

ANALISIS PRAKTIK PENGAJARAN MATEMATIKA DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS 5 SD

Delima Putri Nababan¹, Raisa Rahmadani², Fanny Alfridayanti³, Elvi Mailani⁴

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Email: delimaputrinababan@gmail.com

Article History

Received: Apr 23, 2025

Revision: May 11, 2025

Accepted: June 01, 2025

Published: June 01, 2025

Sejarah Artikel

Diterima: 23 Apr 2025

Direvisi: 11 May 2025

Diterima: 01 Juni 2025

Diakses: 01 Juni 2025

ABSTRACT

This article is a study on how mathematics is taught in grade 5 of Elementary School (SD) with a focus on the use of learning media. The purpose of this study is to evaluate various types of media in improving students' mathematical understanding and to find problems faced by teachers in implementing them. The method used is to conduct descriptive literature research by analyzing articles related to the use of media in teaching mathematics in grade 5 of SD Swasta Bakti 1. The results of the study indicate that student interest and learning outcomes can be improved with digital, concrete, and visual media. However, obstacles remain, such as limited facilities and lack of teacher training on how to use media properly. This article suggests improving teacher skills and providing supporting tools to maximize the use of media in mathematics learning.

Keywords: *Teaching Practice, Mathematics, Instructional Media, Fifth Grade, Media Effectiveness, Media Usage Challenges*

ABSTRAK

Artikel ini adalah penelitian tentang bagaimana matematika diajarkan di kelas 5 Sekolah Dasar (SD) dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi berbagai macam media dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa dan menemukan masalah yang dihadapi oleh guru dalam menerapkannya. Metode yang digunakan adalah melakukan penelitian deskriptif literatur dengan melakukan analisis artikel yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pengajaran matematika di kelas 5 SD Swasta Bakti 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan media digital, konkret, dan visual. Namun, kendala tetap ada, seperti keterbatasan fasilitas dan kurangnya pelatihan guru tentang cara memanfaatkan media dengan benar. Artikel ini menyarankan peningkatan kemampuan guru dan penyediaan alat pendukung untuk memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *Praktik Pengajaran, Matematika, Media Pembelajaran, Kelas 5 SD, Efektivitas Media, Tantangan Penggunaan Media*

©2025; **How to Cite:** Nababan, D. P., Rahmadani, R., Alfridayanti, F., & Mailani, E. (2025). ANALISIS PRAKTIK PENGAJARAN MATEMATIKA DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS 5 SD SWASTA BAKTI 1. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 23(1), 86–92. <https://doi.org/10.24114/jkss.v22i2.65988>

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum sekolah dasar di Indonesia, matematika adalah salah satu mata pelajaran utama. Siswa dikenalkan dengan konsep matematika yang lebih kompleks seperti operasi pecahan, konversi satuan, pengukuran volume, dan bangun ruang dan datar di tingkat Sekolah Dasar (SD), khususnya di kelas lima. Pada titik ini, kemampuan siswa untuk berpikir logis, abstrak, dan sistematis diuji lebih serius. Namun kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Matematika, yang sering kali berujung pada rendahnya minat belajar dan pencapaian hasil yang kurang memuaskan.

Salah satu masalahnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang rendah. Guru sering bergantung pada latihan soal dan ceramah tanpa mempertimbangkan cara-cara yang berbeda untuk menyampaikan materi yang dapat membantu siswa memahami ide secara lebih spesifik. Namun, agar siswa SD dapat mengaitkan pelajaran yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata, pembelajaran kontekstual, visual, dan interaktif diperlukan, menurut teori belajar kognitif dan konstruktivistik.

Media pembelajaran dibuat sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan antara materi yang abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Media yang digunakan dapat berupa alat peraga fisik (konkrit), gambar dan visualisasi, video interaktif, permainan edukatif, hingga aplikasi digital berbasis teknologi informasi. Penggunaan media ini diyakini mampu mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan serta partisipatif. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa beberapa guru SD tidak memiliki akses, kemampuan, atau kebiasaan yang tepat untuk memanfaatkan media pembelajaran secara

efektif. Beberapa guru mungkin hanya menggunakan media sederhana atau bahkan tidak menggunakan media sama sekali dalam pengajaran mereka karena berbagai kendala, termasuk keterbatasan waktu, fasilitas, dan pelatihan.

Oleh karena itu, artikel ini ditulis untuk melihat bagaimana matematika diajarkan di kelas 5 SD dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran. Penulis akan memeriksa berbagai jenis media yang digunakan, seberapa efektif media tersebut membantu proses belajar, dan kesulitan yang dihadapi guru saat menggunakan media. Selain itu, sebagai bagian dari peningkatan literasi kebahasaan, artikel ini akan menganalisis contoh pemberitaan di media online yang berkaitan dengan praktik pembelajaran matematika dan menganalisis kesalahan ejaan dalam penulisan artikel. Peneliti berharap bahwa penelitian ini akan memberikan gambaran mendalam tentang kondisi saat ini dalam pengajaran matematika di tingkat dasar. Selain itu, akan dibuat saran tentang cara menggunakan media dengan cara yang lebih inovatif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif literatur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana matematika diajarkan di kelas 5 Sekolah Dasar Swasta Bakti 1 dengan penekanan khusus pada penggunaan media pembelajaran. Metode ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang dipelajari dalam konteks alami tanpa mengubah variabel yang ada. Data primer dan sekunder adalah dua sumber utama penelitian ini. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas dan wawancara semi-terstruktur dengan guru wali kelas 5 pada mata pelajaran Matematika di kelas lima. Data sekunder diperoleh dari studi dokumentasi,

seperti Modul ajar, lembar kerja siswa, dan bahan ajar, serta dari artikel atau berita online tentang subjek sejenis.

Tehnik pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap yaitu, pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana guru menggunakan media pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan untuk mempelajari lebih lanjut tentang pengalaman, perspektif, dan tantangan yang dihadapi guru saat menggunakan media. Untuk melengkapi data, dokumentasi mengumpulkan contoh berita online dan menganalisis isi dan ketepatan ejaannya.

Model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman digunakan untuk melakukan analisis data, yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Setelah data dikumpulkan, informasi penting dipilih. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk melihat pola-pola yang muncul. Selanjutnya, kesimpulan dibuat berdasarkan temuan observasi dan wawancara yang telah diverifikasi silang antar sumber. Selain itu, penulis melakukan analisis linguistik terhadap salah satu artikel berita online dengan melihat penggunaan dixi dan ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) untuk menilai elemen kebahasaan. Tujuan analisis ini adalah menilai kualitas literasi bahasa dalam teks pendidikan dan memberikan contoh langsung dari praktik bahasa di media massa.

HASIL PENELITIAN

Dalam hasil wawancara yang dilakukan dengan guru SD tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika, terutama materi bangun ruang, ditemukan bahwa guru sering menggunakan media konkret, yaitu kertas karton yang digunakan untuk membuat model bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang.

Penggunaan media ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami konsep volume dan memberikan gambaran nyata tentang bentuk dan karakteristik bangun ruang. Guru mengatakan bahwa penggunaan media konkret yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran lebih baik karena, meskipun video dapat memberikan penjelasan visual yang menarik, siswa cenderung bosan jika mereka hanya menonton secara pasif.

Sangat jelas bahwa penggunaan media konkret ini memiliki banyak manfaat. Karena, media yang digunakan tidak hanya menunjukkan bentuk bangun ruang, tetapi juga memberi siswa kesempatan untuk membentuk, mengukur, dan menghitung bangun ruang secara langsung, siswa menjadi lebih paham dan lebih mudah memahami materi tentang bangun ruang, termasuk cara menghitung volume dan luas permukaannya. Guru mengatakan bahwa banyak siswa kesulitan memahami cara menghitung volume atau luas bangun ruang hanya dengan menjelaskan materi melalui ceramah dan gambar di papan tulis. Ini terutama berlaku untuk siswa yang memiliki keterampilan visual dan kinestetik.

Meskipun media pembelajaran konkret telah terbukti berguna, guru menemukan beberapa masalah saat menggunakananya. Salah satu masalah terbesar yang dihadapi adalah bahwa sebagian besar siswa tidak menunjukkan minat dalam matematika. Ini sering menjadi masalah dalam proses pembelajaran karena banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit. Guru dapat mengatasi masalah ini dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan menunjukkan gambar bangun ruang yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Dengan menunjukkan gambar yang menarik, siswa menjadi tertarik dan ingin lebih banyak tahu tentang bangun ruang tersebut. Untuk membuat proses pembelajaran lebih hidup,

guru mendorong siswa untuk bertanya lebih banyak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa pada matematika. Siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan lebih tertarik untuk mempelajari lebih banyak tentang subjek yang diajarkan. Selain itu, guru menyatakan bahwa meskipun siswa melakukan kesalahan selama proses penggerjaan tugas, mereka tidak akan diberikan nilai nol. Siswa diberikan kesempatan untuk memperbaiki pekerjaan mereka dan mengulang soal hingga mereka benar-benar memahaminya. Metode ini dimaksudkan untuk mengurangi ketakutan akan kegagalan dan menghapus stigma bahwa kesalahan adalah hal yang buruk dalam belajar. Hal ini memberi siswa rasa percaya diri, yang berdampak positif pada pemahaman mereka.

PEMBAHASAN

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media konkret, seperti model bangun ruang yang dibuat dari kertas karton, memiliki efek yang sangat positif pada pembelajaran Matematika di kelas 5 SD. Media pembelajaran yang nyata dan dapat diakses ini sangat efektif dalam menangani masalah abstraksi konsep matematika. Bangun ruang adalah materi yang cukup sulit bagi beberapa siswa karena sangat abstrak. Siswa tidak hanya dapat membayangkan bentuk bangun ruang, tetapi mereka juga dapat melihat langsung bagaimana jaring bangun ruang dibentuk. Mereka juga dapat mempelajari bagaimana rumus volume dan luas permukaan dapat diterapkan pada bentuk-bentuk ini.

Teori pembelajaran konstruktivistik, yang dipelopori oleh Piaget dan Vygotsky, menyatakan bahwa siswa harus diberi kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui eksplorasi objek nyata maupun pemecahan

masalah nyata. Penggunaan media ini sejalan dengan teori ini. Media konkret digunakan dalam situasi ini untuk mendorong aktivitas mental siswa sehingga mereka dapat memperkaya pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang lebih kaya. Pengalaman langsung ini membantu siswa memahami teori lebih mendalam dan lebih bertahan lama.

Meskipun media konkret sangat bermanfaat, guru menghadapi masalah dengan minat rendah siswa terhadap matematika. Banyak kelas matematika mengalami masalah ini, terutama ketika materi yang diajarkan tampak sulit dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk mengatasi hal ini, guru harus menggunakan pendekatan yang dapat membuat siswa tertarik dengan apa yang diajarkan. Salah satu cara untuk mendorong minat siswa adalah dengan menggunakan gambar bangun ruang untuk menarik perhatian mereka. Gambar-gambar yang menarik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk bertanya lebih banyak. Guru dapat membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, yang memungkinkan diskusi yang lebih dinamis dan interaktif.

Selain itu, pendekatan guru yang tidak memberikan nilai apapun kepada siswa meskipun mereka melakukan kesalahan sangat membantu menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Dengan memberi siswa kesempatan untuk memperbaiki kesalahan mereka, guru menanamkan pemahaman bahwa kesalahan merupakan bagian normal dari proses belajar, dan bukan sesuatu yang harus ditakuti. Selain itu, hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih mendukung dan tidak menekan, yang sangat penting untuk pembelajaran Matematika, yang sering dianggap sulit oleh banyak siswa.

Dalam pengajaran matematika, penggunaan media yang bervariasi dan menarik harus terus digalakkan. Respon positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa untuk belajar. Ketika siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung menunjukkan pemahaman yang lebih baik dan pencapaian yang lebih baik dalam pelajaran.

Oleh karena itu, telah terbukti bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika, khususnya materi bangun ruang, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang kompleks. Pendekatan kreatif, seperti penggunaan gambar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka, dapat membantu meningkatkan minat matematika siswa dan kepercayaan diri mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang aktif dan menyenangkan sangat penting untuk membuat belajar lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan wawancara dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret saat mengajar Matematika di kelas 5 Sekolah Dasar Swasta Bakti 1 memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang materi dan dorongan mereka untuk belajar. Media seperti kertas karton yang digunakan untuk membuat model bangun ruang dan jaringnya dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih nyata dan visual. Metode ini tidak hanya membuat siswa lebih terlibat dalam pelajaran, tetapi

juga membuat belajar menyenangkan dan bermakna.

Sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab untuk memilih dan mengelola media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Guru dapat mengatasi masalah seperti kurangnya minat siswa terhadap matematika dengan memberikan materi yang menarik dan memotivasi. Responden siswa terhadap penggunaan media yang positif, seperti semangat, semangat untuk belajar, dan keinginan untuk memperbaiki kesalahan, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media sangat relevan untuk pendidikan dasar.

Dengan demikian, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, sangat disarankan agar guru terus mengembangkan kompetensi dalam penggunaan berbagai jenis media pembelajaran, baik konkret maupun digital, serta mendapatkan dukungan fasilitas dari pihak sekolah. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang mengutamakan proses, bukan hanya hasil, akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif, inklusif, dan memberdayakan siswa untuk berpikir kritis dan mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustyaningrum, N., & Widodo, S. A. (2018). Realistic mathematics education in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 983(1), 012099. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/983/1/012099>
- Anjarwati, R., Pramudya, I., & Subanti, S. (2017). The use of concrete media in mathematics learning. *International Journal of Instruction*, 10(4), 95–110. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.1046a>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10184.67842>
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–27. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.954>
- Cahyono, B., & Adilah, N. (2016). Analisis kesulitan belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 45–56. <https://doi.org/10.21009/JPD.072.05>
- Fitriani, F., & Maulana, M. (2016). Media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i2.9064>
- Hadi, S., & Kasum, M. U. (2017). Realistic mathematics education in Indonesia. *Journal on Mathematics Education*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.22342/jme.8.1.3721.1-10>
- Hidayat, W., & Sariningsih, R. (2018). Kemampuan pemahaman matematis siswa. *Infinity Journal*, 7(1), 65–76. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i1.p65-76>
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19078.55360>
- Kurniawan, D., & Purnomo, Y. W. (2019). Penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika SD. *AKSIOMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 137–145. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i2.4391>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13060.01927>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative Data Analysis* (4th ed.). Thousand Oaks: Sage. <https://doi.org/10.4135/9781506353070>
- NCTM. (2018). *Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All*. Reston, VA: NCTM. <https://doi.org/10.5951/9781625313747>
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.26773.65761>
- Putri, R. I. I., & Zulkardi. (2019). Designing PISA-like mathematics problems. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5240.1-14>
- Retnawati, H., et al. (2018). Teachers' difficulties in implementing innovative learning. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(2), 215–234. <https://doi.org/10.33225/pec/18.76.215>
- Sadiman, A. S., et al. (2014/2018 cetakan revisi). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20423.04006>

- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS*. Tangerang: Tira Smart. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27580.44160>
- Saputro, B., & Sulasmono, B. S. (2020). Pembelajaran matematika berbasis media konkret. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14295>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14658.81602>
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18735.66720>
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2019). *Cognitive Load Theory*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-34364-2>
- Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). Strategi pembelajaran matematika SD. *Scholaria*, 7(3), 258–267. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p258-267>
- Widodo, S. A., & Kartikasari. (2017). Media konkret dalam pembelajaran bangun ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–78. <https://doi.org/10.22342/jpm.11.1.4738.67-78>
- Yusuf, M., & Widyaningsih, S. W. (2021). Media pembelajaran interaktif matematika SD. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1091–1100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.876>