

The Influence of the Use of Learning Media on the Activeness and Mathematics Learning Outcomes of Class II Students of Wates 02 Elementary School

Bella Galih Cahyani¹, Berliana Aurora Oktavianingrum², Eprilia Hesvina³, Farica Dwi Saputri⁴,
Tsabita Daffa Adilia⁵, Dewi Nilam Tyas⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: bellagalihcahyani1@students.unnes.ac.id; berlianaoktavia041@student.unnes.ac.id;
epriliahesvina317@students.unnes.ac.id; faricadwisaputri30@students.unnes.ac.id; tsabita1801@students.unnes.ac.id;
dewinilamtyas@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret, seperti jam dinding, terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Wates 02. Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret, seperti jam dinding, terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Wates 02. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang selanjutnya dianalisis dan dimaknai. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan keaktifan siswa, yang tercermin dari keterlibatan mereka dalam mengamati, menjawab, dan berdiskusi. Implementasi media pembelajaran ini juga berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa, terbukti dari peningkatan nilai ulangan harian. Temuan ini mendukung teori bahwa media konkret berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di tingkat dasar, terutama untuk materi yang memerlukan pemahaman visual dan pengalaman langsung.

Keyword: Media Pembelajaran; Keaktifan; Sekolah Dasar; Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of concrete learning media, such as wall clocks, on the activeness and learning outcomes of grade II students at SD Negeri Wates 02. Media is one of the important components in the learning process, so this study aims to determine the effect of the use of concrete learning media, such as wall clocks, on the activity and learning outcomes of grade II students at SD Negeri Wates 02. This study uses a qualitative descriptive method with a sampling technique, namely the purposive sampling technique. Data collection was carried out through interviews, observations, and documentation which were then analyzed and interpreted. The results of observations and interviews showed that the use of these media was able to increase student activity, which was reflected in their involvement in observing, answering, and communicating. The implementation of this learning media is also directly proportional to the increase in student learning outcomes, as evidenced by the increase in daily test scores. These findings support the theory that concrete media has an effect on increasing student activity and learning outcomes at the elementary level, especially for materials that require visual understanding and direct experience.

Keyword: Learning Media; Student Activeness; Elementary School; Learning Outcomes

Corresponding Author:

Bella Galih Cahyani,
Universitas Negeri Semarang,
Jl. Beringin Raya No.15, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa
Tengah 50244, Indonesia
Email: bellagalihcahyani1@students.unnes.ac.id



1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan bagian esensial dalam kehidupan manusia, di mana setiap individu yang telah lahir akan memperoleh pendidikan pertama dari orang tuanya. Pendidikan dini yang diberikan oleh keluarga secara bertahap akan berlanjut melalui institusi formal dan lingkungan masyarakat. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi aspek yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kompetensi individu (Yeni et al., 2023). Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh tersedianya fasilitas atau kurikulum semata, melainkan juga oleh proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Sebagaimana disampaikan oleh (Hakim, 2021) keberhasilan pendidikan dapat ditentukan oleh proses pembelajaran yang efektif dan interaktif, di mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Dengan kata lain, kualitas proses pembelajaran menjadi indikator utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya.

Keaktifan siswa merupakan faktor krusial dalam proses pembelajaran yang berpengaruh langsung terhadap pencapaian hasil belajar. Siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran menunjukkan motivasi yang tinggi, mampu berinteraksi dengan materi pelajaran, serta berpartisipasi secara konstruktif dalam kegiatan belajar mengajar (Nasrulloh & Amal, 2024). Hasil belajar yang optimal tidak hanya mencerminkan penguasaan materi, tetapi juga kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (PISA: Program Penilaian Siswa Internasional, n.d.). Oleh karena itu, meningkatkan keterlibatan aktif siswa menjadi salah satu fokus utama dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan.

Keaktifan siswa mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif yang saling terkait dan memperkuat proses pembelajaran (Yuliarti et al., 2024). Indikator keaktifan meliputi partisipasi dalam diskusi kelas, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta antusiasme terhadap pembelajaran. Sementara itu, hasil belajar dapat diukur melalui pencapaian kompetensi akademik, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah. Keaktifan yang tinggi biasanya diikuti oleh hasil belajar yang lebih baik, karena siswa lebih memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran.

Namun, realitas di Indonesia, khususnya di kelas II SDN Wates 02, menunjukkan bahwa keaktifan siswa dan hasil belajar perlu diobservasi. Observasi dan wawancara guru menyebutkan bahwa sebagian besar siswa sudah cukup berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada pemahaman materi yang cukup baik dan hasil belajar yang belum optimal. Kondisi ini menjadi peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian-penelitian terkini juga menguatkan kondisi tersebut. Misalnya, studi oleh Rohaima dan Made (Saragi, 2022) menemukan bahwa rendahnya keaktifan siswa di sekolah dasar berkontribusi pada rendahnya hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, laporan dari Kemendikbudristek (2021) menunjukkan bahwa banyak siswa SD di Indonesia belum mencapai standar kompetensi dasar yang diharapkan, yang sebagian disebabkan oleh kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor penyebab rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik, minimnya variasi media pembelajaran, serta kurangnya interaksi yang memadai antara guru dan siswa (Dhaniartika et al., 2025). Lingkungan belajar yang monoton dan kurangnya motivasi juga menjadi penghambat utama dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien (Wulandari et al., 2023a). Media pembelajaran mencakup alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran agar informasi atau pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Media ini dapat berupa visual, audio, audio-visual, maupun interaktif digital yang dirancang untuk memudahkan pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran, seperti video interaktif, permainan edukatif, dan simulasi digital, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Utomo, 2023). Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi secara visual dan audio, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Keunggulan pembelajaran inovatif terletak pada kemampuannya untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Biantoro, 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena jika digunakan secara tepat siswa menjadi lebih termotivasi, aktif bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi, sehingga hasil belajar pun meningkat secara signifikan. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Melalui media yang sesuai, seperti gambar, alat peraga, maupun media interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi serta lebih tertarik untuk berpartisipasi (Wulandari et al., 2023b). Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap

keaktifan siswa dan hasil belajar di kelas II SDN Wates 02. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data yang berhubungan dengan tindakan pengamatan, berusaha mempelajari sesuatu secara alamiah, memahami secara mendalam, atau menafsirkan, memaknai fenomena dengan mendeskripsikan, memecahkan kode, menerjemahkan, dan memahami konteks secara alami (Merriam, 2009 dalam Waruwu, 2024). Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, peneliti harus mendeskripsikan suatu fenomena atau objek yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Penulisan data dan fakta dapat dituliskan berupa kata, gambar ataupun angka untuk mendukung bukti yang didapatkan dari hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di SDN Wates 02 Tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan sampel penelitiannya yaitu siswa kelas II SDN Wates 02. Pada tahap pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi (gabungan) yaitu teknik pengumpulan data yang berbeda, atau menggunakan beberapa sumber data yang berbeda untuk mengonfirmasi hasil yang sama. Pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap proses pembelajaran di kelas terkait pengaruh media pembelajaran yang digunakan. Untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan media konkret diobservasi dengan pengisian lembar angket siswa. Data yang sudah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data metode statistik deskripsi presentase menggunakan skala likert. Hasil analisis data kemudian diklasifikasikan menurut kriteria untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh media pembelajaran konkret terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Menurut Riyadi, Astuti, & Sumarni, (2024) kategori keaktifan siswa dapat dikategorikan seperti berikut:

Tabel 1. Kategori Keaktifan Siswa

Persentase	Kategori
75% - 100%	Sangat tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

3. RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas II SD Negeri Wates 02, didapatkan hasil penelitian berupa hasil observasi, hasil angket guru dan siswa, serta hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran. Berikut ini hasil dari penelitiannya:

A. Hasil

1) Hasil Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran Matematika di kelas II SD Negeri Wates 02, penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah hasil observasi yang telah dikembangkan menjadi beberapa aspek penting yang menghubungkan penggunaan media pembelajaran dengan keaktifan dan hasil belajar siswa;

a) Media Pembelajaran

Pada pembelajaran yang diamati, guru menggunakan media pembelajaran berupa media konkret seperti bahan ajar, jam dinding, dan papan tulis sebagai alat bantu utama. Penggunaan media ini digunakan guru karena sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu mengenal waktu.

b) Penyimak dan Partisipasi

Pada aspek ini sebagian besar siswa terlihat memperhatikan jalannya pembelajaran dengan cukup baik. Meskipun suasana kelas belum sepenuhnya kondusif, siswa tetap menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Mereka aktif terlibat dalam penggunaan media pembelajaran konkret yang digunakan guru, seperti jam dinding dan papan tulis. Partisipasi siswa terlihat dari keterlibatan mereka dalam merespons pertanyaan dan mengikuti arahan guru selama kegiatan berlangsung.

c) Pemahaman dan Umpan Balik

Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini tampak dari kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan yang sesuai saat guru memberikan stimulus berupa pertanyaan atau penugasan sederhana. Umpan balik yang diberikan oleh siswa menunjukkan bahwa bahasa dan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru cukup mudah dipahami

oleh peserta didik. Respon yang aktif ini menandakan terjadinya komunikasi dua arah yang mendukung proses belajar secara efektif.

d) **Antusiasme dan Kolaborasi**

Antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran tergolong tinggi. Mereka menunjukkan semangat dan minat, terutama saat menggunakan media pembelajaran konkret yang mendukung materi. Namun, tidak semua siswa terlibat secara aktif, beberapa hanya mengikuti alur pembelajaran tanpa banyak berkontribusi dalam diskusi atau menjawab pertanyaan. Di sisi lain, kolaborasi antar siswa cukup menonjol. Siswa tampak bekerja sama dalam menjawab pertanyaan dan saling membantu saat menghadapi kesulitan, yang mencerminkan adanya interaksi sosial positif dalam kegiatan belajar.

e) **Kenyamanan dan Kondusivitas Kelas**

Dari segi kenyamanan, mayoritas siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran. Penggunaan media konkret membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Akan tetapi, masih terdapat sebagian siswa yang merasa bosan, Kelas juga belum sepenuhnya kondusif, terutama saat penggunaan media pembelajaran.

f) **Komunikasi**

Komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Guru aktif melakukan tanya jawab dan merespons jawaban siswa, sementara siswa juga tidak segan untuk menjawab atau bertanya.

2) **Hasil Angket**

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran Matematika di kelas II SD Negeri Wates 02, penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah hasil observasi yang telah dikembangkan menjadi beberapa aspek penting yang menghubungkan penggunaan media pembelajaran dengan keaktifan dan hasil belajar siswa;

a) **Hasil Angket Guru**

Hasil angket guru memberikan hasil dalam keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran yaitu 1) sebagian besar siswa sangat aktif bertanya kepada guru dan teman sebaya, 2) siswa ikut berpartisipasi dalam menggunakan media pembelajaran berupa jam, 3) siswa sebagian aktif dalam berdiskusi kelompok, hanya 1-2 orang yang masih pasif, 4) sebagian besar siswa sudah memahami materi Matematika materi waktu, 5) hasil belajar siswa yang mulai meningkat, dan 6) kategori keaktifan siswa dalam kelas sudah tinggi

b) **Hasil Angket Siswa**

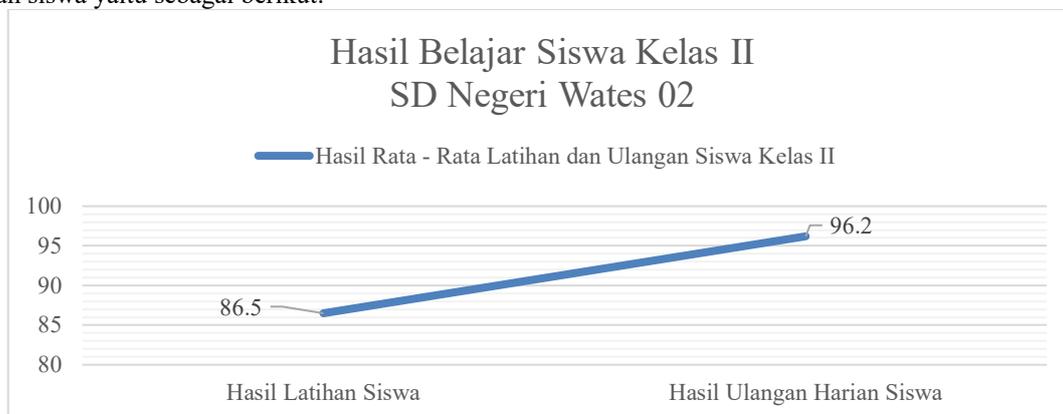
Hasil angket siswa terdapat skala likert 1 – 4, oleh karena itu hasil angket siswa akan berupa data numerik yang dipersentasekan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Keaktifan Siswa

No	Total	Skor Maks	Hasil	Kriteria
1.	19	24	79,1%	Tinggi
2.	20	24	83,3%	Tinggi
3.	20	24	83,3%	Tinggi
4.	20	24	83,3%	Tinggi
5.	19	24	79,1%	Tinggi
6.	20	24	83,3%	Tinggi
7.	19	24	79,1%	Tinggi
8.	19	24	79,1%	Tinggi
9.	20	24	83,3%	Tinggi
10.	18	24	75%	Tinggi
11.	18	24	75%	Tinggi
12.	18	24	75%	Tinggi
13.	22	24	91,6%	Tinggi
14.	19	24	79,1%	Tinggi
15.	22	24	91,6%	Tinggi
16.	21	24	87,5%	Tinggi
17.	21	24	87,5%	Tinggi
18.	18	24	75%	Tinggi
19.	20	24	83,3%	Tinggi
20.	18	24	75%	Tinggi
21.	19	24	79,1%	Tinggi
22.	20	24	83,3%	Tinggi
23.	18	24	75%	Tinggi
24.	19	24	79,1%	Tinggi
25.	21	24	87,5%	Tinggi
26.	19	24	79,1%	Tinggi

c) Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan dalam mata pelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran jam. Data hasil belajar siswa didapatkan pada latihan siswa dan ulangan harian siswa yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Matematika Siswa

- Pada hasil latihan siswa mendapatkan rata – rata sebesar 86,5 yang menunjukkan ketuntasan nilai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu sebesar 75, Sebesar 88,5% dengan siswa 23 anak tuntas dengan hasil yang memenuhi nilai KKTP dan hanya 11,5% dengan 3 anak yang belum tuntas KKTP.
- Hasil belajar ulangan harian siswa menunjukkan rata – rata sebesar 96,2 dari 26 siswa kelas II SDN Wates 02. Semua siswa 100% sudah memeuhi KKTP pada ulangan harian Matematika menggunakan media pembelajaran jam

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, angket siswa dan guru, serta hasil belajar siswa, dapat dikategorikan menjadi dua poin pembahasan yaitu sebagai berikut:

1) Pengaruh Media Pembelajaran Jam Terhadap Keaktifan Siswa

Penggunaan media pembelajaran konkret memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN Wates 02, media konkret seperti jam dinding terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Hermana (1985) dalam Zuhairia (2022), mengatakan bahwa media konkret disebut juga media langsung, yakni secara langsung dapat diamati, diraba, diresapi terutama pada waktu berlangsungnya proses belajar mengajar di dalam kelas. Media semacam ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep abstrak jika disajikan melalui benda nyata atau visual yang familiar.

Media konkret tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mendorong partisipasi siswa. Dalam kegiatan pembelajaran yang diamati, siswa tampak lebih aktif ketika diminta mengamati jam dinding dan menjawab pertanyaan terkait waktu. Interaksi ini secara tidak langsung membangun keterlibatan emosional dan sosial siswa, yang turut memperkuat pemahaman dan retensi materi. Menurut Depita (2024), penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter belajar siswa dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran konkret tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan keaktifan, media konkret juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat kegiatan pembelajaran melibatkan benda nyata. Ini menunjukkan bahwa media konkret dapat membantu mengurangi kejenuhan, terutama dalam pembelajaran yang cenderung bersifat teoritis. Namun, efektivitas media juga dipengaruhi oleh variasi kegiatan dan pengelolaan kelas Menurut Nur Khasanah & Aditia Rigianti (2023), menyatakan bahwa variasi dalam penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran dapat menjaga perhatian siswa dan mencegah kebosanan, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar. . Jika tidak diiringi dengan strategi yang tepat, penggunaan media konkret bisa kehilangan daya tariknya dan tidak lagi efektif dalam mempertahankan perhatian siswa.

Keterbatasan yang ditemukan selama observasi, seperti kelas yang belum sepenuhnya kondusif dan masih adanya siswa yang pasif, menunjukkan bahwa penggunaan media konkret perlu dibarengi dengan

metode pembelajaran aktif dan pendekatan diferensiasi. Guru perlu memberikan ruang partisipasi yang merata agar semua siswa mendapatkan manfaat yang sama dari media yang digunakan. Selain itu, penguatan manajemen kelas menjadi penting agar proses penggunaan media dapat berjalan lancar dan optimal. Menurut Adip (2022), terciptanya lingkungan belajar yang kondusif memiliki peran krusial dalam mendorong keterlibatan siswa. Siswa yang merasa nyaman dan terlibat dalam proses pembelajaran umumnya menunjukkan konsentrasi dan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Kemudian berdasarkan hasil angket guru bahwa menggunakan media pembelajaran jam dapat meningkatkan keaktifan siswa, mereka sangat aktif untuk bertanya kepada teman dan guru. Mereka berkomunikasi dengan baik seperti bertanya, menjawab, dan memberikan pendapat. Anggreini & Priyoadmiko, (2022) juga menjelaskan bahwa komunikasi yang berhasil dipengaruhi adanya sarana dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran jam memberikan fungsi penyampaian informasi dari guru kepada murid yang dikemas menjadi sebuah media yang membantu keaktifan siswa meningkat.

Siswa juga aktif dalam mengoperasikan dan memanipulasi media pembelajaran berupa jam, satu persatu siswa akan mencoba media pembelajaran dengan tantangan yang diberikan guru di depan kelas. Mereka mampu mengoperasikan jam inovatif untuk memahami konsep Matematika yang berkaitan dengan waktu. Media jam memberikan stimulus tersebut dalam mengembangkan potensi pengetahuan siswa pada pemahaman yang dimilikinya, Anggreini & Priyoadmiko, (2022) memberikan informasi yang sama bahwa media juga mampu memberikan stimulus, interaksi, dan komunikasi dari gambar, suara, gerakan, dan tulisan. Maka, hal tersebut dikemas menjadi sebuah media pembelajaran jam di mata pelajaran Matematika materi waktu.

Dari keaktifan siswa menjadikan hal tersebut adalah pengalaman dalam pembelajaran. Pengalaman itulah yang menjadi pendorong bagi mereka untuk memotivasi diri dan memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran. Nurdyansyah, (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan informasi, teori, dan pesan kepada siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan siswa mendapat minat, perhatian, perasaan, dan pikiran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran jam ini semua siswa diberikan kesempatan yang sama dan pengalaman yang sama untuk menggunakan. Tidak hanya menggunakan mereka dapat bertanya, menjawab, berdiskusi, hingga bermain yang menjadi pengalaman pembelajaran siswa.

Media pembelajaran jam juga termasuk dalam klasifikasi media pembelajaran yang nyata atau konkret, seperti penuturan Arsyad dalam Nurdyansyah, (2019) bahwa media pembelajaran di klasifikasikan menjadi enam yaitu benda nyata atau konkret, benda yang tidak dapat diproyeksikan, gambar bergerak dan dapat diproyeksikan, gambar diam dapat diproyeksikan, rekaman audio, dan gabungan media. Media pembelajaran jam mengarah pada media pembelajaran dengan benda nyata karena siswa dapat untuk melihat, meraba, dan menggunakannya secara nyata dalam pembelajaran Matematika.

Pembelajaran menggunakan media jam memberikan pengalaman, keaktifan, dan lain sebagainya yang menunjang hasil belajar siswa yang meningkat. Hasil belajar yang meningkat menunjukkan bahwa siswa memahami konsep materi berbantuan media pembelajaran jam pada mata pelajaran Matematika. Kemudian hasil angket siswa mendapatkan hasil yang cukup memuaskan. Berdasarkan hasil angket siswa terdapat beberapa indikator yang sama tentang keaktifan dan pemahaman mereka.

Hasil angket dianalisis menggunakan skala likert kemudian dihitung dan diklasifikasikan menurut kriterianya. Maka dari data hasil angket di katakan bahwa hampir semua siswa kelas II memiliki keaktifan yang tinggi pada pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran jam. Hal ini sejalan dengan angket guru yang menyatakan hal yang sama bahwa siswa memiliki keaktifan yang tinggi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada angket siswa memiliki aspek indikator tentang keaktifan mereka saat pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran jam. Indikator yang dinilai seperti antusias siswa mengikuti pembelajaran, pemahaman siswa tentang materi, diskusi kelompok, mengoperasikan media, bertanya, dan menjawab. Hal ini sejalan dengan indikator keaktifan belajar menurut Sudjana dalam Prasetyo & Abduh, (2021) adalah 1) siswa mengerjakan tugasnya, 2) siswa terlibat memecahkan permasalahan, 3) siswa bertanya jika ada kesulitan kepada guru atau teman, 4) siswa berusaha mencari informasi, 5) siswa melakukan diskusi kelompok, 6) siswa berlatih memecahkan soal, dan 7) siswa menerapkan dan menggunakan konsep yang diajarkan dalam tugas yang dihadapi.

Jadi, dampak dari penggunaan media pembelajaran jam pada mata pelajaran Matematika tentang waktu memberikan efek pada ranah kognitif dan keaktifan siswa. Hal ini didukung dari data hasil observasi, angket, dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Wates 02 Maka media pembelajaran jam dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa seperti rasa antusias yang tinggi, bertanya dan menjawab, berdiskusi, dan mengoperasikan media. Serta media inovatif jam dapat membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi waktu.

Dengan demikian, media konkret berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan keaktifan, pemahaman, dan interaksi siswa selama pembelajaran. Ketika digunakan secara tepat dan terintegrasi dengan

strategi pembelajaran yang aktif, media konkret dapat menjadi sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep dasar seperti Matematika di kelas rendah.

2) Pengaruh Media Pembelajaran Jam Terhadap Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran mempunyai pengaruh penting dalam pembelajaran, tidak terkecuali media pembelajaran jam yang juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Wates 02 diketahui bahwa hasil yang didapat memenuhi nilai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) dari mata pelajaran Matematika dengan nilai diatas 75. Dilihat dari perbandingan antara hasil belajar latihan siswa dan hasil belajar ulangan harian siswa yang memiliki perbandingan yang cukup jauh. Pada hasil latihan siswa masih terdapat siswa yang belum tuntas sebanyak 3 anak, namun pada hasil ulangan harian siswa sudah 100% siswa memiliki nilai tuntas KKTP.

Hal ini terjadi karena media jam dalam Matematika memberikan kemudahan siswa dalam memahami pengukuran waktu secara sederhana berupa jam dan juga menit. Jam juga merupakan hal yang menjadi bagian di kehidupan sehari – hari siswa, siswa tidak asing dengan jam di sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Aisyah, (2023) bahwa media jam memberikan kemajuan prestasi siswa untuk memahami dan membedakan fungsi jarum pendek dan panjang dan mengaitkannya dengan kesesuaian waktu. Dengan media jam peserta didik yang awalnya belum mengenal apa itu menit dan jam serta apa fungsi dari jarum pendek dan panjang akan mudah dengan praktik langsung menggunakan media jam. Mereka dengan mudah mengenal, mempelajari, dan memahami tentang materi waktu menggunakan media jam.

Media pembelajaran jam merupakan salah satu media yang membantu siswa dalam pembelajaran, Nurdyansyah, (2019) mengatakan media memiliki kedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Sebagai alat perantara disini memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam memberikan pengetahuan dan wawasan dari guru kepada siswa. Guru memiliki kedudukan sebagai penyalur informasi dan pesan serta siswa memiliki kedudukan menerima informasi dan pesan. Jam digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi tentang waktu pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu jam membantu siswa untuk mengetahui konsep bahwa 1 jam adalah 60 menit dan sebaliknya, jam pada hitungan jam pendek berarti 1 jam dan satu hitungan jam panjang berarti 5 menit. Penggunaan media jam ini secara tidak langsung akan diterapkan dalam keadaan sebenarnya dengan siswa membaca jam di rumah, sekolah, dan tempat lainnya. Sehingga siswa paham bahwa media jam yang digunakan sama persis dengan keadaan sebenarnya.

Astuti & Astriani, (2024) memberikan penjelasan tentang media jam yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah, menganalisis, dan berpikir logis. Siswa akan belajar bagaimana jam berfungsi untuk menyampaikan pukul menit dan jam, berpikir secara analitik berapa menit dalam satu jam, dua jam, tiga jam dan sebagainya. Maka dalam penelitian ini hasil belajar dapat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena jam memberikan kontribusi untuk siswa dapat menganalisis dan memecahkan permasalahan yang diberikan guru. Siswa akan diminta menunjukkan pukul jam tertentu, kemudian mereka akan diminta untuk mengarahkan jarum pendek dan panjangnya. Hal ini juga digunakan dalam latihan harian berupa soal tentang pukul waktu dan siswa menuliskan arah jarumnya pada angka di jam.

Menurut penelitian oleh Siti Aisyah, (2023) dikatakan bahwa media jam bermanfaat bagi siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan mampu berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan seperti hasil ulangan harian dan latihannya. Pada hasil belajar kelas II SD Negeri Wates 02 mengalami peningkatan atas penggunaan media pembelajaran jam yang berbentuk konkret karena membantu menghubungkan proses pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Pembelajaran menggunakan media jam mengalami keberhasilan dan kesuksesan yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan ketercapaian nilai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran Matematika.

Lalu, hasil ulangan harian menunjukkan peningkatan yang pesat dibandingkan latihan harian. Karena siswa pada pertemuan pertama belum cukup paham menjadi lebih paham dalam pertemuan selanjutnya dengan penggunaan media pembelajaran jam. Maka, penggunaan media jam berpengaruh pada hasil belajar siswa yang terlihat meningkat dibandingkan sebelumnya.

4. CONCLUSION

Penggunaan media pembelajaran konkret, seperti jam dinding, berpengaruh untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Wates 02. Media ini mampu menarik perhatian siswa, merangsang partisipasi aktif, serta membantu mereka memahami konsep waktu secara lebih mudah. Peningkatan keaktifan siswa terbukti dari keterlibatan mereka dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan mengoperasikan media, yang kemudian diikuti oleh peningkatan prestasi belajar, seperti skor ulangan harian yang tinggi. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang sesuai dan menarik berpengaruh dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di tingkat dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika.

REFERENCES

- Adip, W. (2022). Pentingnya pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran PKN. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Aisyah, S. (2023). Efektivitas penggunaan media jam pada pembelajaran mengenal waktu siswa kelas II SDN Banyuajuh 02. *Journal of Education for All*, 1(4), 317–324. <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i4.76>
- Aisyah, S. (2023). Pengembangan tes formatif untuk menilai pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Dunia Ilmu*, 3(10), 1–22. Retrieved from <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/308>
- Anggreini, D., & Priyoadmiko, E. (2022). Penerapan media inovatif dalam meningkatkan pembelajaran matematika materi pecahan sekolah dasar pada era merdeka belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 81–92. Retrieved from <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Astuti, N. D., & Astriani, L. (2024). Upaya penggunaan media jam dan mengenal satuan waktu pada pembelajaran matematika untuk siswa kelas 1 di SDN. *SEMNASFIP: Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*.
- Biantoro, O. F. (2024). Efektivitas media video dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Diniyah. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 222–233. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Dhaniartika, H., Herdiansyah, D., & Tsabitah, S. (2025). Implementasi model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa SDN Kubang Apu. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 13(1), 86–95.
- Hakim, F. R. (2021). Urgensi model pembelajaran interaktif dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tsamratul Fikri: Jurnal Studi Islam*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.36667/TF.v15i1.698>
- Mudarris, B. (2024). Strategi efektif dalam manajemen kelas dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *Attahsin: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 1–13. Retrieved from <http://ejournal.stitta.ac.id/index.php/attahsin/article/view/188>
- Nasrulloh, M. E., & Amal, N. M. I. (2024). Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pembelajaran proyek. *Jurnal Tinta*, 6(2), 91–99.
- Nur Khasanah, F., & Rigianti, H. A. (2023). Upaya guru dalam menghadapi peserta didik yang mengalami kebosanan saat pembelajaran di sekolah dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(4), 266–269.
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press. Retrieved from <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan media visual untuk siswa kelas V di SDN Muncul 1. *Edisi*, 3(2), 225–242.
- PISA. (n.d.). *Program penilaian siswa internasional*.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Riyadi, R. J., Astuti, Y. T., & Sumarni, W. (2024). Upaya peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 7 SMP Negeri 36 Semarang melalui pembelajaran bioedutainment pada materi ekologi. *Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1346–1356. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3270>
- Saragi, R. (2022). Media pembelajaran berbasis problem based learning menggunakan VideoScribe untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1–19.
- Wahyuni, N. (2022). Strategi efektif dalam pengelolaan kelas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 7(2), 34–41.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023b). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Putri, D. A. E. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Yuliarti, R., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). The role of digital media in Indonesian language learning: Cognitive, emotional, and behavioral dimensions. *Geram: Jurnal Pendidikan, Sastra dan Bahasa*, 12(2), 74–82.
- Zuhairia, A. (2022). *Pengenalan konsep bangun ruang melalui media benda konkret pada peserta didik tunanetra di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Rasau Jaya* (Doctoral dissertation, Universitas Tanjungpura).