

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BENDA KONKRET
DAN ELEKTRONIK DALAM MENGAKTIFKAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

KELAS 1 SDN 131/IV KOTA

Salvatira Nabila¹, Maryono², Issaura Sherly Pamela³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : 1salvatiranabila02@gmail.com 2maryono@unja.ac.id
3issaurasherly@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe students' activeness in learning mathematics when using concrete learning media, (2) describe students' activeness in learning mathematics when using electronic (audiovisual) learning media, and (3) describe the comparison of students' activeness in learning mathematics when using concrete and electronic (audiovisual) learning media. The research method used is descriptive quantitative. Data collection techniques include direct observation and documentation. Data were obtained through scaled instruments and descriptive observations based on predetermined aspects of learning activeness. The collected data were categorized based on the type of learning media used, namely during mathematics learning in first-grade elementary students using concrete media in the form of diagram pictures, and during the use of electronic (audiovisual) media in the form of instructional videos. This type of research does not use a hypothesis. The research results show that students' activeness in learning mathematics was higher when using concrete learning media. Students were more focused during the learning process and showed great interest in participating in new activities and experiments related to the material. The classroom atmosphere became more active throughout the lesson. Students were also more capable of completing tasks and responding to the teacher's explanations. Emotionally, students demonstrated increased respect for their peers, better interaction with both teachers and classmates, and greater confidence and ability to express their opinions during the learning process. The activeness of first-grade students at SDN 131/IV Kota Jambi increased more significantly during mathematics lessons using concrete learning media compared to electronic (audiovisual) media. This is because concrete media allow students to be directly involved in the learning process, thereby enhancing their interest and engagement, facilitating their understanding of the material, and improving their ability to analyze learning concepts. This effectiveness is attributed to the limited attention span of first-grade students, making learning media that involve physical activity and hands-on experiences more effective in improving focus and learning engagement. In contrast, when using electronic (audiovisual) learning media, most students paid less attention to the teacher during material explanations and demonstrations. Many appeared bored, as the

instructional videos were only displayed on the board, and the image quality was suboptimal. Students seated farther from the screen had difficulty seeing the material clearly. However, they were still able to answer the teacher's questions and complete tasks well, though they appeared less focused and enthusiastic during the mathematics lesson. Electronic media use is sometimes less effective for first-grade students, as it can lead to boredom or distraction if not used appropriately.

Keyword : Learning Media, Concrete Objects, Electronic, Learning Activeness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mendeskripsikan keaktifan belajar matematika peserta didik pada saat penggunaan media pembelajaran benda konkret (2) Untuk mendeskripsikan keaktifan belajar matematika peserta didik pada saat penggunaan media pembelajaran elektronik (audiovisual) (3) Untuk mendeskripsikan perbandingan keaktifan belajar matematika peserta didik pada saat penggunaan media pembelajaran benda konkret dan elektronik (audiovisual). Metode penelitian adalah kuantitatif deskriptif, teknik pengumpulan data berupa observasi langsung dan dokumentasi. Data diambil melalui instrument skala dan deskriptif berdasarkan aspek-aspek keaktifan yang telah ditentukan. Data yang dikumpulkan dikelompokkan berdasarkan penggunaan media pembelajaran yaitu pada saat pembelajaran matematika siswa kelas 1 sd dengan penggunaan media pembelajaran benda konkret berupa gambar diagram dan pada saat penggunaan media pembelajaran elektronik (audiovisual) berupa video pembelajaran. Dimana jenis penelitian ini tidak menggunakan hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbandingan keaktifan belajar matematika siswa pada saat penggunaan media pembelajaran benda konkret siswa fokus dalam mengikuti proses pembelajaran dan sangat tertarik untuk ikut serta melakukan hal-hal baru dari percobaan yang berkaitan dengan materi. Suasana kelas selama proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Siswa juga menjadi mampu dalam mengerjakan tugas, dan menanggapi penjelasan materi. Dalam kegiatan emosional siswa menjadi lebih menghargai teman, mampu berinteraksi dengan guru dan teman secara baik, serta menjadi berani dan mampu untuk menyampaikan pendapat di kelas pada saat proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik di kelas 1 SDN 131/IV Kota Jambi lebih meningkat ketika pembelajaran matematika dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran benda konkret dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran elektronik (audiovisual), karena media benda konkret memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar dan keaktifan belajar siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis konsep pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik kelas 1 sd memiliki rentang perhatian yang terbatas sehingga media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pengalaman langsung sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan konsentrasi belajar siswa. Sedangkan pada saat penggunaan media pembelajaran elektronik (audiovisual), sebagian besar siswa kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran dan pada saat guru mendemonstrasikan sesuatu

yang berkaitan dengan materi pembelajaran, siswa terlihat seperti bosan dikarenakan media pembelajaran berupa video pembelajaran hanya di tampilkan di papan tulis dan kualitas gambar menjadi kurang optimal sehingga bagi siswa yang posisi duduknya agak jauh dari media menjadi kesulitan untuk melihat materi pembelajaran dengan jelas. Namun, siswa tetap mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan mampu mengerjakan tugas dengan baik. Hanya saja menjadi kurang fokus dan kurang antusias pada saat proses pembelajaran matematika tersebut. Penggunaan media elektronik terkadang kurang efektif bagi anak-anak kelas 1 sd, karena dapat menimbulkan kebosanan atau distraksi apabila tidak digunakan secara tepat.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Benda Konkret, Elektronik, Keaktifan Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menumbuhkan bakat dan potensi peserta didik, serta mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi secara sosial dalam masyarakat (Kamilah, dkk., 2025). Pendidikan sangat diperlukan dalam peranan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, jadi setiap orang yang bekerja di sekolah harus berusaha sebaik mungkin untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi setiap orang. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, namun termasuk juga didalamnya proses transfer pendidikan ataupun pengajaran, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dalam segala aspeknya. Pendidikan dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, sehingga mereka dapat mengembangkan

berbagai kemampuan yang diperlukan.

Setiap komponen pembelajaran, mulai dari tujuan pembelajaran hingga evaluasi, memiliki peran yang saling melengkapi dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Ani, dkk., 2023). Pengetahuan, kemampuan, dan sikap baru dapat diperoleh melalui proses belajar yang berkelanjutan. Dua elemen penting dari proses pembelajaran yaitu guru dan siswa.

Arahan yang tepat harus diberikan oleh guru agar dapat memotivasi siswa hingga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis media. Perilaku individu dapat berubah sebagai hasil proses pembelajaran yang dilaksanakan secara bertahap. Melalui interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar, pembelajaran merupakan proses yang bertujuan

untuk mengubah karakteristik kognitif, emosional, dan psikometrik siswa.

Pembelajaran yang berpusat terhadap keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, serta emosional merupakan kunci dalam meningkatkan prestasi belajar. Sehingga siswa akan memperoleh pengetahuan dengan lebih baik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah terjadi dengan pesat pada era sekarang ini. Perkembangan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan, terutama dalam kegiatan pengajaran. Teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membantu guru mengemas, menampilkan, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah bagi siswa. Kehadiran media juga sangat penting selama proses pembelajaran karena dalam kegiatan tertentu melibatkan media sebagai perantara bisa memudahkan guru saat menyampaikan ketidakjelasan materi pembelajaran.

Media pembelajaran telah dimanfaatkan sebagai sarana yang efektif guna menambah tingkat mutu komunikasi di pembelajaran. Dengan adanya media mampu mengkonstruksi pelajaran menjadi

lebih bermakna bagi siswa. Hal terpenting adalah penggunaan media dapat memberikan pengalaman dunia nyata yang dapat meningkatkan pergerakan dan otonomi siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam pegangan pembelajaran. Pengajaran bisa memperkuat susunan keinginan dan antarmuka baru, menghasilkan inspirasi dan dorongan untuk menghafal, serta membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar (Abdul, dkk., 2021). Namun, sudah pasti ada banyak problem dan tantangan yang dialami oleh guru, khususnya di sekolah dasar. "Penerapan pendekatan, metode, hingga penggunaan media yang tepat sangat memengaruhi suasana dalam proses pembelajaran. Suasana yang tepat ini penting untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa."

Perkembangan kognitif, emosional, dan sosial siswa dipengaruhi secara langsung oleh tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar juga dapat mendukung hasil belajar siswa. Seorang guru diharuskan memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa di pembelajaran serta menyediakan

suasana belajar yang bersifat menyenangkan dan menarik perhatian para siswa. Agar strategi belajar terlaksana secara baik dan efektif, hal ini berarti bahwa guru harus mampu menghasilkan kegiatan belajar menjadi interaktif, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Peran media dalam kegiatan belajar adalah sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 131/IV Kota Jambi pada hari Selasa, tanggal 16 Juli 2024, pada sekolah ini sudah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pengajaran. Berlandaskan hasil observasi dengan seorang guru kelas 1 sekolah dasar disampaikan bahwa seorang guru memerlukan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran terkhusus pada kelas 1 SD, karena pada usia ini merupakan usia peralihan dari taman kanak-kanak menuju ke sekolah dasar, akibatnya peserta didik masih sulit untuk menerima materi pelajaran.

Media pembelajaran dapat menjadi jembatan bagi siswa usia dini untuk menghubungkan pengetahuan abstrak dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berdampak positif pada peserta didik.

Ini termasuk meningkatkan rasa ingin tahu mereka, meningkatkan minat mereka dalam belajar, meningkatkan semangat mereka selama proses pembelajaran, dan menjadi lebih mampu menerima dan memberikan jawaban dari soal latihan yang guru berikan.

Berlandaskan dari permasalahan yang dijabarkan di atas, agar diketahui media pembelajaran manakah yang paling tepat untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran kelas 1 SD yang mempengaruhi keaktifan peserta didik secara signifikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret dan Elektronik dalam Mengaktifkan Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN 131/IV Kota Jambi.

B. Metode Penelitian

penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif, dimana jenis penelitian ini tidak menggunakan hipotesis.

Penelitian Deskriptif Kuantitatif dengan masalah akan diteliti yaitu “Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret dan Elektronik dalam Mengaktifkan Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD”. Menurut Rukajat (2018), metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang nyata dan aktual dengan membuat gambaran sistematis tentang fenomena yang diselidiki. Metode penelitian deskriptif kuantitatif dipilih untuk memberikan gambaran yang akurat tentang hubungan antara perbandingan penggunaan media.

pembelajaran dengan tingkat keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas

dan akurat, sehingga dapat membantu memahami apakah penggunaan media pembelajaran yang berbeda dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan angka statistik untuk menarik kesimpulan dari fenomena yang diamati (Wiwik, 2022).

Penelitian ini mengandalkan data hasil observasi langsung dan dokumentasi untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Data primer yang dimanfaatkan dalam penelitian ini didapatkan dari pelaksanaan observasi langsung terhadap guru dan peserta didik kelas 1 di SDN 131/IV Kota Jambi. Serta data sekunder diperoleh dari hasil dokumentasi kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran di kelas.

Penelitian ini meliputi seluruh

siswa kelas 1 di SDN 131/IV Kota Jambi pada tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah 24 orang siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, serta guru mata pelajaran kelas 1 SDN 131/IV Kota Jambi.

Menurut Haryono (2020), Metode penelitian yang sangat penting untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang fenomena yang diteliti disebut observasi. Dalam observasi, peneliti langsung ke lapangan untuk mengamati dan mempelajari perilaku dan tindakan yang ingin diteliti. Dengan melakukan observasi, peneliti dapat mengumpulkan data yang akurat dan langsung dari sumbernya, sehingga dapat memperkaya pengetahuan tentang fenomena yang diteliti. Peneliti dapat terlibat langsung dalam pengumpulan data, misalnya dengan melakukan wawancara atau mengisi kuesioner,

atau hanya mengamati proses pengumpulan data terhadap perilaku dan tindakan yang ingin diteliti.

Dalam penelitian ini, metode observasi terstruktur dengan partisipasi aktif telah digunakan, Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa observasi terstruktur terstruktur dirancang untuk memberikan kerangka kerja yang jelas bagi peneliti merupakan suatu metode yang telah direncanakan secara detail, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi secara spesifik aspek-aspek yang akan diamati. Observasi sehingga data yang dikumpulkan lebih terorganisir dan mudah dianalisis. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan partisipasi aktif, di mana peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan yang diamati.

Penilaian utama dalam tahap observasi adalah pengamatan pada proses belajar mengajar kelas 1 di

SDN 131/IV Kota Jambi, pengamatan perbandingan penggunaan media pembelajaran terhadap keaktifan peserta didik, meliputi sub variabel memperhatikan guru dalam proses belajar, mengamati eksperimen dan visual, mengamati penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran, mengamati penjelasan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran, kesediaan peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, melakukan diskusi dengan teman, menyimak penjelasan guru, materi pembelajaran, serta diskusi dengan teman kelompok. Rubrik ini digunakan untuk perbandingan penggunaan media pembelajaran terhadap keaktifan belajar matematika peserta didik kelas 1 SDN 131/IV Kota Jambi.

Persentase keaktifan peserta didik ditentukan melalui perhitungan kuantitatif berdasarkan data yang

didapatkan dari lembar observasi, mengacu pada rumus yang diusulkan oleh Wijayanti (2012 dalam Utami, 2023)

$$P = \frac{\text{(Jumlah skor yang diperoleh)}}{\text{(Skor maksimal)}} \times 100\%$$

Keterangan

Interval Persentase

85% - 100% (Sangat Baik)

70% - 85% (Baik)

55% - 70% (Cukup)

35% - 55% (Tidak Baik)

≤35% (Sangat Tidak Baik)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan keaktifan belajar matematika peserta didik kelas 1 sd pada saat penggunaan media pembelajaran benda konkret dan pada saat penggunaan media pembelajaran elektronik (audiovisual) serta bagaimana perbandingan keaktifan belajar matematika peserta didik kelas 1 sd pada saat

penggunaan kedua media pembelajaran tersebut. Proses pencapaian tujuan dilakukan melalui observasi langsung dan analisis data. Hasil temuan yang diperoleh juga menunjukkan kontribusi terhadap pemenuhan tujuan penelitian, yaitu memberikan deskripsi nyata tentang bagaimana keaktifan belajar matematika peserta didik kelas 1 sd pada saat penggunaan media pembelajaran terkhusus media benda konkret dan elektronik (audiovisual), serta menjadi bahan evaluasi dan pengembangan media pembelajaran oleh guru dan sekolah dalam meningkatkan efektivitas dan keaktifan belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan untuk kelas 1 sd karena dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep memotivasi siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga tujuan dari penelitian

sudah tercapai dimana tujuan yang pertama adalah untuk mendeskripsikan belajar matematika siswa pada saat penggunaan media pembelajaran konkret dimana data yang diperoleh berdasarkan analisis skala dan deskripsi adalah sebagian besar siswa fokus mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, terutama pada saat guru melakukan demonstrasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Para siswa sangat tertarik untuk ikut sereta melakukan hal-hal baru dari percobaan tersebut. Suasana kelas selama proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Siswa juga menjadi mampu dalam mengerjakan tugas, dan menanggapi penjelasan materi. Dalam kegiatan emosional siswa di didik menjadi lebih menghargai teman, mampu berinteraksi dengan guru dan teman secara baik, serta menjadi berani dan mampu untuk menyampaikan pendapat di kelas pada saat proses pembelajaran.

Menurut Ningrum (2021), dalam proses belajar mengajar, guru disarankan menggunakan media yang sesuai agar siswa lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada siswa kelas 1, media

yang bersifat konkret lebih dianjurkan karena mereka masih kesulitan memahami benda-benda yang bersifat abstrak. Media konkret ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep matematika, tetapi juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran benda konkret dalam proses belajar mengajar juga membuat siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan guru, lebih fokus pada materi, dan senang melihat gambar atau benda konkret yang menarik dan jelas. Dalam penelitian Riyana, dkk., (2020) dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas I SD, khususnya dalam pembelajaran matematika dasar.

Benda konkret lebih mudah dipahami karena langsung menunjukkan konsep yang ingin diajarkan tanpa perantara teknologi yang kompleks. Anak-anak lebih cepat mengerti saat mereka bisa langsung memanipulasi benda dibandingkan hanya melihat di layar. Peserta didik kelas 1 sd memiliki

rentang perhatian yang terbatas sehingga media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pengalaman langsung sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan konsentrasi belajar siswa (Sari, 2020). Selain itu, Nugraha (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran konkret sangat membantu siswa kelas rendah, seperti siswa kelas 1 SD, dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan emosional mereka selama pembelajaran.

Tujuan penelitian yang kedua adalah untuk mendeskripsikan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika pada saat penggunaan media pembelajaran elektronik (audiovisual), dimana hasil penelitian yang didapatkan menyatakan bahwa sebagian besar siswa kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran dan pada saat guru mendemonstrasikan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran, siswa terlihat seperti bosan dikarenakan media pembelajaran elektronik yang berupa video pembelajaran hanya di tampilkan di papan tulis tanpa

menggunakan layar proyektor maka hasil dari kualitas gambar menjadi kurang optimal sehingga bagi siswa yang posisi duduknya agak jauh dari media menjadi kesulitan untuk melihat materi pembelajaran dengan jelas. Warna dari pantulan cahaya proyektor juga membuat video pembelajaran menjadi silau dan kurang terlihat jelas. Penggunaan media pembelajaran digital berpotensi membuat siswa menjadi pasif, terutama jika guru tidak menerapkan strategi pengajaran yang bersifat interaktif dan kurang memperhatikan karakteristik siswa serta kondisi lingkungan belajar (Rachmah, dkk., 2025).

Namun, melalui media pembelajaran ini para siswa tetap mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan mampu mengerjakan tugas dengan baik. Hanya saja menjadi kurang fokus dan kurang antusias pada saat proses pembelajaran matematika tersebut. Menurut Chan, dkk., (2019) guru berperan penting dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dengan memberikan kesempatan bertanya, arahan, dan motivasi. Guru juga harus menciptakan suasana kelas yang kondusif serta menggunakan

metode pembelajaran yang variatif dan menarik. Kreativitas dan inovasi guru diperlukan agar proses belajar menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran.

Walaupun teknologi telah berkembang pesat dan menawarkan banyak manfaat dalam pembelajaran digital, kenyataannya masih banyak kendala yang muncul. Teknologi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal, bahkan seringkali penggunaannya kurang tepat arah, sehingga dampak positifnya belum maksimal dan berpotensi memberikan efek negatif pada siswa jika tidak diarahkan dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran elektronik tanpa adanya strategi pengajaran yang efektif berpotensi membuat siswa kurang aktif dan kehilangan konsentrasi selama proses belajar, sehingga dapat menurunkan prestasi belajar mereka (Afriati, dkk., 2022).

Tujuan ketiga adalah untuk mendeskripsikan perbandingan keaktifan belajar matematika siswa pada saat penggunaan media pembelajaran benda konkret dan elektronik (audiovisual), hasil yang diperoleh sudah menjawab tujuan

yaitu siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran matematika pada saat penggunaan media pembelajaran benda konkret, hal ini sejalan dengan pendapat (Slavin, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret pada siswa kelas rendah terbukti efektif dalam menjaga fokus belajar, karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek nyata. Interaksi tersebut membantu memperkuat pemahaman dan menjaga perhatian siswa selama proses pembelajaran. Sebaliknya, media elektronik terkadang kurang efektif bagi anak-anak kelas 1 sd, karena dapat menimbulkan kebosanan atau distraksi apabila tidak digunakan secara tepat.

Dalam menghadapi kesulitan belajar matematika pada siswa SD, guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran yang bersifat kontekstual dan interaktif, menyediakan ruang bagi siswa untuk bertanya dan berdiskusi, serta memanfaatkan berbagai media pembelajaran agar konsep matematika dapat dipahami dengan lebih mudah dan menumbuhkan minat belajar siswa (Putri, Sari, &

Wulandari, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Pakpahan, Sastrawati, dan Pamela (2025) yang menyatakan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran matematika yang lebih efektif dan kontekstual untuk membantu siswa sekolah memahami konsep secara menyeluruh dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal dengan benar.

Temuan penelitian menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada kelas 1 SDN 131/IV Kota Jambi dalam mengaktifkan belajar matematika siswa sudah baik dan terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa, dalam hal ini untuk kelas 1 sd berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan perbandingan penggunaan media pembelajaran benda konkret dan media pembelajaran elektronik (audiovisual) dapat diketahui bahwa media yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran matematika kelas 1 SDN 131/IV Kota Jambi adalah media benda konkret. Dalam penggunaannya media elektronik juga dapat membantu dalam mengaktifkan belajar matematika siswa, namun masih perlu pengembangan untuk penggunaan

kedua media tersebut agar menjadi lebih optimal dan efektif pada saat penggunaan dalam proses pembelajaran terkhusus matematika sehingga siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara menyeluruh.

Implikasi penelitian sudah cukup baik dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 1 sd dalam pembelajaran matematika melalui media pembelajaran benda konkret. Pemenuhan manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua sisi, secara teoritis diharapkan mampu menghasilkan temuan yang dapat meningkatkan pemahaman dan mengidentifikasi strategi pembelajaran yang efektif menggunakan media benda konkret dan elektronik (audiovisual), temuan mengenai perbandingan kedua jenis media yang digunakan diharapkan mampu menjadi acuan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh bagi peserta didik. Secara praktis bagi guru diharapkan dapat menginspirasi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan media

pembelajaran yang tepat dan berkualitas. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, sehingga tujuan kurikulum dapat tercapai secara optimal. Bagi peserta didik diharapkan membantu siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, serta meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kualitas pendidikan dan peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan guna untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman serta memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran benda konkret dan media pembelajaran elektronik (Audiovisual) dalam proses belajar

terutama dalam pembelajaran matematika kelas 1 SDN 131/IV Kota Jambi sama-sama memiliki pengaruh terhadap keaktifan peserta didik namun diantaranya memiliki perbandingan.

Keaktifan peserta didik di kelas 1 SDN 131/IV Kota Jambi lebih meningkat ketika pembelajaran matematika dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran benda konkret dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran elektronik (Audiovisual), karena media benda konkret memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar dan keaktifan belajar siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis konsep pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Sekolah dan guru perlu memberikan dukungan yang memadai untuk menyediakan dan menggunakan media pembelajaran benda konkret dalam mendukung

pembelajaran matematika kelas 1 SD agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi strategi yang paling efektif dan pengembangan model pembelajaran dalam penggunaan media benda konkret pada pembelajaran matematika kelas 1 SD.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul., Didik., Junaedi. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Afriati, S., Nugroho, A., & Santosa, M. (2022). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap keaktifan dan keterampilan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2), 123-134.

Chan, F., Pamela, I. S., Sinaga, I. S., Mesariani, M., Oktarina, R., & Julianti, M. (2019). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar di Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2).

Efektivitas media pembelajaran digital dalam mengembangkan keterampilan bertanya kritis pada siswa sekolah dasar: Suatu studi literatur. *Pendas*:

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2).
- Haryono, C. G. (2020). Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi. Jawa Barat : CV Jejak (Jejak Publisher).
- Kamilah, S.S., Rizka, R.H., Fia, A., Dini, S., Ade, S. (2025). Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectually) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. DIAJAR : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 4(1). 1-7.
- Ningrum. G.A.O. 2021. Optimalisasi Keaktifan dan Kemampuan Berhitung dengan Media Benda Konkret pada Siswa Kelas I SDN Kaliwareng Tahun 2020/2021. Journal Of Education Reseach. 3(1). 80-89.
- Nugraha, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran di Kelas Rendah. Jurnal Pendidikan Dasar. 8(2). 123-130.
- Putri, A., Sari, R., & Wulandari, S. (2023). Strategi pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1), 45-56.
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Quantitative Research Approach. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2020). Penggunaan benda konkret sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menghitung pada pembelajaran tematik siswa kelas I Sekolah Dasar. Prosiding Pendidikan Profesi Guru, 1623–1629. Universitas Ahmad Dahlan.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Jakarta : Alfabeta.
- Sari, M., & Rachman, A. (2020). Media Pembelajaran Benda Konkret dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan. 15(1). 45-52.