

## Use of Concrete Media for Mathematics Lesson in Elementary School

Ratnasari Widyastuti

SD Negeri 01 Sringin  
widyastutiratnasari@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

---

### Abstract

*This article as a literature review aims to find out the importance of concrete media in learning mathematics for first grade students at SD Negeri 01 Sringin. Mathematics is a basic science that is used to solve problems in various fields of science. Most students think that learning mathematics is difficult and boring learning. The world of children is synonymous with an atmosphere full of joy. And joy is usually expressed through play with concrete or tangible objects. Children need a relaxed and fun atmosphere in learning. This is what finally makes the writer find an effective way to make it easier and more interesting for students to learn mathematics. Namely by demonstrating interesting concrete objects.*

**Keywords:** concrete media, mathematics, elementary school students

### Abstrak

Artikel ini sebagai kajian literatur review bertujuan untuk mengetahui pentingnya media konkrit dalam pembelajaran matematika siswa kelas I SD Negeri 01 Sringin . Matematika merupakan ilmu dasar yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam berbagai bidang ilmu. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan. Dunia anak-anak identik dengan suasana yang penuh kegembiraan. Dan kegembiraan biasa diungkapkan melalui permainan dengan benda-benda konkret atau nyata. Anak-anak memerlukan suasana santai dan menyenangkan dalam pembelajaran. Hal ini lah yang akhirnya yang membuat penulis menemukan cara efektif untuk membuat siswa lebih mudah dan tertarik untuk mempelajari matematika. Yaitu dengan peraga benda-benda konkret yang menarik.

**Kata kunci:** media konkret, matematika, siswa sekolah dasar

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting baik dalam perkembangan ilmu pengetahuan maupun dalam membentuk kepribadian manusia. Menyadari pentingnya pembelajaran matematika disekolah, dalam Undang – Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Pasal 37 ditegaskan bahwa “Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah”. Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh para peneliti, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih tergolong lemah. Dimana dalam proses pembelajaran matematika saat ini, guru masih menggunakan model konvensional sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman matematis siswa masih tergolong rendah.

Menurut Febriyanto, Haryanti, dan Komalasari (2018) bahwa banyak muncul persepsi yang mengatakan matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. Proses kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran matematika, siswa kurang diberikan kesempatan dalam menyelesaikan masalahnya sendiri ataupun secara berkelompok. Siswa hanya diperbanyak memperhatikan guru dalam mengajar matematika di depan kelas. Jika disimak dari temuan diatas, kegiatan KBM matematika bertolak belakang dengan tujuan pembelajaran matematika. Beberapa tujuan khusus pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut : 1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. 2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3. Memecahkan masalah. 4. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2014) mengatakan bahwa, “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

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. Benda-benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya batu, daun kering, kelereng, buku, pensil, meja, sepatu, kaos kaki, sapu tangan, sendok, piring, dan lain-lain. Anak-anak terutama siswa kelas rendah akan mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak akan lebih mudah terbentuk (Lefudin, 2017)

Menurut Daryanto (2013), benda nyata atau konkret 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.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu media konkret. Media konkret disini menggunakan media pizza, coklat, dan kue sebagai suatu hal yang nyata bagi siswa. Media konkret yang diterapkan pada

pendekatan matematika realistik saling berkaitan karena dianggap memudahkan siswa saat memahami kemampuan representasi matematis dan pada saat pembelajaran siswa dapat meneliti, mempelajari, dan mengemukakan pendapatnya sendiri (Wibawa dkk., 2021). Media konkret ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran di kelas atau di luar kelas (Indriyani, dkk., 2019). Media konkret mampu menjadi alat bantu guru saat memberikan materi pada siswa, karena dianggap mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna pada siswa. Benda konkret dapat diotak-atik oleh siswa secara langsung, ini yang membuat siswa menyukai media konkret.

Oleh karena itu menurut peneliti, penggunaan media benda konkret merupakan salah satu cara yang cocok digunakan dalam mengajarkan matematika karena dapat membantu siswa memahami materi yang disajikan. Di samping itu penggunaan media benda konkret juga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa dalam belajar matematika. Benda nyata yang dapat digunakan sebagai bahan ajar disebut media konkret, media ini tidak hanya dihadirkan secara langsung di dalam kelas, siswa mampu melihat langsung (observasi) benda nyata ke lokasinya. Benda konkret dapat mempermudah pelajaran karena bentuknya yang seadanya (tidak perlu dimodifikasi), benda konkret tidak ada perubahan kecuali benda tersebut dipindahkan dari tempat asalnya. Hal yang bersifat konkret akan mempermudah bagi siswa dalam mempelajari suatu bentuk penyelesaian masalah dalam matematika (Primasari, dkk., 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Pengertian pembelajaran**

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang didalamnya mengharuskan aktivitas guru, aktivitas siswa dan model pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang di mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Zainal Aqib, 2013)

### **Pengertian media pembelajaran**

Berdasarkan pengertian media dan pembelajaran yang sudah kita pahami sebelumnya, media pembelajaran diartikan sebagai sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengaktifkan komunikasi antar pendidik, siswa-siswi, dan bisa memberikan pengalaman yang nyata dapat menumbuhkan kegiatan mandiri di kalangan peserta didik. Hal serupa juga disampaikan oleh Suryani dan Agung dalam Nunuk Suryani, bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (N. Suryani, A. Setiawan, A. Putria, 2018)

### **Kebijakan dan kekurangan media konkret**

Penggunaan media yang bersifat nyata akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik perhatian siswa. Mereka tidak bisa dihadapkan langsung dengan hal-hal yang abstrak. Dengan menggunakan hal-hal nyata yang diberikan dalam pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini seorang guru juga harus mempunyai kompetensi yang baik untuk dapat mendidik siswa dalam memahami materi matematika yang akan diajarkan.

Berdasarkan beberapa teori tersebut bahwa penggunaan benda konkret dapat menjaga pusat perhatian anak dalam pembelajaran dan membuat anak lebih aktif. Dengan menggunakan benda konkret maka anak akan dapat mengamati,

menangani, memanipulasi, mendiskusikan langsung menggunakan benda konkret dalam pembelajaran. Akan tetapi benda konkret juga memiliki kelemahan yaitu tidak selalu dapat mencangkup seluruh gambaran yang sesuai dengan aslinya. Oleh karena itu perlu adanya media yang mendukung sehingga pembelajaran dengan menggunakan benda konkret dapat dilakukan secara optimal.

Sanaky (2013: 128-129) media konkret memiliki beberapa kelebihan yaitu siswa akan lebih banyak belajar, belajar dengan menggunakan benda-benda asli memegang peranan penting dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran, pembelajar juga dapat belajar langsung dan tidak hanya

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media konkret memiliki beberapa kelebihan antara lain: (1) memberi pengalaman yang lebih banyak dan bermakna bagi siswa, (2) memperbaiki proses pembelajaran, (3) memberi variasi kepada pengajar agar dalam menjelaskan, siswa tidak hanya mendengarkan saja dan tidak monoton, (4) memberi waktu retensi yang lebih banyak

Selain memiliki kelebihan, media konkret juga memiliki beberapa kekurangan. Sanaky (2013: 129) menyatakan bahwa belajar menggunakan media konkret memakan biaya yang cukup besar.

### **Langkah-langkah Penggunaan Media Benda Konkret**

Agar proses pembelajaran dengan memanfaatkan media benda konkret tersebut dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah. Adapun langkah-langkah penggunaan media benda konkret sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan secara jelas. Langkah awal yang perlu dilakukan dalam memanfaatkan benda konkret adalah penetapan tujuan secara jelas. Tujuan pembelajaran ini sifatnya masih umum, namun dapat menggambarkan bentuk kemampuan yang diharapkan di miliki siswa setelah proses pembelajaran.
2. Merumuskan tujuan perilaku khusus secara tepat. Setelah menetapkan tujuan umum kemudian guru menetapkan tujuan yang lebih khusus. Tujuan khusus ini rumusannya jelas menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Bentuk perilaku sebagai tujuan, dapat diklasifikasikan kedalam tiga domain yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor.
3. Memilih alat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya, dan mengetahui karakteristik peserta didik secara tepat. Benda konkret yang akan dimanfaatkan terlebih dahulu harus dipilih secara cermat sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok.
4. Menyusun perencanaan pembelajaran. Langkah keempat yakni menyusun perencanaan pembelajaran yang diharapkan pembelajarannya dapat berlangsung secara lancar.
5. Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan peserta didik dan dikombinasikan dengan media. Langkah berikutnya yaitu melaksanakan penyajian materi pembelajaran. Dalam penyajian dan pembahasan materi dengan memanfaatkan benda asli, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif.
6. Melakukan kegiatan lanjut. Setelah penyajian materi dengan memanfaatkan benda konkret selesai, kemudian perlu dilakukan tindak lanjut. Kegiatan ini dapat berupa diskusi, penyusunan laporan, pemberian latihan dan eksperimen.
7. Untuk mengukur keberhasilan pencapaian terhadap tujuan yang telah dirumuskan pada awal kegiatan pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Keberhasilan umum sebagai feedback bagi guru dan peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda konkret.

### SIMPULAN

Pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang mendasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta dapat membantu memperjelas dan meyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Saya sering menggunakan media benda konkret untuk pembelajaran matematika materi pengurangan. Benda konkret adalah benda-benda nyata yang ada di lingkungan sekitar dan sering ditemui anak, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Benda konkret berwujud nyata, dapat dilihat, diraba serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata, mampu menarik minat dan semangat peserta didik pada mata pelajaran matematika, khususnya pengurangan. Dalam menggunakan media benda konkret hendaknya memilih benda-benda yang aman bagi siswa dan ringan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari bentuknya, ukurannya, dan susunannya.

Alasan saya memilih menggunakan benda konkret ini karena menurut saya benda konkret ini sangat membantu guru untuk menjelaskan materi dan juga mengaktifkan motorik peserta didik. Penggunaan benda konkret yaitu bisa meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah, dan meningkatkan keterampilan mengelola sumber belajar. Dalam pembelajaran matematika, khususnya berhitung pengurangan penggunaan media benda konkret sangatlah membantu mengatasi kesulitan dalam memahami konsep bilangan dan pengurangan. Oleh karena itu penggunaan media benda konkret dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan dan dapat memudahkan untuk mengubah konsep yang masih bersifat abstrak menjadi konkret pada peserta didik.

Pada kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan materi dan contoh terlebih dahulu tentang penggunaan media benda konkret. Saya menggunakan media konkret berupa kelereng, sedotan, dan sendok untuk membantu peserta didik dalam menghitung soal pengurangan. Hal ini disambut antusias oleh peserta didik, karena dengan menggunakan media benda konkret peserta didik menjadi lebih gampang memahami materi yang diberikan dan juga pembelajarannya lebih bermakna dibenak ingatan peserta didik. Ketika mengerjakan kartu bilangan maupun LKPD, semua peserta didik sangat antusias dan tertarik dalam menggunakan media benda konkret tersebut. Setelah selesai mengerjakan soal saya juga memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik baik individu maupun kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas secara bergantian. Tujuannya yaitu agar semua peserta didik memahami materi yang diajarkan dan juga berlatih berbicara didepan banyak orang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok :PT Rajafindo Persada
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Indriyani, D., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Inkuiri Berbantuan Media Konkret Pada Siswa

- Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 05 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Suryani, A. Setiawan, A. Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Primasari, I. F. N. D., Zulela, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Model Mathematics Realistic Education (Rme) Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1888–1899.
- Wibawa, K. E. D., Gita, I. N., & Suryawan, I. P. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Course Riview Horay Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Wahana Matematika Dan Sains. Jurnal Matematika , Sains , Dan Pembelajarannya*, 15(1), 1–12.
- Yetrae. (2013) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berupa Media Konkret Peserta Didik Kelas II SDN-9 Menteng Palangka Raya. Palangka Raya: Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
- Zainal, Aqib. (2013). *Model - Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya