

## Peran Media Pembelajaran dalam Mengatasi Masalah Siswa SD pada Pembelajaran Matematika Kelas VI di SDN 060848 Durung

Dian Novita Sari<sup>1</sup>, Dini Agesti Siregar<sup>2</sup>, Grace E. Manullang<sup>3</sup>, Inri Ani Gultom<sup>4</sup>, Nia Febrianty Purba<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: [sdiannovita300@gmail.com](mailto:sdiannovita300@gmail.com)<sup>1</sup>, [diniagestis@gmail.com](mailto:diniagestis@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[gracemanullang45@gmail.com](mailto:gracemanullang45@gmail.com)<sup>3</sup>, [inriani@gmail.com](mailto:inriani@gmail.com)<sup>4</sup>, [niafebrianty34@gmail.com](mailto:niafebrianty34@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Pembelajaran matematika di kelas VI Sekolah Dasar sering menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal pemahaman siswa terhadap konsep abstrak dan metode pengajaran yang kurang variatif. Kesulitan siswa dalam memahami materi seperti operasi bilangan dan geometri menyebabkan rendahnya motivasi dan prestasi akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran dalam mengatasi masalah pemahaman siswa kelas VI SDN 060848 Durung, khususnya pada pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan guru serta analisis data sekunder. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran, baik yang berbasis teknologi maupun alat peraga fisik, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak dalam matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran memberikan dampak positif, tantangan seperti keterbatasan sarana prasarana, pengetahuan guru, dan variasi kualitas media masih menjadi hambatan dalam penerapannya. Untuk mengatasi hal ini, penelitian merekomendasikan peningkatan sarana dan prasarana, pelatihan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran, serta pemilihan media yang relevan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Matematika, Sekolah Dasar, Minat Belajar, Motivasi*

### Abstract

Mathematics learning in grade VI of Elementary School often faces various challenges, especially in terms of students' understanding of abstract concepts and teaching methods that are less varied. Students' difficulties in understanding materials such as number operations and geometry cause low motivation and academic achievement. This study aims to explore the role of learning media in overcoming the problem of understanding of grade VI students of SDN 060848 Durung, especially in mathematics lessons. The research method used is qualitative with a case study approach. Data were collected through observation and in-depth interviews with teachers as well as secondary data analysis. This study found that learning media, both technology-based and physical teaching aids, were able to improve students' understanding of abstract concepts in mathematics. The results of the study showed that although learning media had a positive impact, challenges such as limited facilities and infrastructure, teacher knowledge, and variations in media quality were still obstacles in its implementation. To overcome this, the study recommends improving facilities and infrastructure, training for teachers in the use of learning media, and selecting media that are relevant to student needs and the curriculum.

**Keywords:** *Learning Media, Mathematics, Elementary School, Learning Interest, Motivation*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika khususnya pada kelas VI Sekolah Dasar, sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, baik dari segi pemahaman siswa maupun metode pengajaran. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran esensial dalam pendidikan dasar memiliki karakteristik yang abstrak dan juga konseptual. Hal ini menyebabkan banyak siswa SD mengalami

kesulitan dalam memahami materi, seperti operasi bilangan, pecahan, dan geometri. Tantangan ini sering kali mengakibatkan rendahnya motivasi dan minat siswa untuk belajar, sehingga berpengaruh pada turunnya prestasi akademik mereka. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan yang lebih efektif melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran tidak hanya berupa alat bantu fisik, seperti buku, papan tulis, atau alat peraga, tetapi juga dapat berupa media digital yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan konsep yang dipelajari. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret siswa. Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan media visual dan interaktif dapat membantu siswa memvisualisasikan masalah yang kompleks, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.

Penelitian oleh Utami dan Rahayu (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran interaktif dan aplikasi matematika, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit. Dalam penelitian ini, siswa yang belajar menggunakan media berbasis teknologi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah matematika dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2011) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Di SDN 060848 Durung, masalah yang sering muncul adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika, terutama pada topik operasi bilangan dan geometri. Hal ini diperparah oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung membosankan bagi siswa. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks dan metode ceramah yang tidak mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Menurut Heinich et al. (2015), media pembelajaran yang baik harus mampu mengakomodasi perbedaan individu dalam hal gaya belajar, motivasi, dan kemampuan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Pratama et al. (2018), penggunaan alat peraga matematika seperti blok geometri, kartu bilangan, dan papan angka efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan alat peraga mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi, terutama pada topik pecahan dan operasi bilangan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Handayani (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media digital, seperti aplikasi pembelajaran berbasis game, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika karena unsur interaksi dan permainan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang peran media pembelajaran dalam mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa kelas VI di SDN 060848 Durung dalam pembelajaran matematika. Dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak, studi ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

## **METODE**

Metode yang dipakai dalam penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang menekankan pada pemahaman mendalam tentang fenomena sosial, budaya, atau individu berdasarkan perspektif partisipan. Dalam konteks ini, penelitian kualitatif berfokus pada proses, makna, dan pemahaman, dari pada mengukur atau mengkuantifikasi variabel-variabel tertentu. Dua langkah yang dilakukan dalam analisis data dalam artikel ini adalah observasi dan wawancara mendalam.

Observasi dilakukan untuk memudahkan dalam mengumpulkan data dari berbagai sumber. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data sekunder.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Media pembelajaran matematika merupakan segala macam alat dan bahan yang digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran matematika. Seorang guru dituntut untuk memilih media yang sesuai dengan materi ajar serta karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap dalam pembelajaran matematika, tetapi juga sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi secara visual, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam hasil wawancara dengan salah seorang guru di SDN 060858 Durung kami peneliti bertanya tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di SD, peneliti menemukan hasil dari wawancara yang telah peneliti lakukan bahwa penggunaan media pembelajaran berdampak besar dalam hal mengatasi permasalahan dalam pelajaran matematika di sekolah dasar.

Matematika merupakan ilmu abstrak yang sulit untuk di bayangkan secara sederhana pada anak-anak di sekolah dasar sehingga mereka memerlukan media pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses belajar mengajar di kelas, media pembelajaran juga berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik ini dikarenakan dengan media pembelajaran peserta didik semakin merasa penasaran dan semakin ingin tahu lagi tentang materi matematika yang sedang dipelajari, media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa jika di kemas dengan kreatif karna pada umumnya peserta didik sekolah dasar memiliki rasa penasarraan yang tinggi apalagi brhubungan dengan hal yang belum pernah mereka lihat.

Namun dari berbagai fungsi dan kelebihan itu ketika peneliti mewawancarai guru kelas VI di SDN 060858 Durung peneliti menemukan beberapa masalah dalam penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar seperti:

1. Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Seperti yang kita ketahui banyak sekolah dasar yang belum tergolong maju sehingga terbatasnya sarana dan prasana di sekolah tersebut dalam penggunaan media pembelajaran di pelajaran matematika.

2. Keterbatasan Pengetahuan Guru

Pengetahuan Guru juga menjadi tantangan yang cukup serius dalam hal penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran matematika, Kebanyakan guru di sekolah dasar khususnya guru yang sudah lanjut usia cenderung kesulitan untuk emnemukan media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa dikarenakan keterbatasan pengetahuan tersebut sehingga mereka lebih sering menggunakan metode belajar yang konvensional di dalam proses belajar mengajar.

3. Variasi Kualitas Media Pembelajaran

Di Sekolah Dasar sering di temukan media pembelajaran yang di terapkan cenderung tidak sesuai dengan kurikulum yang sedang dijalankan dan kebutuhan siswa, sehingga siswa sulit untuk mengikutinya dan akibatnya partisipasi siswa didalam kelas berkurang.

Dari Penelitian yang peneliti lakukan, peneliti dapat mengambil hasil dari penelitian ini yaitu bahwa Peran media pembelajaran dalam mengatasi masalah siswa SD pada pembelajaran matematika di SDN 060848 Durung berdampak besar pada hasil belajar, minat dan motivasi siswa di sekolah tersebut. Dengan penggunaan media pembelajaran siswa dapat lebih memahami konsep abstrak dari matematika siswa dapat lebih paham karena adanya media yang dapat berbentuk audio atau visual yang dapat mempermudah siswa dalam proses belajar. Dari penelitian ini juga Guru menjadi faktor yang sangat penting dalam pembelajaran guru dituntut untuk dapat membuat ataupun menyajikan media pembelajaran yang kreatif dan yang dapat menunjang kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## Pembahasan

Berdasarkan penelitian, media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, minat, dan motivasi siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014). Ketepatan penerapan model dan media pembelajaran menentukan keberhasilan belajar mengajar (Nurhayati Erlis, 2020). Pemanfaatan kecanggihan smartphone dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, sebab belajar tidak hanya terbatas pada materi yang terdapat dalam buku (Hasbiyati & Khusnah, 2017). Media pembelajaran sangat membantu siswa memahami konsep matematika dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar memiliki dampak positif pada siswa, meningkatkan motivasi mereka dalam belajar matematika. Media pembelajaran yang efektif adalah yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran di dalam kelas memerlukan keberadaan pendidik, pesan, dan peserta didik agar berjalan dengan baik (Sobry Sutikno, 2005:94). Media yang efektif dapat membantu siswa dalam memberikan tanggapan dan umpan balik, serta memotivasi mereka untuk aktif dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru melalui media. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong adopsi inovasi dalam memanfaatkan produk teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dalam komunikasi. Guru perlu memanfaatkan alat-alat yang tersedia di sekolah dan alat-alat tersebut harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Azhar Arsyad, 2005: 2).

Pemanfaatan media pendidikan dalam proses pembelajaran meliputi mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera. Sikap pasif siswa dapat diatasi melalui penggunaan media pendidikan, serta memperjelas pesan yang disampaikan untuk menghindari ketergantungan pada komunikasi verbal saja. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru selama pembelajaran dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar mereka, dan berdampak pada hasil belajar siswa. Pencapaian tujuan belajar secara maksimal dapat dicapai melalui hasil belajar yang memuaskan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjamin siswa tidak bosan karena guru bukan satu-satunya sumber belajar. Sardiman (2010: 95) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila disertai minat. Siswa akan lebih tertarik dan antusias dalam proses belajar jika mereka memiliki minat yang tinggi. Sebaliknya, jika minat siswa dalam proses pembelajaran rendah, maka hasil belajar mereka akan rendah. Menurut Kartika (2019: 177), minat sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Apabila seseorang tidak tertarik belajar sesuatu, hasilnya tidak akan optimal. Sardiman (2012: 40) berpendapat bahwa minat adalah dorongan internal yang menimbulkan ketertarikan pada objek atau kegiatan yang dianggap menguntungkan dan menyenangkan, serta akhirnya memberikan kepuasan. Menurut Rojabiyah dan Setiawan (2019: 458), minat belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu dalam proses pembelajaran dengan sukacita tanpa tekanan dari pihak lain. Menurut Wulandari (2019), minat adalah suatu kesukaan, kegembiraan, atau kesenangan akan sesuatu.

Dalam menghadapi tantangan penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah dasar, beberapa solusi strategis dapat diusulkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran:

1. Peningkatan Sarana dan Prasarana

Sekolah perlu berkolaborasi dengan lembaga pendidikan, komunitas, atau perusahaan untuk memperoleh alat peraga dan teknologi yang memadai. Kerjasama ini akan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang tersedia dan juga membuka akses siswa terhadap berbagai sumber daya pendukung belajar mereka. Beragam sumber daya ini dapat membantu proses belajar siswa.

2. Pelatihan Guru:

Pelatihan guru adalah langkah krusial dalam persiapan tenaga pengajar agar dapat lebih memahami dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Melalui program pelatihan yang terstruktur, guru dapat memperoleh pengetahuan tentang signifikansi media

pembelajaran dan keterampilan dalam membuat serta menggunakan media yang menarik dan relevan. Pelatihan ini harus menyertakan berbagai metode dan teknik untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang materi ajar agar dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

### 3. Pemilihan Media

Pemilihan media yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa harus diperhatikan dengan serius. Sebelum mengajar, guru harus menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas untuk memilih media yang sesuai. Hal ini akan memastikan bahwa media yang digunakan tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang diajarkan. Dengan pendekatan yang sistematis dalam pemilihan media, diharapkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran akan meningkat.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar, minat, dan motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## SIMPULAN

Media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, minat, dan motivasi siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653-1660. P-ISSN 2721-4990, E-ISSN 2721-5008.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dzikri A dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*. 1(2)
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2015). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson.
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395-2405.
- Pratama, R., Susanti, A., & Indrawan, B. (2018). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Prestasi Siswa*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 45-57.
- Rahayu, N. D., & Utami, S. (2020). Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 22-33.
- Sari, A., & Handayani, D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 88-98.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.