

## SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: ANALISIS JENIS, PENGARUH DAN TANTANGAN DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET UNTUK MENUNJANG EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Alfreda Putri Salsabila<sup>1</sup>, Wista Madani<sup>2</sup>, Fadya Nureini<sup>3</sup>, Muslim Fatkhurrahman<sup>4</sup>,  
Puguh Sayoga<sup>5</sup>, Taufik Muhtarom<sup>6</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6</sup>Universitas PGRI Yogyakarta, Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Yogyakarta, Indonesia

Email: [alfredaputrisalsabila@gmail.com](mailto:alfredaputrisalsabila@gmail.com)

---

### Article History

Received: 01-07-2025

Revision: 19-07-2025

Accepted: 24-07-2025

Published: 27-07-2025

**Abstract.** This study aims to analyze the types, effects, and challenges of using concrete learning media in thematic learning at the elementary school level. Using a Systematic Literature Review approach to 20 articles that met the inclusion criteria by searching for published research results in online journals, using the Publish or Perish search engine through Google Scholar, in accordance with the established inclusion criteria. The results of the study show that (1) Various types of concrete media, such as physical props, real objects, three-dimensional models, educational comics, and learning games, can create contextual, enjoyable learning experiences and increase students' interest and understanding, (2) The consistent use of these media has a positive impact on learning outcomes, with reported increases in student engagement and achievement ranging from 30% to 60%. One study even noted an increase in student activity from 56% to 96% after the implementation of concrete media, (3) However, its implementation still faces various challenges such as time constraints, limited resources, varying levels of teacher and student readiness, and difficulties in managing large classes. Therefore, thorough planning, ongoing teacher training, and adequate institutional support are essential to optimize the integration of concrete media in enhancing the effectiveness of thematic learning in elementary schools.

**Keywords:** Concrete Learning Media, Thematic Learning, Learning Outcomes, Elementary School

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis, pengaruh, dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review terhadap 20 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dengan menelusuri hasil-hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal online, menggunakan mesin pencari *Publish or Perish* melalui Google Scholar, sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Hasil kajian menunjukkan bahwa (1) Berbagai jenis media konkret seperti alat peraga fisik, benda nyata, model tiga dimensi, komik edukatif, dan permainan pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa, (2) Penggunaan media ini secara konsisten menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar, dengan peningkatan keterlibatan dan capaian siswa yang dilaporkan berkisar antara 30% hingga 60%. Salah satu penelitian bahkan mencatat peningkatan aktivitas siswa dari 56% menjadi 96% setelah penerapan media konkret, dan (3) Meskipun demikian, implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan waktu, sumber daya, kesiapan guru dan siswa yang beragam, serta kesulitan dalam pengelolaan kelas besar. Oleh karena itu, perencanaan yang matang, pelatihan guru berkelanjutan, dan dukungan kelembagaan yang memadai sangat diperlukan untuk mengoptimalkan integrasi media konkret dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Konkret, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

---

**How to Cite:** Salsabila, A. P., Madani, W., Nureini, F., Fatkhurrahman, M., Sayoga, P., & Muhtarom, T. (2025). *Systematic Literature Review: Analisis Jenis, Pengaruh dan Tantangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Konkret untuk Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6530-6542. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3656>

## PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Pencapaian akademik yang optimal mendorong siswa untuk lebih aktif, menghadapi berbagai tantangan dengan rasa percaya diri, serta terus berupaya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka (Alfreda, 2025). Sebaliknya, jika hasil belajar rendah, siswa cenderung kehilangan minat dan semangat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi penguasaan materi dan kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, menemukan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi salah satu perhatian utama dalam dunia pendidikan (Purwati et al., 2023).

Hambatan dalam pembelajaran konvensional kerap mengurangi efektivitas upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Di setiap jenjang pendidikan, siswa dihadapkan pada berbagai tantangan, mulai dari proses transisi dari tingkat dasar hingga semakin kompleksnya materi yang dipelajari (Muhtarom, 2024). Pendekatan pembelajaran tradisional yang umumnya bersifat seragam (*one-size-fits-all*) sering kali tidak mampu mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam. Akibatnya, banyak siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap hasil belajar dan pencapaian akademik mereka (Casmudi, 2025).

Pembelajaran tematik hadir sebagai salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu tema yang bermakna, sehingga membantu siswa memahami keterkaitan antar konsep secara lebih utuh (Muhtarom, 2016). Melalui penggabungan konten yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa, proses belajar menjadi lebih menarik dan kontekstual, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Menurut Norma et al., (2024), penggunaan media pembelajaran konkret memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih aktif dan mandiri, dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Media ini juga memberikan akses pada berbagai sumber belajar yang nyata dan beragam, seperti benda-benda fisik, model, alat peraga, atau bahan manipulatif yang dapat dirasakan secara langsung. Selain itu, penggunaan media konkret sering dilengkapi dengan aktivitas kolaboratif, yang mendorong interaksi antara siswa dan guru maupun antar siswa, sehingga tercipta lingkungan belajar yang suportif dan bermakna. Dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa, pembelajaran tematik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung (Wulandari et al., 2024). Misalnya, guru dapat mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema yang menarik, serta menggunakan beragam strategi pengajaran, seperti kerja kelompok, proyek tematik, dan tugas yang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa.

Perkembangan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran konkret menawarkan potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Di era saat ini, peran media nyata dalam pendidikan menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan pengalaman belajar yang kontekstual (Rahmawati, 2024). Hampir semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan, mengakui pentingnya penggunaan benda-benda fisik dan alat peraga sebagai bagian dari proses pembelajaran. Menurut Cahyani (2024), pemanfaatan media konkret yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran konkret memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada pengalaman langsung pada siswa (Ulya, 2025). Dengan menggunakan media pembelajaran konkret, pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi. siswa pun dapat belajar secara lebih aktif, mandiri, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing melalui pengalaman langsung yang diberikan oleh media nyata. Perkembangan pemanfaatan media konkret telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek pendidikan. Media ini menawarkan berbagai alat peraga dan bahan manipulatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran (Wulandari Et al., 2024). Di berbagai negara maju, penerapan media konkret dalam pendidikan telah menunjukkan hasil yang positif, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran konkret memiliki potensi besar untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran yang sulit dipahami dengan menjadikan proses belajar lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

Meneliti jenis, pengaruh, dan tantangan penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat penting untuk dilakukan karena ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk kualitas proses belajar mengajar yang efektif. Pertama, pemahaman mengenai jenis media konkret yang tersedia dan sering digunakan akan membantu guru memilih alat peraga yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Kedua, dengan mengetahui pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa, guru dan pemangku kebijakan pendidikan dapat mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang telah diterapkan serta merancang pendekatan yang lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Ketiga, tantangan yang dihadapi dalam implementasi media konkret, seperti keterbatasan waktu, fasilitas, dan kesiapan siswa, perlu diidentifikasi secara mendalam agar solusi praktis dan inovatif dapat dirumuskan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ketiga rumusan masalah ini menjadi dasar yang kuat bagi pentingnya penelitian ini, karena hasil yang diperoleh akan memberikan wawasan komprehensif dan aplikatif bagi guru, pengembang kurikulum, dan pihak terkait lainnya dalam upaya mewujudkan

pembelajaran tematik yang lebih kontekstual, inklusif, dan berorientasi pada kebutuhan abad ke-21.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis, pengaruh dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran konkret untuk menunjang efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru, pengembang kurikulum, serta pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual. Melalui pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media pembelajaran konkret dapat meningkatkan motivasi belajar, diharapkan dapat diambil langkah-langkah nyata untuk memperkuat implementasi pembelajaran tematik yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki signifikansi penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia, agar siswa mampu mengembangkan potensi diri secara optimal dan siap menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis berbagai kontribusi penting terkini mengenai jenis, pengaruh dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran konkret untuk menunjang efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pendekatan yang diterapkan berupa tinjauan naratif atau *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode penelitian yang sistematis dan komprehensif, yang mencakup proses identifikasi, evaluasi, serta sintesis hasil-hasil penelitian relevan dari berbagai sumber literatur (Amalia Et al., 2025). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian yang spesifik, melalui tinjauan yang objektif dan menyeluruh tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran tematik, berdasarkan analisis kritis terhadap literatur yang ada.

- Pertanyaan penelitian; pertanyaan penelitian disusun berdasarkan pada kebutuhan topik yang dikaji. Adapun pertanyaan penelitian dalam studi ini adalah:
  - 1) Apa saja jenis dan contoh media pembelajaran konkret yang digunakan dalam pembelajaran tematik SD untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
  - 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran tematik SD terhadap hasil belajar siswa?
  - 3) Apa saja tantangan dalam penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran tematik SD terhadap hasil belajar siswa?
- Proses pencarian; proses pencarian dilakukan dengan tujuan untuk menemukan sumber-sumber primer yang relevan guna menjawab pertanyaan penelitian. Pencarian literatur ini menggunakan mesin pencari *Google Scholar* melalui aplikasi *Publish or Perish*. Google

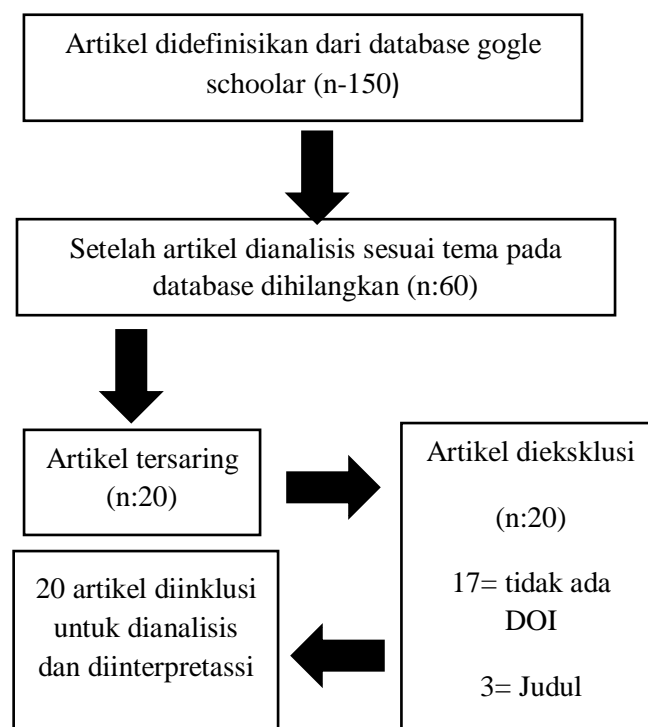
Scholar merupakan layanan dari *Google* yang mengindeks berbagai artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah dan sangat bermanfaat untuk menemukan artikel-artikel tersebut. Pemilihan *Google Scholar* dilakukan karena *platform* ini mencakup artikel yang terdaftar di Sinta maupun di *Google Scholar* itu sendiri, serta menyediakan fitur yang memungkinkan penyaringan artikel berdasarkan rentang tahun publikasi yang diinginkan.

- Kriteria inklusi; tahapan ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan literatur yang ditemukan agar dapat dijadikan data dalam penelitian. Pada tahap penetapan kriteria inklusi, peneliti menentukan sejumlah syarat untuk memilih literatur yang akan dianalisis.

Adapun kriteria yang digunakan meliputi:

- 1) Literatur harus berbentuk artikel jurnal.
- 2) Literatur harus terindeks di *Google Scholar*.
- 3) Literatur harus membahas mengenai jenis, pengaruh dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran konkret untuk menunjang efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.
- 4) Subjek penelitian dalam literatur adalah siswa sekolah dasar di Indonesia.

Dalam tahapan selanjutnya, penulis menggunakan protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), yang terdiri dari empat tahap, yaitu identifikasi, penyaringan, penilaian kesesuaian, dan finalisasi (Utami Et al., 2021),



**Gambar 1.** Alur Diagram Prisma

Alur diagram PRISMA yang digunakan dalam penelitian ini menggambarkan tahapan sistematis dalam proses penyaringan dan seleksi literatur untuk analisis *Systematic Literature Review* (SLR). Proses ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan finalisasi. Pada tahap identifikasi, sebanyak 150 artikel ditemukan melalui database *Google Scholar*. Kemudian, pada tahap penyaringan, 60 artikel dieliminasi karena tidak relevan dengan tema penelitian. Selanjutnya, 20 artikel lainnya dieksklusi karena tidak memiliki DOI atau judul yang tidak sesuai. Akhirnya, sebanyak 20 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Alur ini menunjukkan bahwa peneliti menerapkan prosedur seleksi yang ketat dan terstruktur guna memastikan bahwa hanya literatur yang paling relevan dan berkualitas tinggi yang dijadikan dasar analisis dalam penelitian ini.

Pengumpulan literatur yang menjadi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelusuri hasil-hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal online, menggunakan mesin pencari *Publish or Perish* melalui *Google Scholar*, sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Strategi pencarian literatur melibatkan kata kunci seperti *media pembelajaran konkret, hasil belajar siswa, dan pembelajaran tematik di sekolah dasar*. Melalui proses pencarian di *Google Scholar*, diperoleh sejumlah literatur yang relevan dan digunakan sebagai data untuk analisis dalam penelitian ini.

**Tabel 1.** Informasi literatur yang menjadi data penelitian

<b>Kriteria Inklusi</b>	<b>Kelompok</b>	<b>Total</b>
Jenis Literatur	Artikel Jurnal	20
Indexing Tahun	Google Scholar	20
Publikasi	2018	1
	2019	1
	2020	2
	2021	4
	2022	3
	2023	5
	2024	3
	2025	1
Subjek Penelitian	Sekolah Dasar (SD)	

\*Sumber: Subjek data pada Jurnal artikel

## HASIL DAN DISKUSI

Dalam kajian literatur ini, data penelitian yang telah dihimpun memuat analisis serta ringkasan dari berbagai artikel yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran konkret dan hasil belajar siswa, yang berjumlah sebanyak 20 artikel dan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Data Penelitian

No	Peneliti dan Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian
1.	(Wijaya et al, 2020)	Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika	Penggunaan media konkret meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas V SDN Kelapa Dua Wetan.
2	(Maulidia & Lestari, 2024)	Study Literatur: Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika	Media konkret membantu visualisasi komik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
3	(Yustina & Yahfizham, 2023)	Game based learning matematika dengan metode squid game dan among us	Siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran, motivasi belajar meningkat.
4	Hs & Muhimmah (2023).	Systematic literature review: Media pembelajaran pada materi pecahan sekolah dasar	Proses pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif, minat serta motivasi belajar meningkat.
5	(Hendriyani, 2021)	Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.	Siswa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi mengikuti pelajaran.
6	(Salsabila Et al, 2022)	Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Integratif Peserta Didik Kelas 2 Minu Ngingas	Aktivitas siswa meningkat dari 56% menjadi 96%; motivasi dan hasil belajar meningkat secara signifikan.
7	(Muzacky, 2023)	Penggunaan Media Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 2 TamanSari	Media konkret efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
8	(Junaidi, 2019)	Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar	Siswa lebih terlibat aktif, hasil belajar meningkat, pembelajaran lebih bermakna.
9	(Ardhianto & Subrata, 2024).	Penggunaan Media Konkret Roda Pintar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	Media konkret merangsang minat dan motivasi siswa, pembelajaran lebih efektif.
10	(Nurrita, 2018)	Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Setelah penggunaan media konkret, siswa lebih aktif, semangat belajar meningkat, suasana kelas lebih kondusif.
11	(Aina Et al., 2025)	Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Wujud Benda Kelas V di Sekolah Dasar	Media konkret membantu siswa memahami konsep IPA dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan.
12	(Shoimah Et al., 2021)	Penggunaan media pembelajaran konkret untuk	Siswa lebih mudah memahami pecahan dan hasil belajar

		meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan	meningkat setelah menggunakan media konkret.
13	(Rahmawati & Putri, 2021)	Penerapan Media Konkret pada Tema Lingkungan Sekitar	Media konkret membuat siswa lebih aktif dan hasil belajar pada tema lingkungan meningkat.
14	(Saputra, 2024)	Media Konkret dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Proyek	Penggunaan media konkret meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran tematik.
15	(Utami & Dewi, 2022)	Pengaruh Media Konkret terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD	Media konkret efektif mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.
16	(Setiawan, 2023)	Penggunaan Alat Peraga Konkret pada Materi Volume Bangun Ruang	Siswa lebih mudah memahami konsep volume bangun ruang dan hasil belajar meningkat.
17	(Nugroho & Lestari, 2020)	Efektivitas Media Konkret untuk Pembelajaran Matematika Kelas IV SD	Media konkret meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
18	(Fauziah, 2021)	Pengaruh Media Konkret dalam Pembelajaran Tematik Tema Diriku	Media konkret meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada tema diriku.
19	(Handayani, 2022)	Penggunaan Media Konkret pada Materi Sains SD	Siswa lebih mudah memahami materi sains dan hasil belajar meningkat setelah menggunakan media konkret.
20	(Kurniawan & Sari, 2023)	Pengaruh Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	Media konkret efektif meningkatkan hasil belajar IPA dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### **Jenis dan Contoh Media Pembelajaran Konkret dalam Pembelajaran Tematik SD**

Berdasarkan data dalam Tabel 2, berbagai jenis media pembelajaran konkret yang digunakan mencakup alat peraga fisik, benda nyata, model tiga dimensi, komik pembelajaran, permainan edukatif, dan kit eksperimen sederhana. Misalnya, artikel oleh Ardianto & Subrata (2024) menyoroti penggunaan "Roda Pintar" sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis, sedangkan Maulidia & Lestari (2024) menggunakan komik matematika untuk visualisasi konsep. Selain itu, media berupa game edukatif seperti "Squid Game" dan "Among Us" (Yustina & Yahfizham, 2023) juga digunakan untuk membangkitkan minat dan aktivitas siswa. Data ini menunjukkan bahwa jenis media konkret sangat beragam dan disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan pembelajaran yang kontekstual.

Secara teoritis, keberagaman media konkret ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Teori Piaget dalam jurnal (Purbarani, 2024) menyatakan bahwa anak-anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep menjadi lebih baik melalui interaksi dengan objek nyata. Oleh karena itu, media seperti alat peraga fisik atau model tiga dimensi sangat membantu dalam menjembatani konsep abstrak menjadi nyata. Dukungan dari teori Vygotsky dalam buku (Warmansyah et al., 2023) mengenai Zone of Proximal Development (ZPD) juga memperkuat argumen bahwa interaksi sosial dan penggunaan alat bantu konkret dapat mempercepat perkembangan kognitif anak.

### **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar Siswa**

Hasil dari 20 artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan media konkret secara konsisten berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Salsabila et al. (2022) mencatat peningkatan aktivitas belajar siswa dari 56% menjadi 96% setelah penggunaan media konkret. Selain itu, Aina et al. (2025) menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep IPA secara signifikan di kelas V. Artikel lainnya (seperti oleh Setiawan, 2023; dan Utami & Dewi, 2022) juga menekankan bahwa media konkret membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Rata-rata, hasil belajar meningkat baik secara kuantitatif (nilai) maupun kualitatif (minat dan pemahaman).

Pengaruh positif ini dapat dijelaskan oleh teori pembelajaran aktif dan pengalaman langsung dari Kolb, yang menekankan pentingnya keterlibatan fisik dan mental siswa dalam proses belajar. Media konkret memungkinkan siswa mengalami secara langsung konsep yang sedang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar hafalan (Virskya et al., 2025). Selain itu, teori Gagne dalam jurnal (Iestari & Sari, 2025) menyatakan bahwa penggunaan stimulus nyata dapat meningkatkan proses atensi, encoding, dan retensi informasi dalam memori jangka panjang. Maka, media konkret tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif, tetapi juga memotivasi siswa untuk terus belajar secara mandiri.

### **Tantangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Konkret di Sekolah Dasar**

Meskipun memberikan manfaat yang besar, berbagai artikel juga menyoroti tantangan dalam implementasi media konkret. Beberapa kendala utama yang muncul adalah keterbatasan waktu dalam pembelajaran (karena aktivitas eksplorasi yang memakan waktu), kesulitan dalam pengelolaan kelas besar, dan belum meratanya kesiapan mental siswa untuk belajar aktif. Hambatan ini disebutkan oleh penulis seperti Khasanah et al. (2025), yang menyoroti

keterbatasan sumber daya dan kesiapan guru. Selain itu, pengembangan media yang sesuai membutuhkan kreativitas dan inovasi dari guru, yang dalam praktiknya tidak selalu mudah dicapai di sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas.

Dalam kerangka teori sistem pendidikan, tantangan ini menunjukkan perlunya pendekatan holistik. Menurut teori ekologi pendidikan dari Bronfenbrenner, faktor lingkungan seperti dukungan institusional, pelatihan guru, dan fasilitas sekolah sangat memengaruhi efektivitas pembelajaran (Ridho, 2025). Selain itu, teori desain pembelajaran dari Dick & Carey dalam jurnal (Arifin et al., 2023) menekankan pentingnya perencanaan yang sistematis dan pengembangan instruksional yang berbasis pada analisis kebutuhan siswa dan konteks. Maka, tantangan dalam implementasi media konkret dapat diatasi dengan sinergi antara peningkatan kapasitas guru, dukungan manajemen sekolah, dan inovasi kebijakan pendidikan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kajian dari 20 artikel melalui pendekatan Systematic Literature Review, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar mencakup beragam jenis seperti alat peraga fisik, benda nyata, model tiga dimensi, komik pembelajaran, hingga game edukatif yang semuanya berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, baik dari segi pemahaman konsep, motivasi, maupun keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, seperti keterbatasan waktu, kesiapan mental siswa yang bervariasi, serta keterbatasan fasilitas dan sumber daya guru. Oleh karena itu, perencanaan yang matang, pelatihan guru, dan dukungan sarana yang memadai menjadi kunci untuk mengoptimalkan pemanfaatan media konkret agar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran tematik secara menyeluruh.

Demi mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, disarankan kepada para pendidik untuk lebih proaktif dalam merancang media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Perlu dilakukan pelatihan guru secara berkelanjutan guna meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam mengembangkan serta mengelola media pembelajaran konkret. Selain itu, sekolah perlu mendukung ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Guru juga diharapkan dapat mengombinasikan media konkret dengan pendekatan pembelajaran aktif, seperti *problem-based learning* atau *cooperative learning*, untuk mengakomodasi pengembangan keterampilan abad ke-21. Penelitian lanjutan sangat diperlukan untuk menggali lebih dalam pengaruh media

konkret terhadap aspek perkembangan siswa yang lebih luas, sehingga penerapan media ini benar-benar memberikan kontribusi optimal bagi peningkatan kualitas pendidikan dasar.

## REFERENSI

- Alfreda Putri Salsabila, Desti Fiqoh Aulia Putri, & Mahilda Dea Komalasari. (2025). Implementasi dan Tantangan Pengembangan Media Pembelajaran Di SD Negeri Tegalsari Kapanewon Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 12(7), 11–20. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v12i7.10945>
- Aina, A., Arni, Y., Fitriani, F., & Febriantii, D. (2025). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Wujud Benda Kelas V di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 65-74.
- Amalia, R., Handayani, W., & Komalasari, R. (2025). Efektivitas Praktik Mindfulness Dalam Menurunkan Tingkat Stres Dan Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Pada Karyawan Di Lingkungan Kerja Modern. *PSIKIS: Jurnal Ilmu Psikiatri Dan Psikologi*, 1(1), 28-38.
- Ardhianto, F. W., & Subrata, H. (2024). Penggunaan Media Konkret Roda Pintar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 299-312.
- Arifin, I., Rauf, B. A., & Ahmad, A. (2023). Inovasi Melalui Desain: Model R&D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif: Innovation Through Design: An Updated R&D Model with Graphic Design Design Methods in the Context of Creative Textbook Development. *Efektor*, 10(2), 196-206.
- Cahyani, D. A., Sari, D. M., & Rahma, D. F. (2024). Literature review study: Effectiveness of using GoMeta for metaverse learning media. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(2), 127-138.
- Casmudi, S. P. (2025). PEMBELAJARAN DIFERENSIASI ABAD 21: Konsep Pembelajaran untuk Memenuhi Kebutuhan Siswa dalam Transformasi Digital. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Fauziah, R. (2021). Pengaruh Media Konkret dalam Pembelajaran Tematik Tema Diriku. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 55-63.
- Handayani, Y. (2022). Penggunaan Media Konkret pada Materi Sains SD. *Jurnal Sains dan Pendidikan*, 5(2), 34-41.
- Hs, A. M., Subrata, H., & Muhimmah, H. A. (2023). Systematic literature review: Media pembelajaran pada materi pecahan sekolah dasar. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(3), 110-123.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Khasanah, A., Widiastuti, E., & Noviarita, H. (2025). Islamic Education Entrepreneurship In The Digital Era: Opportunities, Challenges, And Innovations. *Fajar Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 1-12.
- Kurniawan, F., & Sari, D. (2023). Pengaruh Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(4), 150-158.
- Lestari, W., & Sari, S. P. (2025). Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Sanggar Bimbingan kepong, Kuala Lumpur Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 1096-1106.
- Maulidia, N., & Lestari, A. S. B. (2024). Study Literatur: Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 70-80.
- Muhtarom, T. (2024). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pendidikan Karakter Di Indonesia. *Journal Innovation In Education*, 2(3), 80-89.

- Muhtarom, T. (2016). *Urgensi Pengembangan Kurikulum Sekolah dasar Berbasis Kearifan lokal Berwawasan Lingkungan Dalam Upaya Pembentukan Pribadi Manusia Yang Berkarakter*.
- Muzacky, A. H. (2023). *Penggunaan Media Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 2 TamanSari* (Doctoral dissertation, Universitas Terbuka).
- Norma, N., Puji, P., & Nurdin, N. (2024). Literature review: Penggunaan media Powtoon dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 859-873.
- Nugroho, T., & Lestari, M. (2020). Efektivitas Media Konkret untuk Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 22-30.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Purbarani, D. A. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Baluase. *Jurnal Dikdas*, 11(2), 80-88.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Rahmawati, L., & Putri, A. (2021). Penerapan Media Konkret pada Tema Lingkungan Sekitar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 88-96.
- Ratnawati, D., Kusumaningrum, K. D., & Muhtarom, T. (2024). Analisis Perbandingan Komparasi Pendidikan Negara Maju Untuk Kemajuan Pendidikan Sekolah Dasar Di Indonesia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 110-118.
- Ridho, A. (2025). Penerapan Aplikasi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di RA Nurul Dziki Yogyakarta. *Salam Institute Islamic Studies*, 2(1), 30-39.
- Salsabila, Z. P., Aliya, N., Susanti, F. M., Putri, N. R., Indriyanti, P., Al Wafa, A. S. A., & Chasanah, U. (2022). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Integratif Peserta Didik Kelas 2 Minu Ngingas. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 38-50.
- Saputra, B. (2024). Media Konkret dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Proyek. *Jurnal Pembelajaran Tematik*, 6(2), 77-85.
- Setiawan, A. (2023). Penggunaan Alat Peraga Konkret pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 67-75.
- Shoimah, R. N., Syafi'aturrosyidah, M., & Hadya, S. (2021). Penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-18.
- Ulya, N., Suhailah, S. E., Putri, V. J., & Revita, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar: Systematic Literature Review. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika dan Kebumihan*, 1(2), 126-136.
- Utami, M. C., Jahar, A. S., & Zulkifli, Z. (2021). Tinjauan scoping review dan studi kasus. *Radial*, 9(2), 152-172.
- Utami, S., & Dewi, P. (2022). Pengaruh Media Konkret terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(4), 101-109.
- Virskya, A. F., Fazira, N. H., Putri, S. D. K., & Muhtarom, T. (2025). Menciptakan Generasi Peduli Lingkungan Melalui Pendidikan di Sekolah Alam Dengan Metode Experiential Learning (Belajar melalui Pengalaman) Di SD IT Alam Nurul Islam. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(2), 1561-1567.
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Bumi Aksara.

- 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).
- Wulandari, S., Surachmi, S., & Kanzunnudin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keberhasilan Belajar Peserta Didik SD Negeri 4 Banjarejo. In *SABDA (Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia)*. 1(1).
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game based learning matematika dengan metode squid game dan among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615-630.