

## **PERSEPSI GURU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Rizal Nursyamsi<sup>1</sup>, Tatang Herman<sup>2</sup>, Aan Hasanah<sup>3</sup>**  
[rizalnursyam13@upi.edu](mailto:rizalnursyam13@upi.edu)<sup>1</sup>, [tatangherman@upi.edu](mailto:tatangherman@upi.edu)<sup>2</sup>, [aanhasanah@upi.edu](mailto:aanhasanah@upi.edu)<sup>3</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi guru matematika terhadap penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam kepada tiga guru matematika, yaitu Guru 1, Guru 2, dan Guru 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar matematika. Guru memanfaatkan berbagai jenis media, seperti PowerPoint, Geogebra, Quizizz, dan alat peraga konkret sesuai karakteristik materi dan siswa. Penggunaan media yang variatif terbukti membantu siswa memahami konsep abstrak secara visual dan kontekstual, serta menumbuhkan keterlibatan belajar yang lebih aktif. Kendala utama yang dihadapi guru meliputi keterbatasan fasilitas dan waktu, yang diatasi melalui koordinasi dan kreativitas pemanfaatan media sederhana. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis media ditentukan oleh kreativitas guru, kesiapan teknologi, dan dukungan fasilitas sekolah. Implikasi penelitian menegaskan pentingnya pelatihan pengembangan media bagi guru dan penyediaan sarana pembelajaran yang memadai.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Motivasi Belajar Matematika; Efektivitas Pembelajaran; Guru Matematika; Inovasi Pendidikan.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media sebagai alat bantu visual dan interaktif. Dalam pembelajaran matematika, media berperan penting untuk menjembatani konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang dapat memperjelas makna pesan sehingga memperlancar proses belajar. Selain itu, teori Bruner (1966) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif dimulai dari representasi konkret menuju simbolik. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa.

Di lapangan, masih banyak guru yang menghadapi kendala dalam penggunaan media pembelajaran, baik karena keterbatasan sarana maupun kurangnya pelatihan dalam desain media digital. Padahal, media seperti PowerPoint, Geogebra, atau alat peraga konkret dapat memperkaya strategi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian Uno (2021) menunjukkan bahwa stimulus visual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar karena menciptakan suasana yang menarik dan partisipatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi guru matematika terhadap penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai praktik penggunaan media di kelas, kendala yang dihadapi, serta implikasinya terhadap peningkatan mutu pembelajaran matematika.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pandangan guru matematika terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara kontekstual melalui pengalaman langsung para informan.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri atas tiga guru matematika sekolah menengah pertama, yaitu Guru 1, Guru 2, dan Guru 3. Ketiga guru tersebut dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa mereka aktif menggunakan media pembelajaran baik digital maupun konkret dalam kegiatan belajar mengajar.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam (in-depth interview) yang berpedoman pada panduan wawancara semi-terstruktur. Wawancara dilakukan secara tatap muka selama bulan Oktober 2025, dan setiap sesi berlangsung sekitar 15–20 menit. Pertanyaan difokuskan pada lima aspek utama: (1) peran media dalam pembelajaran matematika, (2) jenis media yang digunakan, (3) efektivitas media terhadap pemahaman dan motivasi siswa, (4) kendala dalam penerapan media, dan (5) dukungan sekolah terhadap inovasi media pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles, M. B., (1994), yang meliputi tiga tahapan:

#### **1. Reduksi Data**

Reduksi data dilakukan melalui proses pemilihan, pemfokusan, dan penyederhanaan terhadap data mentah yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seluruh informasi ditelaah untuk menentukan relevansinya dengan fokus penelitian, kemudian dikelompokkan ke dalam kategori tematik. Data yang tidak mendukung tujuan penelitian dieliminasi. Tahap ini membantu peneliti memperoleh gambaran yang lebih terarah mengenai fenomena yang dikaji.

#### **2. Penyajian Data**

Penyajian data dilakukan dengan merangkai hasil reduksi ke dalam bentuk yang terstruktur, sehingga memudahkan pemahaman atas hubungan antarkategori dan temuan penelitian. Data disajikan melalui uraian deskriptif, tabel, maupun matriks sesuai kebutuhan analisis. Penyajian yang sistematis ini memungkinkan identifikasi pola dan kecenderungan yang muncul selama proses penelitian.

#### **3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi**

Tahap ini melibatkan interpretasi mendalam terhadap data yang telah disajikan. Peneliti menelaah konsistensi pola temuan, melakukan verifikasi dengan membandingkan berbagai sumber data, serta memastikan keabsahan makna yang ditarik. Kesimpulan yang dihasilkan merupakan jawaban atas rumusan masalah penelitian dan menggambarkan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang dikaji.

### **Uji Keabsahan Data**

Untuk menjamin kredibilitas temuan, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan member check. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara antar guru, sedangkan member check dilakukan dengan meminta para informan meninjau kembali hasil transkrip agar interpretasi peneliti tetap akurat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini melibatkan tiga guru matematika Sekolah Menengah Pertama Guru 1, Guru 2, dan Guru 3 melalui wawancara mendalam. Ketiganya memiliki pandangan yang sama bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar

matematika. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus awal yang menarik perhatian dan membangkitkan minat belajar siswa.

Menurut Guru 1, “media pembelajaran seperti PowerPoint sangat membantu siswa memahami konsep karena bisa langsung melihat langkah-langkahnya secara visual.” Guru 2 menambahkan, “media digital seperti Geogebra dan Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan siswa jadi lebih aktif.” Sementara itu, Guru 3 menekankan pentingnya media konkret, “kalau anak-anak bisa pegang langsung kubus atau baloknya, mereka lebih cepat paham dibanding hanya melihat gambar.”

Ketiga guru menggunakan media sesuai karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Guru 1 dan Guru 2 lebih sering memakai media digital seperti PowerPoint, Canva, dan Geogebra untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara dinamis, sedangkan Guru 3 mengandalkan media konkret seperti dadu, koin, dan kemasan berbentuk kubus. Pemilihan media tersebut menunjukkan adaptasi guru terhadap karakteristik siswa, media digital efektif untuk konsep prosedural, sedangkan media konkret lebih tepat untuk konsep spasial.

Seluruh narasumber sepakat bahwa penggunaan media meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Visualisasi yang menarik membuat siswa fokus, sedangkan interaksi langsung dengan objek konkret memperkuat retensi konsep. Hal ini memperlihatkan bahwa efektivitas media tergantung pada tingkat interaktivitas dan keterlibatan siswa. Media yang mendorong eksplorasi aktif terbukti menumbuhkan antusiasme dan pemahaman lebih mendalam.

Kendala utama yang dihadapi guru meliputi keterbatasan sarana seperti proyektor, waktu penggunaan, dan gangguan teknis. Guru 1 menyebut, “kadang harus antri pakai proyektor karena di sekolah cuma ada satu atau dua.” Guru 2 menambahkan, “kalau listrik padam atau jaringan tidak stabil, kegiatan pakai media digital jadi terganggu.” Sementara Guru 3 menyampaikan kendala daya ingat siswa meskipun media telah digunakan secara optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru melakukan koordinasi penggunaan alat, memanfaatkan media sederhana dari lingkungan sekitar, serta mengulang konsep agar lebih tertanam.

Ketiga guru juga menekankan pentingnya dukungan sekolah dan kesiapan guru. Guru 1 menyoroti perlunya penambahan fasilitas teknologi, Guru 2 menekankan pentingnya pelatihan desain media, dan Guru 3 mengusulkan adanya ruang penyimpanan alat peraga agar media konkret dapat digunakan secara berkelanjutan. Kesiapan pedagogis dan teknologis guru menjadi faktor kunci keberhasilan pembelajaran berbasis media.

## **Pembahasan**

### **a. Media sebagai Representasi Konsep Abstrak Matematika**

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang membantu guru mentransfer konsep abstrak menjadi konkret. Dalam pembelajaran matematika, PowerPoint dan Geogebra berperan sebagai media ikonik sesuai teori representasi Bruner (1966), yaitu tahap peralihan dari enaktif (konkret) menuju ikonik (visual) dan simbolik (abstrak). Dengan demikian, visualisasi konseptual melalui media dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap struktur dan keterhubungan konsep matematika.

### **b. Pengaruh Media terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar**

Temuan penelitian ini juga mendukung teori motivasi belajar Uno (2021) yang menyatakan bahwa stimulus visual dan interaktif meningkatkan minat belajar siswa. Media digital seperti Quizizz dan Canva menciptakan suasana belajar yang partisipatif, di mana siswa terdorong untuk berinteraksi dan berkompetisi sehat dalam memahami materi. Hal ini memperkuat motivasi intrinsik siswa karena proses belajar menjadi menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media tidak sekadar alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga elemen strategis dalam membangun keterlibatan belajar.

### **c. Peran Guru sebagai Desainer dan Fasilitator**

Efektivitas media pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam

merencanakan, memilih, dan mengelola media sesuai tujuan pembelajaran (Heinich et al., 2002). Ketiga guru yang diwawancarai menunjukkan kemampuan adaptif dalam menggunakan media digital maupun konkret, meskipun masih terkendala fasilitas. Kondisi ini menunjukkan perlunya penguatan kompetensi profesional guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, efisien, dan kontekstual sesuai perkembangan teknologi pendidikan.

#### **d. Dukungan Sekolah dan Inovasi Pembelajaran**

Dukungan kelembagaan dari sekolah menjadi prasyarat penting untuk keberhasilan integrasi media dalam pembelajaran matematika. Keterbatasan proyektor dan jaringan menunjukkan perlunya investasi sarana pendukung serta peningkatan layanan teknis. Selain itu, kolaborasi antarguru melalui forum MGMP dapat menjadi wadah berbagi praktik baik dan inovasi media pembelajaran. Sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, kolaborasi ini memungkinkan guru mengembangkan media berbasis kebutuhan peserta didik secara berkelanjutan.

### **3. Sintesis Hasil dan Implikasi**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berfungsi sebagai alat representasi konsep abstrak, penggerak motivasi belajar, dan fasilitator interaksi siswa.

Efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh jenis media yang digunakan, kesiapan guru, serta dukungan fasilitas sekolah.

Kombinasi media digital dan konkret terbukti lebih efektif dibanding penggunaan tunggal, karena mampu menyesuaikan dengan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik siswa.

Dengan penggunaan media yang variatif dan interaktif, pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna, menarik, dan berorientasi pada pengalaman belajar aktif.

Implikasinya, guru matematika perlu terus meningkatkan literasi teknologi pendidikan dan mengintegrasikan media ke dalam setiap tahapan pembelajaran mulai dari apersepsi, eksplorasi konsep, hingga evaluasi.

Sekolah perlu meningkatkan dukungan sarana dan pelatihan guru, terutama dalam penggunaan aplikasi pembelajaran dan pengelolaan media konkret.

Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media tertentu (seperti Geogebra atau media konkret berbasis konteks lokal) dengan pendekatan kuantitatif agar diperoleh generalisasi yang lebih kuat.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan sentral dalam meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar matematika. Baik media digital maupun konkret memberikan kontribusi yang berbeda namun saling melengkapi. Sebagaimana disampaikan oleh salah satu guru, “Media PowerPoint cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi” (Guru 1). Keberhasilan penerapan media ditentukan oleh kreativitas guru, dukungan fasilitas sekolah, serta kesesuaian media dengan karakteristik materi dan peserta didik.

#### **Saran**

1. Untuk Guru: Disarankan lebih aktif memanfaatkan dan mengombinasikan berbagai jenis media, serta terus mengembangkan keterampilan desain pembelajaran berbasis teknologi.
2. Untuk Sekolah: Perlu memperkuat dukungan sarana, pelatihan media digital, dan penyediaan ruang penyimpanan alat peraga.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya: Dapat melakukan kajian lanjutan secara kuantitatif untuk mengukur efektivitas media tertentu terhadap hasil belajar dan motivasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bruner, J. S. (1966). Toward a theory of instruction. Belknap Press of Harvard University.
- Heinich, R. (2002). Instructional Media and Technologies for Learning. Merrill.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pengolaan Komunitas Belajar Oleh Unit Pelaksana Teknis. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan .
- Miles, M. B. (1994). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook, 2nd ed. Sage Publications, Inc.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. Misykat.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. mataram: J U R N A L T A T S Q I F .
- Sardiman, A. (2021). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Rajawali Press.
- Shalhi, I., Sukmawati, R. A., Suryaningsih, Y., Purba, H. S., & Pramita, M. (2024). Pemanfaatan Geogebra dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Transformasi Geometri dengan Metode Drill and Practice. Universitas Lambung Mangkurat.
- Uno, H. B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Bumi Aksara.