



Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran

Dena Elis Setyawati¹

¹Universitas Alma Ata Yogyakarta, Indonesia
191300066@almaata.ac.id

Abstract

Submitted: 04/03/2024;
Accepted: 07/06/2024;
Published: 18/08/2024

How to Cite ;

Dena ES (2024).
Penerapan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. jurnal sekar, 1(1), 8–14.
<https://doi.org/xxxxxx>

Purpose – This study aims to analyze the application of concrete media in improving the understanding of abstract concepts in early childhood Islamic education (PAI) at PAUD (early childhood education). The research aligns with Sustainable Development Goal (SDG) 4 by promoting inclusive and equitable quality education.

Methods – The study utilizes an experiential learning approach focusing on hands-on teacher and student engagement through concrete media such as visual aids, physical objects, and interactive activities. Data collection was conducted through observations, interviews, and workshops with PAUD educators and students. Data analysis involved qualitative methods to evaluate the effectiveness and challenges of using concrete media.

Findings – The findings highlight significant improvements in both teacher creativity and student understanding. Teachers demonstrated enhanced skills in designing and utilizing teaching aids, while students exhibited better grasp of concepts like cooperation and Islamic values through interactive activities. Challenges such as limited resources and preparation time were also identified.

Implication – This study provides practical insights for educators and policymakers to integrate concrete media into early childhood education. It emphasizes the need for continuous training and resource support to ensure sustainability and wider application of the approach.

Originality – This study uniquely combines Islamic educational content with experiential learning through concrete media, addressing a critical gap in early childhood education by making abstract concepts more accessible and engaging for young learners.

Keywords

Concrete, Media, Learning

Abstrak

Tujuan – Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep abstrak pada pendidikan agama Islam anak usia dini (PAI) di PAUD (pendidikan anak usia dini). Penelitian ini sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) 4 dengan mempromosikan pendidikan berkualitas yang inklusif dan adil.

Metode – Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran berdasarkan pengalaman yang berfokus pada keterlibatan guru dan siswa secara langsung melalui media konkret seperti alat bantu visual, objek fisik, dan aktivitas interaktif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan workshop terhadap pendidik PAUD dan siswa. Analisis data melibatkan metode kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas dan tantangan penggunaan media konkret.

Temuan – Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kreativitas guru dan pemahaman siswa. Para guru menunjukkan peningkatan keterampilan dalam merancang dan memanfaatkan alat bantu pengajaran, sementara siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep seperti kerja sama dan nilai-nilai Islam melalui kegiatan interaktif. Tantangan seperti keterbatasan sumber daya dan waktu persiapan juga diidentifikasi.

Implikasi – Penelitian ini memberikan wawasan praktis para pendidik dan pengambil kebijakan untuk mengintegrasikan media konkret ke dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini menekankan perlunya pelatihan berkelanjutan dan dukungan sumber daya untuk memastikan keberlanjutan dan penerapan pendekatan ini secara lebih luas.

Orisinalitas – Penelitian ini secara unik menggabungkan konten pendidikan Islam dengan pembelajaran berdasarkan pengalaman melalui media konkret, mengatasi kesenjangan kritis dalam pendidikan anak usia dini dengan membuat konsep-konsep abstrak lebih mudah diakses dan menarik bagi pelajar muda.

Kata Kunci: Konkret, Media, Pembelajaran



1. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk sumber daya manusia suatu bangsa, terutama dalam mempersiapkan individu dengan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak (Anggraini & Mahmudah, 2023; Argaruri et al., 2023). Banyak siswa kesulitan memahami konsep-konsep ini karena metode pengajaran yang didominasi teori dan ceramah, yang kurang menarik dan seringkali tidak mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar (Astuti, 2014; Sukani et al., 2015). Kondisi ini terlihat pada pendidikan dasar dan menengah, di mana konsep-konsep dasar sangat penting untuk pembelajaran selanjutnya, tetapi seringkali hanya dihafal tanpa pemahaman yang mendalam (Norhanipah, 2021).

Salah satu pendekatan efektif untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran. Media konkret, seperti alat bantu visual, objek fisik, dan aktivitas langsung, terbukti membantu siswa menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman praktis (Astuti, 2014; Hanipah, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa integrasi media konkret dalam pendidikan meningkatkan keterlibatan siswa, retensi, dan pemahaman mereka (Anggraini & Mahmudah, 2023; Argaruri et al., 2023). Meskipun efektif, penggunaan media konkret masih kurang dimanfaatkan, terutama di sekolah-sekolah yang kekurangan sumber daya atau di wilayah yang guru-gurunya memiliki pelatihan terbatas dalam metode pengajaran inovatif (Sukani et al., 2015).

Program pengabdian masyarakat ini berfokus pada penerapan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. Program ini menargetkan para pendidik di sekolah-sekolah yang kurang terlayani, dengan tujuan membekali mereka keterampilan praktis dan alat bantu untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Program ini sejalan dengan tujuan pendidikan global, seperti SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), dengan mempromosikan kesempatan belajar yang inklusif dan setara.

Metode yang digunakan dalam program ini meliputi lokakarya interaktif, sesi pelatihan langsung, dan penyediaan contoh alat bantu pengajaran untuk berbagai mata pelajaran. Kolaborasi dengan otoritas pendidikan lokal dan sekolah-sekolah memastikan relevansi dan keberlanjutan program ini. Hasil yang diharapkan mencakup peningkatan praktik mengajar, meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, dan pergeseran positif dalam hasil pembelajaran.

2. Metode

Experiential Learning digunakan sebagai pendekatan utama dalam penerapan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru dan siswa melalui penggunaan alat bantu visual dan aktivitas nyata yang relevan. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

2.1 Tahap Persiapan

- a. Identifikasi Kebutuhan: Dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi terhadap siswa untuk memahami konsep yang sulit dipahami serta jenis media konkret yang dapat digunakan.
- b. Penyusunan Media: Berdasarkan hasil identifikasi, tim menyusun alat bantu pembelajaran konkret seperti model tiga dimensi, kartu visual, atau alat interaktif lainnya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.
- c. Pelatihan Guru: Guru diberikan pelatihan untuk memahami cara penggunaan media konkret dan mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran.

2.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Aktivitas Langsung: Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media konkret. Misalnya, siswa diajak mempraktikkan konsep matematika menggunakan alat bantu manipulatif atau mempelajari biologi melalui model organ tubuh.
- b. Kolaborasi Guru dan Siswa: Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan selama aktivitas berlangsung, sementara siswa aktif menggunakan media konkret untuk memahami konsep secara mendalam.
- c. Refleksi dan Diskusi: Setelah aktivitas, siswa diajak untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari melalui diskusi kelompok atau individu, sehingga mereka dapat menghubungkan pengalaman dengan konsep teori yang diajarkan.

2.3 Tahap Evaluasi

- a. Penilaian Pemahaman: Siswa diberikan evaluasi berupa tes atau tugas yang mengukur sejauh mana mereka memahami konsep setelah menggunakan media konkret.
- b. Umpan Balik: Guru dan siswa memberikan umpan balik terkait efektivitas media konkret yang digunakan, serta tantangan yang mungkin dihadapi selama proses pembelajaran.

2.4 Tahap Keberlanjutan

- a. Integrasi Media Konkret: Guru diajak untuk secara konsisten mengintegrasikan media konkret ke dalam berbagai mata pelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan.
- b. Pengembangan Media Baru: Berdasarkan hasil evaluasi, tim mengembangkan media konkret yang lebih bervariasi untuk digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

Pendekatan *experiential learning* melalui media konkret ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kreativitas.

3. Hasil

Program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penerapan media konkret dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di PAUD berhasil mencapai sejumlah

hasil signifikan, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Berikut adalah hasil utama yang diperoleh:

3.1 Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Media Konkret



Gambar 1. Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Media Konkret

Melalui pelatihan dan *workshop* yang diselenggarakan, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman para guru PAUD mengenai konsep dan pentingnya media konkret dalam proses pembelajaran. Sebelum pelatihan, hanya 35% guru yang menyatakan memahami pentingnya media konkret dalam pembelajaran. Namun, setelah pelatihan, persentase ini melonjak hingga 85%. Guru tidak hanya memahami teori di balik penggunaan media konkret, tetapi juga mampu mempraktikkannya dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.

3.2 Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa



Gambar 2. Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa

Observasi langsung menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi saat proses pembelajaran menggunakan media konkret dibandingkan dengan metode konvensional berbasis ceramah. Sebagai contoh, siswa yang awalnya kesulitan memahami konsep tolong-menolong berhasil menunjukkan pemahaman melalui permainan berbagi menggunakan balok kayu. Siswa juga mampu menceritakan kembali cerita-cerita PAI yang disampaikan melalui alat peraga visual, seperti boneka dan gambar.

3.3 Peningkatan Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Peraga



Gambar 3. Peningkatan Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Peraga

Program ini berhasil membekali guru dengan keterampilan praktis dalam menciptakan media konkret dari bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan di sekitar. Beberapa contoh alat peraga yang dihasilkan meliputi:

- i. Balok kayu untuk menggambarkan konsep berbagi.
- ii. Kartu bergambar untuk membantu siswa menghafal doa-doa pendek.
- iii. Boneka tangan yang digunakan dalam storytelling untuk mengajarkan nilai-nilai kejujuran.

Kreativitas guru ini diharapkan dapat terus dikembangkan meskipun program pelatihan telah selesai.

3.4 Dampak pada Nilai-nilai Siswa



Gambar4. Dampak pada Nilai-nilai Siswa

Evaluasi informal dari perilaku siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam penerapan nilai-nilai Islami, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan saling membantu. Hal ini diamati dari interaksi siswa selama proses pembelajaran dan permainan edukatif berbasis nilai.

4. Pembahasan

Hasil dari program ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap konsep-konsep abstrak, terutama pada anak usia dini. Anak-anak di usia PAUD secara kognitif berada pada tahap berpikir konkret operasional, sehingga pendekatan berbasis media konkret sangat efektif.

Penggunaan alat peraga yang relevan dengan nilai-nilai PAI memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi siswa. Sebagai contoh, *storytelling* menggunakan boneka tangan tidak hanya membuat siswa terhibur tetapi juga membantu mereka memahami nilai-nilai seperti kejujuran dan kerja sama melalui cerita-cerita Islami. Selain itu, permainan edukatif, seperti berbagi mainan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan langsung nilai-nilai yang diajarkan.

Program ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain pendekatan berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang menekankan pengalaman langsung bagi siswa dan guru, di mana guru dilibatkan secara aktif dalam menciptakan dan menggunakan alat peraga, sementara siswa mendapatkan pengalaman belajar yang melibatkan indera secara langsung. Selain itu, media konkret juga terbukti meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, memungkinkan guru menjelaskan konsep abstrak dengan lebih mudah, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya dan berdiskusi karena materi yang disampaikan lebih menarik. Program ini juga mendukung pembelajaran inklusif dengan memanfaatkan media konkret yang dapat membantu siswa dengan berbagai gaya belajar—visual, kinestetik, atau auditorial—untuk memahami materi dengan lebih baik.

Meskipun program ini memberikan hasil yang positif, beberapa tantangan tetap perlu diperhatikan, seperti keterbatasan waktu guru untuk mempersiapkan alat peraga, terutama bagi mereka yang memiliki beban kerja tinggi. Selain itu, keterbatasan infrastruktur menjadi kendala di sekolah-sekolah PAUD di daerah terpencil, seperti minimnya ruang penyimpanan untuk alat peraga dan kurangnya bahan pendukung. Dukungan berkelanjutan juga menjadi tantangan, karena tidak semua guru memiliki akses ke pelatihan lanjutan, dan tanpa dukungan dari pihak terkait, seperti dinas pendidikan, keberlanjutan program ini dapat terhambat.

Untuk mengatasi tantangan yang ada, disarankan agar pelatihan lanjutan bagi guru dilakukan secara periodik, sehingga mereka dapat terus meningkatkan keterampilan dan berbagi pengalaman dengan rekan sejawat. Selain itu, dukungan infrastruktur berupa penyediaan alat peraga sederhana oleh sekolah atau pemerintah daerah akan membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis media konkret. Kolaborasi dengan orang tua juga penting, dengan melibatkan mereka dalam pembuatan alat peraga sederhana di rumah, sehingga dapat meringankan beban guru sekaligus memperkuat sinergi antara sekolah dan keluarga.

5. Kesimpulan

Program penerapan media konkret pada pembelajaran PAI di PAUD telah memberikan dampak positif, baik pada peningkatan pemahaman konsep siswa maupun kreativitas guru. Dengan dukungan berkelanjutan dan pemecahan tantangan yang ada, pendekatan ini dapat menjadi solusi jangka panjang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

6. Daftar Pustaka

- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 126-135.
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 189-201.
- Astuti, W. (2014). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas VI SLB-C Setya Darma Surakarta. *Jurnal Rehabilitasi dan Remediasi*, 23(1), 22-28.
- Hanipah, N. (2021). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sederhana pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Mandingin. *SAGACIOUS: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, 7(2), 1-10.
- Norhanipah. (2021). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sederhana pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Mandingin. *SAGACIOUS: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, 7(2), 1-10.
- Sukani, S., Kresnadi, H., & Asran, M. (2015). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 4(12).