

## **PENERAPAN TEORI BELAJAR BRUNER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VI SD IT SALSABILA 8 PANDOWOHARJO**

Dina Ayu Lestari 1; Lastari 2; Isna Ari Rahmawati 3; M.Rofi Fauzi 4  
STPI bina insan mulia Yogyakarta, Indonesia

Email: dinaayulestari782@gmail.com; lastaritarii691@gmail.com; isnaarira2001@gmail.com;  
mrofifauzi@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan pembelajaran matematika di SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo menggunakan penerapan teori belajar Bruner dengan menggunakan benda-benda konkret sebagai media untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain penelitian observasi dan wawancara untuk mengetahui cara penerapan pembelajaran matematika di SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah guru yang mengajar matematika kelas VI SD ITSalsabila 8 Pandowoharjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan teori belajar Bruner terdapat peningkatan kemampuan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran dengan menggunakan benda konkret membuat peserta didik jadi lebih tertarik dalam pembelajaran, dengan adanya benda konkret ini juga membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Penggunaan media konkret ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memberi semangat motivasi belajar terhadap peserta didik. Sistem pembelajaran dengan menggunakan media lebih efektif diterapkan kepada peserta didik karena penggunaan benda-benda konkret dapat menjebatani konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi konkret.

Kata kunci: Teori Bruner, pembelajaran matematika, benda konkret

### **Abstract**

*The purpose of this study was to find out the application of learning mathematics at SD ITSalsabila 8 Pandowoharjo using the application of Bruner's learning theory by using concrete objects as media to make it easier for students to understand mathematical concepts. This research approach is a qualitative research with observation and interview research designs to find out how to apply mathematics learning at SD ITSalsabila 8 Pandowoharjo. The research subjects in this study were teachers who taught mathematics for class VI SD ITSalsabila 8 Pandowoharjo. The results showed that by applying Bruner's learning theory there was an increase in students' learning abilities in learning mathematics. This is because the learning process using concrete objects makes students more interested in learning, the presence of concrete objects also makes students more active. The use of concrete media can create a fun learning atmosphere and can motivate students to learn. Learning systems using media are more effectively applied to students because the use of concrete objects can bridge abstract mathematical concepts into concrete ones.*

*Keywords: Bruner's theory, learning mathematics, concrete objects*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana utama untuk membentuk dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi pengetahuan serta keterampilannya yang di dapat melalui pendidikan di sekolah tempat belajar, dirumah atau pun dari lingkungan sekitarnya. Selain itu pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya atau sarana yang dilakukan untuk membantu peserta didik supaya mereka bisa mengerjakan tugas kehidupan secara mandiri, serta bertanggung jawab. Dalam hal ini pendidikan dapat juga diartikan sebagai upaya atau cara untuk membangun karakter anak menjadi lebih dewasa. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai wadah untuk membentuk citra jati diri seseorang supaya berkembang dan menjadi potensi yang lebih baik lagi kedepannya. (rani, Syahrifuddin, & Lazim, 2020).

Tujuan pendidikan menurut undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu dari berbagai macam pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa pendidikan itu tidak hanya terbatas terkait pada tentang materi pelajaran tertentu saja, tetapi pendidikan juga mencakup semua aspek yang berhubungan dengan potensi diri manusia dalam hal pengembangan. (rani, Syahrifuddin, & Lazim, 2020).

Banyak sekali mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar, salah satunya mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan ilmu yang bersifat universal dan mempunyai peranan yang sangat penting sekali dalam kehidupan sehari-hari, serta berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan pengembangan pola pikir manusia. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika sangat penting sekali diberikan dan dipelajari oleh peserta didik baik dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah selanjutnya yang lebih tinggi upaya membekali peserta didik supaya mempunyai kemampuan serta potensi berfikir yang logis, analitis, sistematis, kritis dan berfikir yang kreatif sehingga mampu menyelesaikan problem-problem yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari (Sufri, 2019).

Namun di dalam pembelajaran matematika banyak sekali siswa yang terkendala dan mengalami masalah-masalah dalam proses pembelajarannya. Kesulitan siswa belajar matematika disebabkan karena seringnya tidak teliti dalam melakukan perhitungan, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan lain sebagainya, dimana terdapat kekeliruan saat pengerjaannya. Bukan hanya siswa, terkadang guru selaku pendidik pun juga sering mengalami kesulitan dalam penyampaian materi yang akan diajarkan kepada siswa, kesulitan tersebut misalnya guru kurang begitu memahami tentang materi yang akan disampaikannya, guru juga terkadang bingung harus menggunakan metode, teori atau model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan kepada peserta didiknya. Didalam proses pembelajaran seorang pendidik bertugas bukan hanya untuk mentransfer materi pembelajaran kepada peserta didik tetapi tugas seorang pendidik lebih dari pada itu (Fahmi, 2020).

Menurut Azra fauzi, Deni sawitri dan Syahrir, mengutip dari (Karim, 2011; Mursalin, 2016) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar membahas

mengenai tentang konsep-konsep dan tentang materi-materi dasar matematika yang dapat membantu siswa dalam memahami materi matematika pada jenjang yang lebih lanjut. Oleh karena itu sebagai guru yang profesional sangat penting sekali menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk diberikan kepada siswa serta dengan penyampaian materi yang menarik sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar (Azra, Deni, & Syahrir, 2020).

Salah satu metode atau teori yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar atau di Madrasah Ibtidaiyah adalah teori matematika yang diterapkan oleh Bruner. Jerome Bruner sendiri merupakan seorang ahli psikolog yang mempelajari tentang fenomena kognitif seperti persepsi, memori dan pembelajaran, terutama pada anak-anak dan remaja. Jerome S Bruner sebagai seorang ahli kognif, dia memberikan dorongan-dorongan supaya pendidik memberi perhatian yang lebih pada pentingnya pengembangan berfikir. Dasar pikiran dari teori Bruner memandang bahwa manusia ialah sebagai pemproses, pemikir dan pencipta informasi-informasi. Oleh karena itu tahapan yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah bagaimana cara atau metode-metode, bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan mentransformasi informasi yang diterimanya secara aktif (Billy, 2017).

Untuk mengatasi kesulitan dan ketidakmampuan siswa dalam pembelajaran matematika apa lagi dalam hal perhitungan dan lain sebagainya, maka upaya atau cara strategi yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah menggunakan teori dan metode pembelajaran yang dapat mengarah kepada penanaman konsep yang melibatkan keaktifan para peserta didik (Sadana & Jayanti, 2020).

Teori Bruner ini sangat tepat sekali jika diterapkan dalam proses pembelajaran dan akan membantu para peserta didik untuk lebih memahami dan mudah untuk menangkap materi yang diberikan, dimana teori bruner ini menggunakan benda-benda konkret, alat-alat serta media sebagai sarana untuk memudahkan dalam penerapan pembelajaran, sehingga dalam teori ini peserta didik bukan hanya diberi materi saja namun peserta didik dapat untuk melihat, mengamati, mengelompokkan, menghitung dan semacamnya dengan mudah dengan menggunakan media dan alat serta benda-benda konkrit ini (Sadana & Jayanti, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD ITSalsabila 8 Pandowoharjo kelas VI. Adapun pelaksanaan hasil observasi dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dengan melakukan wawancara kepada guru yang mengajar matematika. Meskipun waktu yang digunakan dalam melakukan kegiatan observasi ini terbilang relatif sangat singkat dan terkendala juga dengan jadwal kuliah, akan tetapi hal itu tidak menjadi kendala yang signifikan untuk mencapai target tujuan dari kegiatan pelaksanaan observasi.

Kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan di SD ITSalsabila 8 Pandowoharjo terbilang sangat mudah untuk para peserta didiknya memahami materi yang diberikan, karena pembelajaran matematika di SD IT Salsabila Pandowoharjo menggunakan media, alat-alat untuk mempermudah peserta didiknya memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media atau benda-benda konkret yang bersifat nyata akan lebih membantu peserta didik untuk memahami dan akan lebih menarik perhatian para peserta didik. Pemikiran peserta didik yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar masih sangat awam sekali oleh karenanya peserta didik tidak bisa dihadapkan langsung dengan hal-hal yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan bantuan media dan benda-benda konkret sebagai

sarana dan prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat lebih memahami tentang materi yang diberikan.

## **KAJIAN TEORITIS**

Hasil observasi ini di dukung oleh penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Lira, 2015), menjelaskan bahwa Kesulitan belajar yang dialami siswa pada pembelajaran matematika, disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, masih ada beberapa siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 65 untuk mata pelajaran matematika. Banyak hal yang perlu diperhatikan oleh guru agar dapat menanamkan konsep matematika khususnya sifat-sifat bangun ruang (kubus dan balok) yang selama ini hanya disajikan dengan penjelasan-penjelasan tanpa benda konkret.

Menurut Amalia Husna dan Nurhafizah mengutip dari (Syafdaningsuh, dkk, 2020) Anak-anak memiliki pemikiran yang konkret dari pada pemikiran yang logis. Amalia Husna dan Nurhafizah juga mengutip dari (Herawati dan Bachri, 2018) yang menyatakan pada pengenalan nilai dan angka anak membutuhkan benda-benda konkret, anak mengenal konsep-konsep menggunakan simbol-simbol (Husna Amalia, 2022).

Menerapkan teori belajar Bruner dapat menjadi salah satu opsi yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengajarkan materi menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana (kubus dan balok). Untuk itu pembelajaran matematika harus dimulai dari benda-benda yang konkret. Dengan menggunakan benda-benda konkret yang sering siswa temui di kehidupan sehari-hari, dapat mempermudah siswa untuk mengenal bangun ruang (kubus dan balok) yang akan dipelajari. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti belum menemukan penelitian yang membahas tentang teori bruner dalam pembelajaran matematika di Sd ITSalsabila 8 Pandowoharjo. Sehingga penelitian ini layak untuk dilakukan

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif untuk mengetahui cara penerapan pembelajaran matematika di SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo. Didalam instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan wawancara, Subyek penelitian ini adalah guru matematika SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo..

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Teori Bruner**

Bruner memiliki nama lengkap Jerome Seymour Bruner seorang ahli psikologi yang mempunyai kontribusi besar dalam teori belajar kognitif yang merupakan peralihan dari teori behaviorisme. Pada tanggal 1 Oktober 1915 Bruner lahir di New York Amerika. Pada tahun 1939 mendapat gelar MA dan 1941 mendapat gelar Ph.D di Harvard University (Arias Gallegos, 2016). A Study in Thinking adalah karya Bruner dalam mengawali kognitivisme (Nugroho, 2015). Bruner telah memelopori aliran psikologi kognitif, dasar pemikiran teorinya memandang manusia sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi.

Teori belajar penemuan dari Bruner, belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru diluar informasi yang diberikan kepada dirinya. Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar yakni (1) proses perolehan informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari, serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu (Dewi, 2015).

Penggunaan pembelajaran dengan model pembelajaran Bruner dalam penelitian ini menggunakan strategi melalui tiga tahapan kegiatan yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Strategi ini dipilih karena dipandang dapat mengoptimalkan interaksi semua unsur pembelajaran. Penerapan teori Bruner dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih mudah dibimbing dan diarahkan. Adapun tahapan dalam teori Bruner sebagai berikut: 1) tahap enaktif; pada tahap ini pengetahuan dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda konkret atau dengan menggunakan situasi nyata. Pengetahuan sebagian besar dalam bentuk respon motorik, peserta didik dapat lebih baik menunjukkan pekerjaan fisik ketimbang mendeskripsikan secara tepat. 2) tahap ikonik; pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk bayangan visual atau gambar yang menggambarkan kegiatan konkret yang terdapat pada tahap enaktif, dan 3) tahap simbolik; pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol. Penyajian simbolik dibuktikan oleh kemampuan peserta didik lebih memperhatikan preposisi atau pernyataan (Hatip Ahmad, 2021). Kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa sangat menentukan untuk dapat tidaknya suatu konsep yang dipelajari dan dipahami siswa.

Disisi lain guru merasa senang menerapkan bentuk pembelajaran ini karena dapat meningkatkan kreatifitas berpikir siswa. Dengan diperolehnya cara penyelesaian dengan benar, maka siswa menjadi lebih terbuka wawasannya sehingga siswa mengerti bahwa persoalan matematika dengan mudah diselesaikan.

### **Konsep Pembelajaran Matematika di SD/MI**

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkat pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi tujuannya untuk memahami betapa pentingnya Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika menjadi mata pelajaran yang wajib disetiap sekolah yang dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan berguna bagi peserta didik (Syamsur, 2016). Berdasarkan Depdiknas Tahun 2004, menyatakan bahwa pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi dan eksperimen, sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika serta sebagai alat komunikasi melalui symbol, table, grafik, diagram dalam menjelaskan gagasan. Adapun tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih cara berfikir peserta didik secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten.

Model pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret peserta didik dapat lebih menguasai materi yang diberikan karena peserta didik mempraktekannya secara

langsung saat pembelajaran. Konsep-konsep dalam pembelajaran matematika bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya peserta didik berfikir dari hal-hak yang konkret menuju yang abstrak, maka dari itu cara supaya peserta didik dapat berfikir konkret tentang matematika adalah dengan menggunakan media benda konkret. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual SD/MI yang masih dalam tahap operasional konkret, maka siswa SD/MI dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Dengan adanya media benda konkret siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga semangat dalam mempelajari matematika semakin besar.

Menurut Bruner pembelajaran adalah kegiatan dimana siswa belajar terlibat aktif dengan prinsip-prinsip dan konsep-konsep dalam pemecahan masalah dan guru bertindak sebagai motivator, yaitu memotivasi siswa memperoleh pengalaman yang memungkinkan siswa menemukan dan memecahkan masalah sesuai dengan tingkat perkembangannya.

### **Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 6 Di SD ITSalsabila 8 Pandowoharjo**

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan di SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo kelas VI diperoleh hasil observasi yakni proses pembelajaran matematika yang dilakukan disekolah menggunakan alat atau media yang penerapannya tergantung dari materi yang diajarkan kepada para peserta didiknya, terkadang ada yang menggunakan media atau benda konkret dan ada juga yang tidak menggunakan media disesuaikan dengan materinya. Benda konkret dapat diartikan sebagai objek yang nyata dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran (Susilawati, 2019).

Contoh pembelajaran yang menggunakan media misalnya pembelajaran tentang bangun ruang dimana proses pembelajaran ini menggunakan media tusuk sate dan plastisin, jadi peserta didik diminta untuk membuat bangun ruang, selain itu juga terkadang para peserta didik diminta untuk membawa benda-benda konkret dari rumah misalnya yang berbentuk kubus, berbentuk balok dan lain sebagainya yang dapat dijadikan media nyata dalam pembelajaran. Selain itu ada juga pembelajaran yang memanfaatkan benda-benda disekitarnya misalnya menggunakan kerikil sebagai media dalam pembelajaran penjumlahan atau pengurangan.

Kerikil ini digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan penjumlahan dan pengurangan kepada peserta didik, misalnya untuk penjumlahan peserta didik diminta untuk memasukan Sembilan kerikil kedalam sebuah wadah, setelah itu peserta didik diminta untuk memasukan 8 kerikil lagi kedalam wadah tersebut sehingga nantinya didapatkanlah hasil akhir dari penjumlahan yang dilakukan tersebut. Sedangkan untuk pengurangan misalnya peserta didik diminta untuk memasukan Kembali misalnya 30 kerikil kedalam wadah yang telah disediakan, kemudian peserta didik diminta untuk mengambil 15 kerikil dari wadah tersebut sehingga dapatlah hasil akhir dari pengurangan tersebut.

Menurut guru matematika di SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo, cara yang dilakukan ini sangat efektif karena para peserta didik dapat menerapkan atau melakukan penjumlahan angka-angka secara langsung. Dengan cara melibatkan peserta didik secara langsung dan

aktif dengan menggunakan benda-benda nyata yang ada disekitarnya peserta didik dapat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan cepat ketimbang hanya melihat angka-angka yang ada di buku atau di papan tulis.

Di SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo ada juga proses pembelajaran yang tidak menggunakan media misalnya pembelajaran data, proses pembelajaran ini tidak menggunakan media sebagai sarana dan prasarannya karena proses pembelajaran ini lebih cenderung pada wawancara peserta didik secara real. Misalnya mengukur tinggi badan dan berat badan setelah itu peserta didik diminta untuk membuat data.

### **Strategi atau Metode Pembelajaran Matematika Menggunakan Benda Konkret**

Menurut Diknas tahun 2004, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika pemecahan masalah, adalah fokus kegiatan. Sedangkan menurut Anwar yang mengutip dari Degeng 1997 menjelaskan bahwa definisi pembelajaran matematika merupakan sebagai upaya untuk pembelajaran peserta didik. Hudoyo dan Harmini menarik kesimpulan dari penjelasan tersebut yakni strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas belajar sehingga mempelancar tujuan belajar peserta didik (Anwar, 2016).

Adapun jenis-jenis model dan metode yang pembelajaran matematika yang diterapkan di SD ITSalsabila 8 Pandowoharjo biasanya menggunakan metode ceramah dan lebih ke praktek. Metode ceramah sendiri merupakan metode yang menekankan pada sebuah pemberian atau penerangan materi pembelajaran yang dilakukan secara lisan oleh guru di depan para peserta didik. Alat interaksi yang terutama dalam hal ini adalah “berbicara” (Syahraini, 2014). Walaupun metode yang digunakan metode ceramah tetapi didalam metode ini juga diselipin tanya-jawab dengan para peserta didik supaya suasana kelas tetap hidup, materi tersampaikan dengan baik dan pembelajaran sesuai dengan target yang telah direncanakan, dan supaya peserta didik juga tidak merasa bosan.

Adapun metode praktek yang diterapkan misalnya siswa mengamati secara langsung alat atau benda-benda konkret, jadi disini peserta didik dapat mengembangkan sendiri pendapatnya apa yang mereka amati, apa yang mereka lihat, dengan cara peserta didik terjun langsung untuk mengamati atau praktek peserta didik dapat dengancepat memahami materi yang di ajarkan. Jadi penggunaan benda-benda konkret ini sangat penting di terapkan untuk para peserta didik khususnya yang masih duduk di sekolah dasar karena dengan menggunakan benda konkret ini peserta didik dapat memahami konsep-konsep abstrak.

Ternyata sistem pembelajaran menggunakan media lebih efektif diterapkan kepada peserta didik karena penggunaan media dan benda-benda konkret dapat menjebatani konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi konkret. Selain itu, penggunaan benda konkret membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat memberi semangat motivasi terhadap peserta didik. Hal ini juga di perkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nia Kania, dalam penelitiannya Nia Kania berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan alat peraga benda konkret, peserta didik dapat mencari, menemukan dan menarik kesimpulan. Melalui alat peragaan yang dilakukan sendiri oleh peserta didik, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terkait konsep-konsep pembelajaran. Mengajar bukan hanya proses untuk menyampaikan materi saja, melainkan



suatu proses membelajarkan peserta didik sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dengan perencanaan dan pengaturan yang sesuai dengan sesksama. Perencanaan dan menggunakan metode yang benar akan memberikan pengajaran yang efektif (Kristiani Novi, 2016).

Guru dianggap sebagai faktor utama yang paling berpengaruh terhadap peningkatan mutu pendidikan karena guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran di kelas, dengan adanya media benda konkret dalam penerapan pembelajaran matematika, hal ini dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Itulah alasan mengapa pentingnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran, Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran peserta didik dapat melihat, meraba, mengungkapkan dengan memikirkan secara langsung obyek yang sedang mereka pelajari (Amalin Khayati, 2015).

### **Tujuan dan Manfaat dari Penggunaan Media Benda Konkret dalam Pembelajaran**

Menurut penjelasan dari hasil wawancara observasi yang kami lakukan di SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo tujuan dari penerapan benda-benda konkret yang jelas dapat mempermudah peserta didik untuk membedakan antara satu benda dengan benda yang lain, misalnya antara balok dan kubus, segi tiga dan segi empat, lingkaran dan persegi panjang, dan lain sebagainya, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Manfaatnya benda-benda konkret bagi seorang guru adalah sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas, meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar, sedangkan manfaat benda-benda konkret untuk para peserta didik yakni dengan menggunakan benda-benda konkret dapat membantu menghadirkan pembelajaran lebih nyata dengan menggunakan benda-benda yang nyata sehingga pembelajaran lebih mudah dicerna oleh peserta didik.

Alat peraga harus dibuat sebaik mungkin, menarik untuk dipahami dan dapat mendorong peserta didik untuk bersifat penasaran, sehingga diharapkan motivasi belajar semakin meningkat. Dengan menggunakan benda konkret juga diharapkan dapat menumbuhkan daya imajinasi dalam diri peserta didik. Misalnya alat peraga benda konkret benda-benda ruang dapat mendorong peserta didik dalam meningkatkann daya tilik ruangnya, mampu membandingkan dengan benda-benda sekitarnya, dan mampu menganalisi sifat-sifat benda yang dipahaminya tersebut (Suparni, 2015).

Dalam teorinya Bruner berpendapat bahwa terdapat tiga tingkatan utama modus belajar, yakni pengalaman langsung (enaktif), pengalaman piktorial atau gambar (ikonik) dan pengalaman abstrak (simbolik). Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, sikap dan keterampilan). Tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar itu digambarkan oleh dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan peserta didik hingga dapat dikuasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan kedalam simbol-simbol tertentu (ecoding) dan peserta didik sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (decoding).

Berdasarkan penjelasan mengenai penggunaan media di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membawa dampak pengaruh yang positif dimana penggunaan media tersebut dapat menjadikan kelas interaktif,

mempermudah peserta didik memahami yang abstrak, dan menambah motivasi peserta didik dalam belajar. Untuk memahami konsep abstrak peserta didik memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau visualisasinya (Siti, 2014). Selanjutnya konsep abstrak yang dipahami peserta didik itu akan mengendap, melekat dan bertahan lebih lama apabila peserta didik belajar melalui perbuatan, aksi dan dapat dimengerti oleh peserta didik, bukan melalui mengingat-mengingat fakta.

### **Kelebihan dan Kelemahan Penerapan Benda-Benda Konkret dalam Pembelajaran Matematika**

Pendekatan pembelajaran matematika bukan hanya melatih keterampilan dan hafal fakta, tetapi pada pemahaman konsep, dalam pemahamannya tentu saja disesuaikan dengan tingkat berfikir peserta didik, mengingat objek matematika adalah abstrak. Karena objeknya yang abstrak maka penanaman konsep matematika di sekolah dasar sangat penting sekali penyajiannya menggunakan benda konkret.

Penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret sangat membantu peserta didik untuk memahami konsep matematis memiliki dampak positif bagi peserta didik. Adapun kelebihan penerapan benda konkret ini yang pertama, media pembelajaran konkret membantu meningkatkan antusias peserta didik selama pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media atau alat bantu peserta didik menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran, dengan adanya media konkret ini juga dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif mengoperasikan media tersebut dan peserta didik dapat mengoneksikan konsep matematis yang abstrak dengan hal konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-harinya sehingga tumbuh percaya diri. Kelebihan yang kedua dengan menggunakan benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Kelebihan yang ketiga yakni peserta didik dapat dengan cepat memahami materi yang diajarkan karena adanya contoh nyata yang disajikan. Kelebihan yang keempat yakni memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (Khairunnisa Firda Gusti, 2020).

Meskipun penerapan media konkret memiliki banyak sekali kelebihan, penerapan media benda-benda konkret juga memiliki kelemahan, yaitu terkait dengan manajemen kelas. Peserta didik dapat terdistraksi dengan keberadaan media, sehingga peserta didik kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, sebagian peserta didik juga dapat menyalahgunakan media untuk bermain, kekurangan media konkret selanjutnya yakni memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan.

### **PENUTUP**

Konsep-konsep dalam pembelajaran matematika bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya peserta didik berfikir dari hal-hal yang konkret menuju yang abstrak, maka dari itu cara supaya peserta didik dapat berfikir konkret tentang matematika adalah dengan menggunakan media benda konkret. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah menggunakan alat atau media yang penerapannya tergantung dari materi yang diajarkan kepada para peserta didiknya, terkadang ada yang menggunakan media dan ada juga yang tidak menggunakan media disesuaikan dengan materinya. Media tusuk sate dan plastisin, digunakan untuk mengajarkan konsep bangun ruang. Sedangkan kerikil digunakan

untuk mengajarkan konsep operasi hitung. Tujuan dari penerapan benda-benda konkret yang jelas dapat mempermudah peserta didik untuk membedakan antara satu benda dengan benda yang lain, pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas, meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar, serta mempermudah peserta didik memahami yang abstrak, dan menambah motivasi peserta didik dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalin Khayati, W. N. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Ruang pada Siswa Kelas V SD N Kalijambe Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Kalam Cendekia*, 186.
- Anwar. (2016). Meningkatkan Kemampuan Menghitung Luas Bangun Ruang Melalui Benda Konkret Sekitar Siswa Kelas VI SDN Talabiu Tahun Pelajaran 2011/2012. *JIME*, 147.
- Azra, F., Deni, S., & Syahrir. (2020). Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Mandala Education*, 148.
- Billy, S. (2017). Bukti Informal dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar*, 24.
- Dewi, L. (2015). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 141.
- Fahmi, A. M. (2020). KESULITAN BELAJAR SISWA DAN PENANGANANNYA PADA PEMBELAJARAN. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1000.
- Hatip Ahmad, S. W. (2021). Teori Kognitif Bruner dalam Pembelajaran Matematika. *PHI Jurnal Pendidikan Matematika*, 97.
- Husna Amalia, N. (2022). Strategi Pembelajaran Matematika Mengenal Nilai dan Angka Melalui Bermain dan Benda-Benda Konkret pada Anak Usia Dini. *Pedagogi*, 33.
- Khairunnisa Firda Gusti, I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret5 Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 140.
- Kristiani Novi, P. K. (2016). Keefektifan Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret pada Kelas V SD Timuran. *Jurnal Prima Edukasia*, 175.
- Lira, A. D. (2015). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Bruner Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Khatulistiwa*, 12.
- rani, N. p., Syahrifuddin, & Lazim, N. (2020). PENERAPAN TEORI JEROME BRUNER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *PRIMARY*, 10.
- Sadana, D. A., & Jayanti, P. P. (2020). Penyelesaian Soal Cerita pada Siswa Diskalkulia ditinjau dari Teori Bruner dengan Metode Drill. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14.
- Siti, A. (2014). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tarbawiyah*, 15.

- Sufri, M. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. Yogyakarta: 72.
- Suparni. (2015). Demonstrasi Benda Konkrit dalam Pembelajaran Matematika. Logaritma, 141.
- Susilawati. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada KD 3.6 Menjelaskan dan Menemukan Jaringan-Jaringan Bangun Ruang Sederhana (Kubus dan Balok) Melalui Penggunaan Media Benda Konkret di Kelas V SD Negeri V Madurejo Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal Hadratul Madaniyah, 49.
- Syahraini, T. (2014). Metode ceramah: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Tarbiyah, 401.
- Syamsur, R. (2016). Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa Melalui Penerapan Teori Belajar Bruner. Prosiding Seminar Nasional, 495.