(2018):313-333.
- Hoviana, budiono, and Robiatul Khosannah. "Upaya peningkatan hasil belajar Matematika pecahan melalui media konkrit pada siswa kelas V SDN Demangan Satu Bangkalan." *innovatif : journal of social science researc* 3.2(2023):4426-4434.
- Kusumaningrum, Rizka Sulistya, And Ishaq Nuriadin. "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistic Berbantu Media Konkret Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa." *Jurnal Basicedu* 6.4 (2022): 6613-6619.
- MATEMATIKA KELAS IV SDN
- SUKOREJA. "Pendas: jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8.2(2023):2218-2235
- Laily, Dian Nurul, Mei Fita Untari, and Iin Purnamasari. "Analisis Minat Belajar Materi Pecahan Dengan Media Konkret Di Kelas Ii Sdn Karanganyar Gunung 02." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9.04 (2023): 1929-1934.
- Narayani Ni Pt Utami dewi. "Pengaruh pendekatan Matematika realistic berbasis pemecahan masalah berbantuan media konkret terhadap hasil belajarr Matematika." *"Journal ilmiah sekolah dasar* 3.2(2019):220-229.
- Simanjuntak, Arpita, Muktar Panjaitan, And Emalda Thesalonika. "Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Dikelas V SD Negri 124394 Pematang Siantar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.6 (2022):5501-5511.
- Suarjana, I. Made, Ni Pt Nanci Riastini, and I. Gst N. Yudha Pustika. "Penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media konkret untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar." *International Journal of Elementary Education* 1.2 (2017): 103-114
- Yuliana N.D, & Budianti, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 34-4).