



Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media konkret pada Siswa Kelas III di SDN 110/1 Tenam

Hilda Afrina ^{1*}, Nasyariah Siregar ²

¹⁻² Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Alamat : Jalan Jambi-Muara Bulian KM 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363

Korespondensi penulis: hildaafрина0103@gmail.com

Abstract: *This thesis discusses efforts to increase students' interest in learning Mathematics through the use of concrete media among third-grade students at SDN 110/1 Tenam. The purpose of the study is to improve students' interest in learning Mathematics by using concrete media with these third-grade students. The results of the study show an increase in learning activities that indicate student interest during Cycle I and Cycle II. In Cycle I, all student learning activities were still at percentages below 70%, with ratings categorized as poor and adequate. Meanwhile, in Cycle II, the increase in student learning activities was shown by all activities reaching percentages above 74%, which means they exceeded the predetermined Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP) and were rated good and very good. In addition, improved learning outcomes, as evidence of increased student interest, also showed a significant rise. In Cycle I, students' learning outcomes did not meet the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP), with a class average of 68.9%, whereas in Cycle II, overall class mastery reached 82.3%. This improvement in learning outcomes indicates that students showed fairly good interest when learning with concrete media.*

Keywords: *Learning Interest, Mathematics Learning, Concrete Media*

Abstrak: Skripsi ini membahas tentang upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika melalui penggunaan media konkret pada siswa kelas III di SDN 110/1 Tenam. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penggunaan media konkret pada siswa kelas III di SDN 110/1 Tenam. Hasil penelitian yaitu ada peningkatan aktifitas belajar yang menunjukkan adanya minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II, pada siklus I seluruh kegiatan belajar siswa masih berada pada persentase di bawah 70% dengan predikat baru mencapai kurang dan cukup. Sementara itu peningkatan aktifitas belajar siswa pada siklus II terlihat dari seluruh kegiatan belajar siswa sudah berada pada persentase diatas 74% artinya telah melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan dan berada pada predikat baik dan sangat baik. Selain itu, hasil belajar yang meningkat sebagai bentuk adanya peningkatan minat belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, karena pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) karena masih berada pada rata-rata klasikan 68,9%, sedangkan pada siklus II ketuntasan secara klasikal sudah mencapai 82,3%, artinya hasil belajar yang meningkat menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang cukup baik ketika belajar menggunakan media kongkret.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran Matematika dan Media konkret

1. LATAR BELAKANG

Minat merupakan hal yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan. Dengan adanya minat, seseorang akan terdorong untuk berusaha mencapai tujuannya. Minat juga dianggap sebagai salah satu aspek psikologis manusia yang berfungsi sebagai pendorong untuk meraih tujuan. Kata “minat” dapat diartikan sebagai rasa suka atau keinginan, sedangkan “berminat” berarti memiliki ketertarikan, kecenderungan hati terhadap sesuatu, atau ingin akan sesuatu (Depdiknas, 2013: 1152).

Minat belajar merupakan rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan belajar yang muncul secara sukarela tanpa paksaan (Karisma et al., 2022). Dengan demikian, minat belajar berfungsi sebagai faktor yang mendorong siswa untuk belajar, didasari oleh ketertarikan atau rasa senang yang membuat mereka ingin belajar. Setiap individu memiliki kecenderungan untuk berinteraksi dengan lingkungan jika hal tersebut memberikan kepuasan atau kesenangan bagi dirinya.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Ubabuddin, 2019). Mata pelajaran matematika kerap dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar. Padahal, matematika adalah pelajaran penting yang wajib diajarkan di sekolah. Melalui pembelajaran matematika, siswa dapat mengasah kemampuan bernalar, berpikir logis, kreatif, dan memecahkan masalah. Selain itu, pembelajaran matematika juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan pendapat untuk meningkatkan kemampuan matematis mereka (Ryan & Bowman, 2022).

Obeservasi awal melihat bahwa nilai rata-rata matematika siswa seringkali lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Karena penyebabnya dalam belajar matematika biasanya hanya melibatkan pengajaran konsep atau gagasan, pemberian berbagai latihan untuk di uji coba, dan kemudian soal latihan. Proses pembelajaran yang terjadi di saat ini di **SDN 110/1** Tenam masih menggunakan metode konvensional hal ini yang dimaksud monoton sehingga berdampak pada poros pembelajaran yang kurang menyenangkan apalagi pembelajaran yang dilaksanakan adalah mata pelajaran yang cukup ditakuti oleh siswa atau kurang diminati oleh siswa yaitu pembelajaran matematika.

Permasalahan tersebut memerlukan solusi agar minat belajar peserta didik dapat meningkat, salah satunya dengan menggunakan media konkret. Berdasarkan teori Piaget, media konkret sangat dibutuhkan dalam pembelajaran anak-anak pada tahap operasional konkret, yaitu pada usia 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, anak-anak masih berpikir secara konkret sehingga memerlukan demonstrasi langsung, dan mereka mulai mampu menggunakan pemikiran logis, meskipun hanya pada objek-objek fisik.

Menurut Destrinelli et al. (2018), media konkret adalah objek nyata yang digunakan sebagai materi atau sumber belajar. Penggunaan media konkret tidak selalu harus dibawa ke dalam kelas, tetapi juga bisa dilakukan dengan mengajak siswa melakukan observasi langsung ke lokasi objek tersebut. Media konkret dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dalam bentuk aslinya tanpa perlu dimodifikasi atau diubah, kecuali dipindahkan dari lingkungan aslinya.

Melalui penggunaan media konkret atau media nyata, anak-anak dapat berpartisipasi langsung dalam kegiatan penelitian dan percobaan, sehingga mendorong mereka menjadi lebih potensial, aktif, dan kreatif. Hal ini membantu meningkatkan penguasaan konsep serta minat belajar, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berusaha mendapatkan pengetahuan atau keterampilan melalui proses pembelajaran yang dipandu oleh guru di sekolah, atau melalui kegiatan belajar mandiri terhadap materi yang diajarkan guru. Minat belajar termasuk aspek psikologis individu yang menjadi salah satu faktor penentu dalam aktivitas belajar (Rahma Amadea Septiani & Abadi, 2022; Winarsih, 2022).

Menurut Hardjana, minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu yang muncul karena kebutuhan, baik yang disadari maupun tidak, atau karena keinginan tertentu (Irna Daulatina Islamiah, 2019). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, minat belajar dapat diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh pengetahuan, informasi, dan keterampilan melalui usaha, pengajaran, atau pengalaman.

Ciri-ciri minat belajar antara lain adanya kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu secara berkelanjutan, merasakan kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, minat belajar juga dipengaruhi oleh faktor budaya. Ketika siswa memiliki minat dalam belajar, mereka cenderung lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pembelajaran Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Materi dalam matematika bersifat abstrak, sehingga baik guru maupun siswa kerap menghadapi berbagai hambatan dalam proses pembelajarannya (Iis Holisin, 2007).

Menurut Astuti dan Leonard (2022), “Matematika yang diajarkan di sekolah merupakan ilmu murni yang menggunakan angka, simbol, dan lambang.” Selama ini, pembelajaran matematika umumnya lebih menekankan pada aspek perhitungan yang bersifat algoritmik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang bertujuan mempersiapkan siswa

menghadapi berbagai perubahan dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, siswa dilatih untuk memiliki kemampuan berpikir analitis, logis, dan sistematis dalam memecahkan masalah.

Fungsi matematika antara lain sebagai alat untuk menemukan kebenaran secara ilmiah yang dapat diterima oleh logika. Selain itu, matematika juga membentuk pola pikir untuk memahami gambar dan diagram yang saling berkaitan. Matematika membantu memperoleh pemahaman yang konkret dengan dukungan argumen dan data yang akurat.

Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau penghubung. Dalam konteks pembelajaran, media lebih khusus diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2021:3).

Jenis media pembelajaran sangat beragam. Media yang paling umum dan banyak digunakan di sekolah adalah media cetak seperti buku dan papan tulis. Selain itu, beberapa sekolah juga memanfaatkan media lain seperti gambar, model, proyektor transparansi (OHP), dan objek nyata. Namun, media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide, dan program pembelajaran berbasis komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah dikenal oleh banyak guru.

Menurut Asyhar (2021:42), penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Sementara itu, Sri Lestari dan Siswatmadja (2022:230) menyebutkan bahwa ada tiga langkah utama dalam prosedur penggunaan media pembelajaran, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut.

Media pembelajaran dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas, seperti bumi, bulan, atau matahari. Media juga bisa memperlambat gerakan yang biasanya terlalu cepat, misalnya proses mekarnya bunga, atau mempercepat gerakan yang terlalu lambat, seperti pertumbuhan kecambah, sehingga memungkinkan siswa mengamati proses-proses tersebut. Selain itu, media juga memungkinkan penayangan objek langka atau berbahaya yang sulit diamati langsung di lingkungan belajar, seperti binatang komodo, koleksi mata uang kuno, ular kobra, atau reaksi nuklir.

Pengertian Media Konkret

Media konkret adalah media berupa benda yang bisa dilihat dan diraba. Menurut Restuti dan rekan-rekan, media benda konkret merupakan objek asli atau tiruan dalam bentuk nyata

(berwujud, dapat dilihat, dan diraba) yang dijadikan sumber belajar untuk menyampaikan informasi melalui karakteristik fisiknya, seperti ukuran, bentuk, berat, susunan, warna, fungsi, dan sebagainya.

Media konkret adalah media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang biasa ditemukan di lingkungan sekitar, atau objek sebenarnya dari materi yang dipelajari yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Media konkret memiliki fungsi penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam serta membuat mereka lebih mengenal topik yang dipelajari. Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, penggunaan media konkret juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan dalam menggunakan pancaindra mereka.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 110/1 Tenam yang berlokasi di Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester ganjil. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas sendiri merupakan upaya konkret yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang mereka laksanakan. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa masalah yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran sangat beragam (Pengajar et al., 2008).

Berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang ditemukan, penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dan mencakup empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 110/1 Tenam bersama wali kelas III. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian sebanyak 23 orang, dengan fokus penelitian pada pembelajaran matematika.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data tentang minat belajar siswa yang diperoleh melalui observasi aktivitas mereka, seperti keaktifan dalam mendengarkan, menulis, bertanya, dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Data juga diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas guru serta hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, angket atau kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini dirancang untuk mendukung upaya meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran matematika di kelas III.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyiapkan sumber belajar, media, metode, serta teknik penyampaian materi. Penelitian PTK ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 110/1 Tenam melalui penerapan media konkret. Data hasil penelitian berupa data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan melalui angket sederhana, observasi, wawancara, dan evaluasi hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan. Berikut akan dijelaskan hasil penelitian yang mencakup observasi terhadap aktivitas siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media konkret untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN 110/1 Tenam.

Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa, diketahui bahwa minat belajar mereka masih tergolong rendah saat mengikuti pembelajaran dengan media konkret, sehingga secara keseluruhan belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 110/1 Tenam. Selain itu, siswa juga belum mampu memanfaatkan proses pembelajaran dengan optimal. Sebagai tindak lanjut, pada siklus II pembelajaran perlu lebih menekankan pentingnya keaktifan, interaksi, dan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar agar minat belajar mereka dapat meningkat.

Rendahnya aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media konkret untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas III SDN 110/1 Tenam terlihat dari persentase keberhasilan aktivitas belajar yang secara keseluruhan masih di bawah 75%, yaitu hanya mencapai 68%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan dan perlu dicari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Oleh sebab itu, penelitian tindakan ini dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang ditemukan pada siklus I, karena hasil yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi harapan.

Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa, terlihat bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran cukup baik. Pada siklus II, rata-rata nilai kelas mencapai

80%, dengan 21 siswa dinyatakan tuntas, sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 91%. Sementara itu, hanya 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan, dengan persentase 9%. Upaya tindak lanjut dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Selain itu, keberhasilan tindakan pada siklus II terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar karena peneliti menggunakan media gambar untuk memaksimalkan penjelasan materi sebelum siswa diberikan tugas dengan media konkret. Dengan tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan serta didukung aktivitas belajar yang cukup efektif, dapat disimpulkan bahwa seluruh aktivitas belajar siswa sudah memadai dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian tindakan ini dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Penerapan media konkret merupakan strategi yang dapat disesuaikan dengan metode dan gaya mengajar sesuai tahap perkembangan peserta didik. Melalui pembelajaran yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan, strategi ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan media konkret pada siswa di SDN 110/1 Tenam terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar mereka. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Berikut adalah data peningkatan aktivitas belajar tersebut:

Tabel 1. Keadaan Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan II

No	Aktivitas Belajar Siswa	Siklus I			Siklus II		
		Jumlah Siswa	%	Kriteria	Jumlah Siswa	%	Kriteria
1	Siswa memasuki kelas tepat waktu	15	65	Cukup	20	87	Sangat Baik
2	Siswa siap menerima pelajaran	12	52	Kurang	19	83	Baik
3	Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	13	62	Kurang	18	78	Baik
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran	12	52	Kurang	19	83	Baik
5	Siswa saling berinteraksi dalam belajar dan terlibat dalam pembelajaran	13	56	Kurang	20	87	Sangat Baik
6	Siswa berdiskusi dalam kelompok membahas materi	14	61	Cukup	17	74	Baik

7	Siswa berpartisipasi dalam merangkum materi	12	52	Kurang	18	78	Baik
8	Siswa mengerjakan latihan dan mencatat tugas rumah	15	65	Cukup	20	87	Sangat Baik

Keterangan:

Persentase	Kriteria
85 % – 100 %	Sangat Baik
70 % – 84 %	Baik
50 % – 69 %	Cukup
0 % – 49 %	Kurang

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan aktivitas belajar yang mencerminkan tumbuhnya minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, seluruh aktivitas belajar siswa masih berada pada persentase di bawah 70%, dengan kategori penilaian kurang hingga cukup. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan di mana seluruh aktivitas belajar siswa mencapai persentase di atas 74%, yang berarti telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan berada pada kategori baik hingga sangat baik.

Adapun keadaan hasil belajar siswa pada siklus I dan II yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Keadaan Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II

No	Indikator Penilaian	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Keseluruhan	1580	1895
2	Nilai Rata-rata Kelas/Klasikal	68,9%	82,3%
3	Siswa Tuntas	12 Orang	21 Orang
4	Persentase Siswa Tuntas	52 %	91%
5	Siswa Tidak Tuntas	11 Orang	2 Orang
6	Persentase Siswa Tidak Tuntas	48%	9%

Berdasarkan data yang ada, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) karena rata-rata kelas hanya 68,9%. Namun pada siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 82,3%. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang cukup baik saat menggunakan media konkret.

Pembelajaran yang menyenangkan dan disertai minat belajar yang tinggi tercermin dari perhatian besar siswa terhadap tugas yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, dalam jangka panjang, siswa diharapkan memiliki rasa senang dalam belajar sehingga terbentuk sikap belajar mandiri sepanjang hayat (lifelong learning). Upaya meningkatkan minat belajar dapat dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan efektif, yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang kondusif.

Faktor penting untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan memicu minat tinggi adalah lingkungan belajar yang mampu merangsang keinginan siswa untuk belajar. Hal ini bukan berarti pembelajaran harus penuh dengan tawa tanpa tujuan, melainkan pembelajaran yang membangun ikatan kuat antara guru dan murid dalam suasana tanpa tekanan, dengan komunikasi yang saling mendukung.

Pembelajaran yang menarik dan mampu membangkitkan minat tinggi ditunjukkan oleh perhatian besar siswa terhadap tugas yang diberikan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, dalam jangka panjang, diharapkan siswa merasa senang belajar sehingga dapat menumbuhkan sikap belajar mandiri sepanjang hayat (*lifelong learning*).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar yang mencerminkan tumbuhnya minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, seluruh aktivitas belajar siswa berada pada persentase di bawah 70%, dengan kategori penilaian kurang hingga cukup. Sedangkan pada siklus II, aktivitas belajar meningkat dengan persentase di atas 74%, yang berarti sudah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Selain itu, hasil belajar juga menunjukkan peningkatan signifikan sebagai cerminan adanya peningkatan minat belajar. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa belum mencapai KKTP dengan nilai klasikal 68,9%, sedangkan pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 82,3%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang lebih baik menandakan adanya minat belajar yang cukup tinggi saat siswa belajar dengan menggunakan media konkret.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2022). Minat siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani kelas X SMA Negeri 12 Kota Jambi pada masa new normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1), 38–44. <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>

- Astuti, A., & Leonard. (2015). Peran kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Formatif*, 2(2), 102–110.
- Budikuncoroningsih, S. (2017). Pengaruh teman sebaya dan persepsi pola asuh orang tua terhadap agresivitas siswa di sekolah dasar Gugus Sugarda. *JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora)*, 1(2), 85. <https://doi.org/10.30595/jssh.v1i2.1704>
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Diniaty, A. (2017). Dukungan orang tua terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Al-Taujih: Binkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 3(1), 95–97.
- Hendriani, M. (2021). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(2), 36–45.
- Holisin, I. (2007). Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). *Didaktis*, 3(3), 1–68. <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/viewFile/255/19>
- Irna Daulatina Islamiah. (2019). Pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education*, 1(2), 451–457.
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran kelas IV SDN Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3). <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh minat belajar, dukungan orang tua, dan lingkungan belajar terhadap perilaku belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA (studi faktor yang memengaruhi perilaku belajar dan hasil belajar siswa kelas 4, 5, dan 6 pada SDN Binuang 4). *Kindai*, 18(2), 332–351. <https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa di masa pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Pengajar, S., Pendidikan, J., & Yogyakarta, U. N. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta. *VI*(1), 87–93.
- Rahim, A., Yusnan, M., & Kamasiah, K. (2021). Sistem pengembangan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 43–51. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v1i1.3152>
- Rahma Amadea Septiani, & Abadi, A. P. (2022). Studi literatur: Pengaruh penggunaan media sosial terhadap minat belajar matematika. *Didactical Mathematics*, 4(2), 355–361. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2156>
- Restuti, S., Suyanto, I., & Budi, H. S. (2020). Penggunaan media benda konkret dalam peningkatan pembelajaran sifat-sifat cahaya di sekolah dasar. *Prosiding*, 274–282.

- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. In *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs* (Vol. 3, No. 3, pp. 170–184). <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Sari, W. N., Murtono, & Ismaya, E. (2021). Peran guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 1–4.
- Supriyono. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Journal Pendidikan Dasar*, 2(3), 2614–4417. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Wahyuni, S., & Hariani, S. (2014). Pemanfaatan media konkret untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas II SDN Rangkah VI / 168 Surabaya. *JPGSD*, 1(3), 1–12.
- Winarsih, W. (2022). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi vektor menggunakan model problem based learning siswa kelas X MIA SMAN 1 Balai Riam tahun pelajaran 2021/2022. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.52947/meretas.v9i1.284>