



Implementasi Media Konkret Pada Sekolah Dasar

Mulyana Nur Amalia¹, Ahmad Suriansyah², Arta Mulya Budi Harsono³

^{1,2,3} Universitas Lambung Mangkurat

Email: mulyana.opp5z@gmail.com¹ artamulyabudi@ulm.ac.id², a.suriansyah@ulm.ac.id³

Article Info

Article history:

Received November 13, 2025

Revised November 21, 2025

Accepted December 03, 2025

Keywords:

Concrete Media, Digital Media, Learning Effectiveness, Picture and Picture, Adaptive Teaching Strategies

ABSTRACT

Elementary school learning is often hampered by the lack of media that suits students' concrete thinking styles, while digital media is more frequently used even though it sometimes does not always help conceptual understanding, especially in PPKn learning at SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin. This study compares the effectiveness of concrete and digital media and examines how teachers adapt their teaching strategies despite these limitations. Through interviews, observations, and document reviews, the results of the study indicate that concrete media such as Picture and Picture improve student understanding, motivation, and activeness more than digital media such as PowerPoint. In addition, teachers have also implemented flexible strategies, paying more attention to student needs, and collaborating with various parties to overcome limited facilities. Overall, concrete media is more appropriate to the cognitive development of elementary school students and teachers' adaptive strategies have the potential to be applied in other schools with similar conditions.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 13, 2025

Revised November 21, 2025

Accepted December 03, 2025

Keywords:

Media Konkret, Media Digital, Efektivitas Pembelajaran, Picture and Picture, Strategi Mengajar Adaptif

ABSTRACT

Pembelajaran Sekolah Dasar sering terkendala karena kurangnya media yang sesuai dengan cara berpikir konkret siswa, sementara media digital lebih sering digunakan meski terkadang tidak selalu membantu pemahaman konsep, terutama pada pembelajaran PPKn di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin. Penelitian ini membandingkan efektivitas media konkret dan media digital serta melihat bagaimana guru menyesuaikan strategi mengajar meski dalam keterbatasan. Melalui wawancara, observasi, dan telaah dokumen, hasil penelitian menunjukkan bahwa media konkret seperti Picture and Picture lebih meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan siswa dibandingkan media digital Power Point. Selain itu, guru juga telah menerapkan strategi yang fleksibel, lebih memperhatikan kebutuhan siswa, dan berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk mengatasi keterbatasan fasilitas. Secara keseluruhan, media konkret lebih sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD dan strategi adaptif guru berpotensi diterapkan di sekolah lain dengan kondisi yang serupa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Mulyana Nur Amalia

Universitas Lambung Mangkurat

Email: mulyana.opp5z@gmail.com



PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai salah satu pilar utama dalam pembentukan individu dan kemajuan masyarakat. Sejak zaman dahulu, pendidikan telah dikenal sebagai fondasi yang penting dalam meningkatkan kualitas hidup dan memacu kemajuan suatu bangsa. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran harus disajikan melalui pengalaman langsung dan objek nyata yang dapat diamati dan dimanipulasi (Susanto & Wulandari, 2024). Pendapat ini diperkuat oleh Bruner (1966) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif melalui representasi enaktif yakni interaksi langsung dengan objek. Khususnya pendidikan dasar memegang peran yang sangat penting dalam membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan siswa untuk meraih kesuksesan di masa depan. Selain itu, penelitian oleh Flier (2021) menunjukkan bahwa anak sekolah dasar membutuhkan pengalaman konkret yang kontekstual untuk membantu mereka memahami konsep sosial dan moral, terutama pada pembelajaran berbasis nilai seperti PPKn. Namun, dalam kontes pendidikan Indonesia menjadi salah satu Negara yang tertinggal (Qadir et al., 2022). Proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar seharusnya berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir konkret sebagai dasar bagi terbentuknya pemahaman konseptual yang kuat. Hal-hal yang dapat dipersepsi adalah hal-hal yang dapat langsung dirasakan dengan panca indera, dilihat, diamati dan dipegang secara langsung tanpa alat bantu. Konkrit mempunyai makna nyata yang diraba, dilihat dan diungkapkan melalui kemampuan verbal. (Maisyarah et al., 2021: 2) Kurikulum Merdeka juga menegaskan pentingnya penerapan pembelajaran berbasis pengalaman agar siswa dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, bukan sekadar menghafal informasi. Pendapat Mayer (2020) dalam teori Multimedia Learning juga menegaskan bahwa pengalaman konkret memberikan pemahaman lebih dalam karena siswa tidak hanya melihat, tetapi juga melakukan proses belajar secara langsung.

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin masih sering didominasi oleh penggunaan media digital, terutama di era digitalisasi sekarang yang mempercepat integrasi teknologi dalam proses belajar. Guru cenderung menggunakan video, aplikasi, atau presentasi digital dan menggunakan metode ceramah tanpa diimbangi dengan pengalaman belajar nyata. Salam et al. (2023) memang menemukan bahwa media digital meningkatkan minat belajar, namun tidak selalu memberikan dampak signifikan terhadap kedalaman pemahaman konsep jika tidak disertai aktivitas manipulatif atau konkret. Berdasarkan observasi di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep konkret seperti kesulitan memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Siswa cenderung hanya menghafal materi tanpa memahami makna dan penerapannya dalam sikap serta perilaku sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dan praktik pembelajaran yang terjadi.

Kajian ilmiah mengenai efektivitas media pembelajaran telah banyak dilakukan. Sebagian besar penelitian terdahulu menyoroti keunggulan media digital dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar (Salam et al., 2023). Namun, studi lain menunjukkan bahwa media konkret tetap memiliki keunggulan signifikan dalam membantu anak usia dasar memahami konsep yang bersifat faktual dan observasional (Tegeh et al., 2023). Penelitian internasional



oleh Pollé & Huizinga (2023) juga memperkuat bahwa penggunaan alat konkret membantu mengoptimalkan memori kerja dan memperdalam proses berpikir siswa. Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas antara media konkret dan media digital dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, terutama di Indonesia. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Penelitian ini menawarkan kebaruan substansial dengan berfokus pada pendekatan holistik kolaboratif yang dirumuskan sebagai satu kesatuan strategi yang utuh. Kebaruan ini terletak pada integrasi sinergis dari tiga dimensi utama dimensi pedagogis, dimensi psikologis, dan dimensi kolaboratif. Selain itu, kebaruan juga terletak pada konteks dan kondisi spesifik penelitian, yakni di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin dimana dikarenakan keterbatasan sumber daya. Kondisi ini secara unik memaksa guru untuk melahirkan inovasi praksis yang murni berasal dari kebutuhan lapangan sehingga menghasilkan model strategi yang relevan dan berkelanjutan. Kurniawati & Suryana (2024) menunjukkan bahwa strategi berbasis kolaborasi dan penggunaan media konkret mendukung pengembangan HOTS (Higher Order Thinking Skills) siswa sekolah dasar.

Di zaman modern saat ini, pembelajaran bukanlah hal yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor yang membuat siswa menjadi bosan dan malas. Keluhan umum yang sering terjadi di antara orang tua dan guru adalah antusias anak yang kurang dalam belajar. Terjadi peningkatan kasus di mana anak-anak lebih sering menghabiskan waktu mereka di depan layar televisi, komputer, atau ponsel pintar, sehingga mengabaikan waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar (Megayanti, 2016). Oleh karena itu pentingnya penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menyesuaikan strategi pembelajaran di era digitalisasi, di mana peserta didik sering kali lebih fokus menggunakan teknologi untuk bermain daripada untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Jika kondisi ini tidak diatasi, maka pemahaman konseptual siswa dapat terhambat dan berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi di jenjang berikutnya.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar praktis bagi guru dalam memilih dan mengombinasikan media pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, serta menganalisis efektivitas media konkret dengan media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini akan membahas secara rinci bagaimana efektivitas media konkret dengan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran harus disajikan melalui pengalaman langsung dan objek nyata yang dapat diamati dan dimanipulasi (Susanto & Wulandari, 2024). Pendapat ini diperkuat oleh Bruner (1966) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif melalui representasi enaktif yakni interaksi langsung dengan objek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan desain studi kasus. Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena "strategi holistik kolaboratif guru" secara mendalam, dalam konteks spesifik di satu sekolah (studi kasus tunggal) (Yin, 2009). Desain studi kasus dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami fenomena



secara mendalam dalam konteks nyata, yakni penerapan media konkret dan media digital dalam pembelajaran PPKn kelas IV, sehingga memerlukan eksplorasi rinci atas praktik, keputusan pedagogis, dan respon siswa dalam situasi faktual di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin, beralamat di Jl. Antasan Kecil Timur, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, selama periode 29 September 2025 sampai 22 Oktober 2025. Lokasi sengaja dipilih karena sekolah tersebut memiliki guru yang berpengalaman menggunakan media konkret dan media digital pada pembelajaran tematik PPKn. Partisipan penelitian meliputi 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru senior, 1 orang guru junior 1 orang guru kelas IV yang pernah menerapkan kedua media serta 28 siswa kelas IV sebagai peserta pembelajaran. Fenomena yang diamati adalah proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran PPKn tema “Aku Anak yang Disiplin” dengan dua jenis media berbeda.

Untuk memperoleh data yang mendalam, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik pakai sumber ahli melalui tiga metode:

1. Wawancara

Jenis wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali pengalaman dan pandangan partisipan. Informan terdiri atas: kepala sekolah, guru senior, guru junior wali kelas IV, dan 2 siswa kelas IV. Wawancara fokus pada pengalaman guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan kedua media, kendala yang dihadapi, serta persepsi siswa terhadap keterlibatan dan kejelasan konsep.

2. Observasi

Peneliti melakukan observasi non-partisipan, yakni memasuki kelas sebagai pengamat tanpa ikut berinteraksi langsung. Observasi dilakukan sebanyak 2 kali (pada 17 Oktober 2025 dan 22 Oktober 2025) untuk mencatat praktik penggunaan media konkret dan media digital, respons kognitif dan afektif siswa, serta dinamika interaksi guru-siswa. Semua pengamatan dicatat dalam instrumen observasi dan dilengkapi dokumentasi visual.

3. Dokumentasi

Dokumen pendukung dikumpulkan berupa: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media konkret (*picture-to-picture*), file media digital (PPT), serta foto-kegiatan pembelajaran. Dokumen-dokumen ini digunakan untuk memverifikasi konsistensi antara perencanaan dan praktik di lapangan serta memberikan bukti kontekstual terhadap hasil wawancara dan observasi.

Data kualitatif berupa transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen dianalisis melalui analisis tematik yang sistematis. Proses analisis mencakup, familiarisasi data dengan membaca seluruh teks secara menyeluruh, pengkodean awal pada segmen-segmen data yang relevan pemahaman konsep siswa, interaksi guru dan siswa, adaptasi media pembelajaran, pengelompokan kode ke dalam tema-tema awal, peninjauan dan pemurnian tema untuk memastikan kesesuaian dan representativitas data, penamaan dan definisi akhir tema, dan penyusunan laporan tematik berupa narasi deskriptif yang dilengkapi kutipan langsung dari partisipan. Strategi seperti triangulasi, *member-checking*, dan *audit trail* adalah prosedur metodis dan transparan yang wajib dilakukan dalam Penelitian Studi Kasus untuk meningkatkan kepercayaan (*trustworthiness*), yang setara dengan keabsahan (*validity*) dalam penelitian kualitatif (Yin, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Penggunaan Media Konkret Dan Digital Pada Sekolah Dasar

Pembelajaran PPKn tema “Aku Anak yang Disiplin” dilaksanakan menggunakan dua media, yaitu PowerPoint pada pertemuan pertama dan Picture and Picture pada pertemuan kedua. Pada penggunaan media digital, guru menyampaikan materi melalui slide berisi teks dan gambar untuk mengenalkan konsep kedisiplinan, sementara siswa hanya terlibat pada aktivitas menjawab pertanyaan. Pada pertemuan berikutnya, guru menggunakan media konkret dengan menampilkan gambar perilaku disiplin dan meminta siswa menyusun serta mendiskusikan urutannya, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat.



Gambar 1. Proses pembelajaran

2. Dampak Penggunaan Media Konkret Dan Digital Pada Sekolah Dasar

Penelitian ini memperlihatkan bahwa media konkret memberi dukungan yang lebih terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn tema “Aku Anak yang Disiplin” di kelas IV SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin. Wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa media Picture and Picture membantu mereka memahami materi karena siswa dapat langsung melihat, menyusun, dan mempresentasikan gambar yang berkaitan dengan perilaku disiplin. Temuan observasi juga menguatkan bahwa penggunaan media konkret mendorong lebih banyak diskusi, meningkatkan partisipasi, dan memunculkan antusiasme siswa selama kegiatan belajar. Sedangkan media PowerPoint tetap berfungsi menyampaikan materi secara rapi dan menarik, namun tingkat keterlibatan siswa tampak tidak seintens saat mereka menggunakan media konkret.

3. Tantangan dan Hambatan Penggunaan Media Konkret Dan Digital Pada Sekolah Dasar

Penelitian ini juga memperlihatkan beberapa tantangan dalam penerapan media fisik maupun digital di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV serta pengamatan lapangan, tampak bahwa penggunaan media fisik memerlukan persiapan yang lebih lama, sementara waktu belajar di kelas cukup terbatas. Untuk media digital, masalah yang muncul biasanya terkait dengan fasilitas dan aspek teknis penggunaannya. Sekolah hanya memiliki 1 televisi dan 1 proyektor, sehingga guru sering mengalami kesulitan dalam menyajikan materi PowerPoint. Selain itu, beberapa siswa belum terbiasa belajar menggunakan



media digital, sehingga mereka memerlukan waktu untuk beradaptasi agar dapat berkonsentrasi pada materi yang ditampilkan. Guru juga menekankan bahwa pemanfaatan media digital mensyaratkan adanya keterampilan teknologi dasar, baik untuk guru maupun siswa, agar media tersebut dapat digunakan secara maksimal.

4. Solusi Penggunaan Media Konkret Dan Digital Pada Sekolah Dasar

Penelitian menunjukkan bahwa para guru di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin sudah melakukan beberapa cara untuk mengatasi masalah yang terjadi. Mereka mempersiapkan media nyata seperti gambar dan alat bantu belajar sejak lama dan juga mengatur kerja berkelompok agar waktu belajar bisa digunakan lebih baik. Dalam menggunakan media digital, guru memanfaatkan fasilitas yang ada, seperti proyektor bersama atau alat pribadi, serta membimbing siswa agar lebih terbiasa melihat tampilan PowerPoint. Di tingkat sekolah juga diberikan bantuan berupa penyediaan fasilitas tambahan, berbagi alat, dan kerja sama antar guru. Upaya tersebut berhasil membantu mengurangi hambatan yang ada dan meningkatkan kesiapan guru serta siswa, sehingga pembelajaran dengan media nyata maupun digital bisa berjalan dengan efektif, menarik, dan bermakna.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa dari sudut pandang wali kelas IV menyatakan penggunaan media konkret dan digital sama-sama memberikan pengaruh terhadap peningkatan dalam pembelajaran, Pratiwi,dkk.(2024) penggunaan media visual dan digital dalam pendidikan anak usia dini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media sendiri merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media PowerPoint tidak hanya berdampak positif terhadap minat belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Studi lain yang dilakukan oleh Putri & Iskandar (2023) menunjukkan bahwa penerapan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran sains meningkatkan pencapaian siswa, yang ditandai dengan nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test. Selain itu, media ini dinilai sangat valid dan layak digunakan berdasarkan evaluasi dari para ahli materi dan media (Rindayani et al., 2023; Rozali & Ramadan, 2021). Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media secara nyata menunjukkan peningkatan pemahaman, konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Anggrani et al., 2023). Hal ini memperkuat pernyataan oleh wali kelas IV bahwa penggunaan media konkret lebih efektif dalam proses pembelajaran dibandingkan media digital dalam pembelajaran PPKn di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Mayer (2020) yang menyatakan bahwa media digital seperti PowerPoint hanya meningkatkan atensi, tetapi tidak selalu mengaktifkan pemrosesan mendalam bila siswa tidak terlibat secara aktif.

Menurut Putri (2017), belajar merupakan suatu proses perubahan individu secara sadar maupun tidak sadar yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut dalam seluruh aspek tingkah



laku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Berdasarkan observasi dilapangan, pada minggu pertama guru menyiapkan media digital berupa power point, dimana dalam media tersebut guru menampilkan materi dalam bentuk slide berisi teks, gambar, dan animasi sederhana yang menggambarkan contoh perilaku disiplin di lingkungan sekolah dan rumah. Saat pembelajaran siswa tampak fokus memperhatikan tayangan dan cukup antusias dalam menjawab pertanyaan interaktif yang disisipkan dalam slide, namun disaat pembelajaran ini siswa hanya memperhatikan guru sehingga pembelajaran tersebut hanya berfokus kepada guru daripada siswa. Pada pertemuan berikutnya, guru menerapkan media konkret *Picture and Picture*, media didesain lalu di print menjadi beberapa paket gambar, lalu guru membagi kelompok mendadi 5 kelompok kecil, setelah itu guru membagikan media untuk di susun langsung oleh siswa dan menulis deskripsi yang sesuai di setiap kegiatan yang ada di gambar setelah selesai siswa di minta maju kedepan perkelompok dan mempresentasikan hasil kerja mereka hal ini bertujuan memperdalam pemahaman siswa mengenai penerapan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Dari kedua media pembelajaran tersebut ketika guru menggunakan media *Picture and Picture* siswa diminta menata urutan gambar secara logis serta mendiskusikan maknanya dalam kelompok kecil. Kegiatan ini membuat siswa aktif berpikir kritis dan bekerja sama dalam memahami nilai disiplin secara nyata dan saat presentasi siswa mampu mendeskripsikan langkah demi langkah dari gambar, sedangkan saat penggunaan media *power point* hanya sebagian siswa yang bertanya, saat penggunaan media digital pembelajaran tampak lebih berfokus terhadap guru dari pada siswa, sehingga kurangnya keterlibatan siswa hasilnya penggunaan media digital menjadikn siswa tidak terlalu mendalam dalam memahami materi . Dalam proses belajar di Sekolah tentu tidak luput dari peran guru sebagai fasilitator maupun mediator. Menurut Maryono (2017) guru berperan sebagai fasilitator dan mediator bagi pembelajaran siswa, sementara siswa harus berperan aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, agar pembelajaran dapat menjadi bermakna, aktif, dan menyenangkan.

Hal tersebut diperkuat oleh Bruner (1966) yang menegaskan bahwa pembelajaran bermakna harus melalui tahapan enaktif, ikonik, simbolik. Media konkret memungkinkan siswa belajar melalui tahap enaktif (*learning by doing*), sehingga pengetahuan lebih mudah dikonstruksi. Penelitian internasional oleh Pollé & Huizinga (2023) juga menemukan bahwa pemberian pengalaman konkret meningkatkan kapasitas memori kerja siswa secara signifikan. Temuan serupa ditunjukkan oleh Tegeh et al. (2023) bahwa aktivitas observasi berbantuan media konkret mampu meningkatkan keterlibatan dan ketepatan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran nilai dan sikap. Selain itu, menurut teori *Cognitive Load* oleh Sweller (2020) media konkret membantu mengurangi beban kognitif sehingga siswa lebih mudah menyerap informasi dibandingkan hanya menonton tayangan digital. Hattie (2021) menegaskan bahwa pembelajaran terbaik terjadi melalui praktik langsung (*learning by doing*). Ini sejalan dengan temuan lapangan bahwa siswa lebih antusias saat menggunakan media konkret *Picture and Picture*. Penelitian Ramadhan & Kuswanto (2022) juga menunjukkan bahwa media konkret meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena mendorong eksplorasi aktif.

Selain itu, Fleeer (2021) menekankan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep moral dan sosial ketika belajar melalui aktivitas konkret berbasis visualisasi



nyata. Kurniawati & Suryana (2024) turut menegaskan bahwa media konkret mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), seperti analisis, pengurutan gambar, dan presentasi. Moreno & Mayer (2019) menyatakan bahwa pembelajaran digital tetap membutuhkan aktivitas manipulatif agar pemahaman konseptual siswa tidak berhenti pada pembelajaran permukaan (*surface learning*). Semua pendapat ahli ini mendukung temuan penelitian bahwa media konkret lebih efektif meningkatkan pemahaman konsep kedisiplinan dibandingkan media digital pada siswa kelas IV SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan wali kelas IV serta dua siswa, guru yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media konkret dan digital keduanya bagus, namun penggunaan media konkret *picture and picture* lebih efektif dikarenakan siswa lebih banyak terlibat langsung dalam pembelajaran di bandingkan menggunakan media digital, dan siswa menyatakan bahwa media konkret terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami karena kami dapat menyusun langsung gambar serta berdiskusi dengan teman-teman dan melakukan presentasi kedepan kelas dibandingkan dengan media digital berbasis PowerPoint kami hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, dan hanya menjawab pertanyaan di bangku saja.

Berdasarkan analisis terhadap LKPD yang diberikan pada setiap pertemuan, terlihat bahwa ketepatan jawaban siswa lebih tinggi saat pembelajaran menggunakan media konkret. Temuan ini selaras dengan pendapat Jahyus et al. (2023) yang menjelaskan bahwa media konkret membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung dengan objek nyata, sehingga memperkuat prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran bermakna melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, beberapa studi juga menunjukkan bahwa perpaduan antara media konkret dan digital dapat meningkatkan minat serta partisipasi belajar siswa (Anggraini et al., 2025). Namun, dalam konteks penelitian ini, media konkret memberikan dampak yang lebih nyata terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini semakin menegaskan literatur yang menyatakan bahwa media yang memungkinkan eksplorasi langsung lebih sesuai untuk siswa sekolah dasar, mengingat tahapan perkembangan kognitif mereka. Pada fase operasional konkret, anak-anak dapat berpikir logis ketika berhadapan dengan objek nyata, sedangkan kemampuan berpikir abstrak baru berkembang pada tahap operasional formal (Nainggolan & Daeli, 2021). Secara teoretis, temuan ini menguatkan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengutamakan penggunaan media konkret dalam pembelajaran tematik. Dari perspektif kebijakan, sekolah dapat mempertimbangkan penyediaan lebih banyak fasilitas pembelajaran konkret untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Sejalan dengan pandangan Maisyarah et al. (2021), hal-hal yang bersifat konkret adalah objek atau pengalaman yang dapat diamati, disentuh, dan diungkapkan secara langsung oleh siswa melalui kemampuan verbal mereka.



KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media konkret memiliki dampak yang lebih baik dibandingkan media digital dalam membantu meningkatkan hasil belajar serta partisipasi siswa pada pembelajaran PPKn bertema “Aku Anak yang Disiplin” di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih bersemangat, aktif, dan lebih mudah memahami konsep kedisiplinan ketika menggunakan media konkret seperti Picture and Picture, dibandingkan dengan penggunaan media digital seperti PowerPoint yang cenderung membuat keterlibatan siswa berkurang. Temuan dari wawancara dengan guru dan siswa, serta hasil analisis LKPD, turut menguatkan bahwa media konkret mendukung pemahaman siswa secara lebih nyata dan sesuai dengan konteks keseharian mereka.

Penelitian ini menegaskan bahwa pengalaman belajar langsung sangat penting bagi pemahaman siswa, sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan relevansi media dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Media konkret terbukti lebih efektif karena membantu siswa menghubungkan materi dengan situasi nyata, terutama pada pembelajaran yang berkaitan dengan sikap dan perilaku. Oleh karena itu, guru perlu lebih sering memanfaatkannya, didukung oleh kepala sekolah melalui penyediaan media sederhana dan pelatihan yang memadai. Temuan ini juga menjadi masukan bagi pembuat kebijakan untuk kembali menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam kurikulum, khususnya pada mata pelajaran seperti PPKn.

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan studi kasus di satu sekolah dan satu mata pelajaran, sehingga hasilnya masih sangat terkait dengan konteks tertentu. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan studi di beberapa sekolah dan pada berbagai mata pelajaran agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai perbandingan efektivitas media konkret dan digital dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- ahyus, J., Nurhasanah, S., & Wulandari, T. (2023). Peran media konkret dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 163–176. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.18738>
- Amallia, R., Suriansyah, A., & Amelia, R. (2025). Belajar Melalui Layar: Tinjauan Pustaka tentang Peran Media Visual dan Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan*, 5 (2), 358-369 <https://doi.org/10.26877/ze1yke53>
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125-131. https://www.researchgate.net/publication/376357417_Penggunaan_Media_Konkret_Untuk_Meningkatkan_Hasil_Belajar_Siswa_Kelas_VI_Pada_Mata_Pelajaran_Matematika
- Cognitive Load Theory and Educational Technology*. *Educational Psychology Review*, 32(2), 263–296. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>



Conceptual PlayWorlds: A Pedagogical Approach Supporting Young Children's Learning Through Imagination. Learning, Culture and Social Interaction, 30, 100532. <https://scholar.google.com/scholar?q=Fleer+2021+Conceptual+PlayWorlds>

Dwisa, S. O. M., & Maryono, M. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078/I Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1036-1045. <https://www.neliti.com/publications/445560/penggunaan-media-konkret-untuk-meningkatkan-keaktifan-siswa-pada-kelas-v-sdn-078>

Interactive Multimodal Learning Environments. Educational Psychology Review, 31(2), 203–227. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09466-4>

Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258-267. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>

Maximizing the Potential of Digital Learning Media in Primary Education: A Systematic Literature Review. International Journal of Educational Research and Review, 7(3), 145–156. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i2.101982>

Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press. <https://scholar.google.com/scholar?q=Vygotsky+1978+Mind+in+Society>

Pengaruh Media Konkret terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan & Teknologi Pembelajaran (SINTA 4). <https://scholar.google.com/scholar?q=Ramadhan+Kuswanto+2022+media+konkret>

Pengembangan HOTS melalui Media Konkret di Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (SINTA 4), 10(1). <https://scholar.google.com/scholar?q=Kurniawati+Suryana+2024+HOTS+media+konkret>

Putra, R. A., Siregar, W. S., & Gusmaneli, G. (2024). Model pembelajaran adaptif: Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di era digital. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 01-09. <https://doi.org/10.59373/jelin.v1i2.60>

Salam, A., Widiana, I. W., & Artanayasa, I. W. (2023). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. International Journal of Educational Research and Review, 7(3), 145–156. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i2.101982>

Sankalaite, S., Huizinga, M., Pollé, S., Xu, C., De Vries, N., & Hens, E. (2023). *A qualitative study into teacher–student interaction strategies employed to support primary school children's working memory.* Education Sciences, 13 (11), 1s149. <https://doi.org/10.3390/educsci13111149>

Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal*



Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(04), 689-706.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17102>

Soysal, Y., & Türkmen, S. (2024). *Reinterpreting the Member Checking Validation Strategy in Qualitative Research Through the Hermeneutics Lens*. *Qualitative Inquiry in Education: Theory & Practice*, 2(1), 42-63. <https://doi.org/10.59455/qietp.19>

Teacher Student Interaction and Cognitive Load in Learning Environments. *Education Sciences*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/educsci13111149>

Tegeh, I. M., Kirna, I. M., & Suartama, I. K. (2023). *The observing learning activity assisted by concrete media improves student's conceptual knowledge*. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 9(2), 88–98. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.25206>

The Observing Learning Activity Assisted by Concrete Media Improves Students' Conceptual Knowledge *Jurnal Pendidikan Indonesia (SINTA 4)*, 9(2), 88–98. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.25206>

Toward a Theory of Instruction. Harvard University Press. <https://scholar.google.com/scholar?q=Bruner+1966+Toward+a+Theory+of+Instruction>

Visible Learning: A Synthesis of Over 1,600 Meta-Analyses Relating to Achievement. (Updated Ed.) Routledge. <https://scholar.google.com/scholar?q=Hattie+2021+Visible+Learning>

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140. <http://www.journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/389>

Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 579-587). <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1361>

Yin, R. K. (2009). *Case Study Research Design And Method* (4th ed.). SAGE Publications Inc.