

Penggunaan Media Berbasis *Hands-on Activity* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MI Manbail Futuh Jenu

Maulidya Lailatul Fa'idah^{1*}, Rizki Afandi², Ahmad Roghibus Sunan³,
Misbahul Huda⁴

¹⁻⁴Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban, Indonesia

Email: maulidyalaila44@gmail.com¹, rizkituban81@gmail.com², roghibussunan@gmail.com³,
misddah@gmail.com⁴

Alamat: Jl. Manunggal No. 10-12, Sukolilo, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur, Indonesia.

Korespondensi penulis: maulidyalaila44@gmail.com *

Abstract. *This study is motivated by the low learning interest of students at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Manbail Futuh Jenu due to conventional teaching methods that are less engaging. The purpose of this research is to develop and implement hands-on activity-based learning media and to evaluate its effectiveness in increasing students' learning interest. The method used is qualitative research with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results show that hands-on activity-based media significantly improve students' learning interest, conceptual understanding, and critical thinking skills. Students become more enthusiastic, active, and independent in the learning process. Despite challenges such as limited tools and time, this media positively impacts the teaching and learning process. The implications emphasize the importance of developing interactive and practical learning media, along with the need for facility support and teacher training to optimally implement hands-on activities at MI. Thus, hands-on activity-based media can be an effective strategy to enhance the quality of education at the Madrasah Ibtidaiyah level.*

Keywords: *Hands-on activity, Learning interest, Media.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Manbail Futuh Jenu akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Tujuan penelitian adalah mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *hands-on activity* serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *hands-on activity* mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara signifikan. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan mandiri dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan alat dan waktu, penggunaan media ini memberikan dampak positif yang nyata dalam proses belajar mengajar. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan praktis serta perlunya dukungan fasilitas dan pelatihan bagi guru untuk menerapkan *hands-on activity* secara optimal di MI. Dengan demikian, media berbasis *hands-on activity* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Kata kunci: *Hands-on activity, Minat belajar, Media.*

1. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran yang melibatkan transfer pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pembentukan kebiasaan dari generasi ke generasi selanjutnya yang berada dalam suatu komunitas, baik melalui pengajaran formal, pelatihan praktis, maupun kegiatan penelitian, dapat didefinisikan sebagai pendidikan (Hadzami and Maknun 2022:111). Tingkat pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) memegang peranan krusial dalam membangun fondasi

pengetahuan serta membentuk karakter awal peserta didik. Namun, tantangan dalam meningkatkan minat belajar masih menjadi isu yang signifikan.

Berdasarkan observasi di MI Manbail Futuh Jenu, minat belajar peserta didik cenderung rendah apabila pembelajaran tidak didukung dengan media yang menarik dan interaktif. Peserta didik kurang antusias saat pembelajaran karena masih menggunakan metode konvensional atau metode yang jadul, Penggunaan metode yang terbatas, seperti ceramah dan tanya jawab semata, sering kali hal ini membuat peserta didik cenderung cepat merasa bosan atau jenuh, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal. Diantara berbagai jenis pendekatan yang ada, pendekatan yang dinilai lebih efektif untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *hands-on*, yang memungkinkan peserta didik turut serta dalam proses belajar mengajar melalui aktivitas praktis. *Hands-on activity* dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pengalaman langsung peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, penggunaan media berbasis digital sebenarnya dapat menjadi alternatif, namun sarana dan prasarana belum memadai di sekolah menjadi kendala utama dalam penerapannya. Oleh dari itu, penerapan *hands-on activity* menjadi solusi yang lebih realistis dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik.

Menurut Haury & Rillero (1994), Aktivitas pembelajaran berbasis praktik langsung (*hands-on learning*) menitikberatkan pada pendekatan materi yang bersifat manipulatif dan aplikatif, di mana peserta didik terlibat secara aktif dengan objek nyata, baik makhluk hidup maupun benda mati, yang dapat mereka amati dan eksplorasi secara langsung. Artinya, peserta didik turut andil dalam aktivitas pembelajaran, serta memiliki kesempatan untuk merasakan dan melibatkan indera mereka secara langsung (Haryani 2018:743).

Berbagai penelitian telah menyoroti efektivitas media pembelajaran *hands-on* dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Nisa dan Zuhriyah (2020) Menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis praktik langsung (*hands-on*) dalam materi statistika, pendekatan tersebut terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik secara signifikan. Ditunjukkan terjadinya peningkatan nilai rata-rata dari 53 di siklus pertama, menjadi 80 di siklus ketiga. Sementara itu, menurut Fathir dan Sabrun (2017), pendekatan pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan aktivitas Model pembelajaran *hands-on* pada materi statistika juga telah terbukti mampu meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa kelas XI IPS. Meskipun demikian, mayoritas studi tersebut lebih banyak difokuskan di tingkat pendidikan menengah khususnya dalam pelajaran matematika.

Sementara studi yang meneliti penerapan media *hands-on* di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam konteks MI Manbail Futuh Jenu, masih terbatas.

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas efektivitas media pembelajaran *hands-on*, masih terdapat kekurangan dalam penerapan dan evaluasi media ini di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Keterbatasan tersebut mencakup kurangnya studi yang mengidentifikasi lebih spesifik faktor apa yang berpengaruh pada minat belajar peserta didik di MI, serta minimnya penelitian yang mengembangkan dan menguji media *hands-on* yang cocok dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Maka dari itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang fokus pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran *hands-on* yang efektif untuk mendorong peningkatan minat belajar peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di MI Manbail Futuh Jenu.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran *hands-on* yang sesuai dengan karakteristik yang ada pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada MI Manbail Futuh Jenu.

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini semoga bisa memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait dengan strategi pembelajaran yang efektif di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Temuan ini diharapkan bisa menjadi titik tumpu bagi pendidik dan peneliti di dalam mengembangkan Sarana pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan efisien guna mendorong peningkatan minat serta pencapaian belajar peserta didik.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari "medium," yang memiliki arti sebagai perantara atau penghantar. Dengan demikian, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam berbagai konteks, termasuk di bidang pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki peranan yang sangat penting. Kehadirannya membantu mengurangi ketidakjelasan materi yang disampaikan, dengan demikian, peserta didik mampu menguasai serta memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Media juga berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik, memungkinkan penyampaian konsep atau informasi menjadi lebih efektif dan menarik (Suparlan 2020:299).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media mempunyai arti sarana/bahan yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan yang ada dalam suatu proses komunikasi/interaksi. Media berperan sebagai perantara yang memungkinkan terjadinya hubungan serta pertukaran informasi antar individu. Dalam dunia pendidikan, media berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi agar lebih jelas dan efektif, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif.

Dari beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa Dalam ranah pendidikan, Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat vital, khususnya dalam memperkuat efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik. Sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik, media berperan dalam memperkecil kesenjangan pemahaman dengan menyajikan informasi Dengan cara yang lebih nyata, menarik perhatian, serta mudah dimengerti. Dengan demikian, fungsi media tidak hanya terbatas sebagai alat bantu dalam proses belajar, tetapi juga sebagai penghubung antara konsep yang bersifat abstrak dan pengalaman nyata yang dapat dicerna oleh peserta didik secara lebih menyeluruh.

Di samping itu, keterlibatan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dorongan positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan mengimplementasikan variasi dalam metode penyampaian, seperti penggunaan gambar, video, simulasi, atau teknologi interaktif lainnya, peserta didik menjadi tertarik serta terlibat secara aktif pada proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih eksploratif dalam memahami isi materi yang diajarkan (Andriani et al. 2024:80).

Lebih jauh lagi, media pembelajaran juga bisa membantu guru untuk dapat menyampaikan materi secara lebih terorganisir dan tersusun dengan bantuan media yang sesuai, sehingga konsep-konsep yang kompleks bisa dijelaskan dengan lebih sederhana dan mudah dimengerti. (Jala 2024:151). Ini sangat penting khususnya dalam proses pembelajaran yang membutuhkan visualisasi/demonstrasi, seperti pelajaran sains dan matematika.

Secara keseluruhan, media pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu, Selain sebagai pendukung, media juga berperan penting dalam memperkuat efektivitas, efisiensi, dan mutu pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, yang pada akhirnya dapat memperdalam pemahaman materi serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Hands-on Activity

Media berbasis *hands-on activity* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang berperan untuk mendukung pemahaman konsep serta membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam lembar kerja (LK) eksploratif. Media ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara langsung dengan menggunakan tangan dalam mengotak-atik, memanipulasi, dan mengeksplorasi objek, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Melalui pendekatan ini, peserta didik bukan hanya memahami teori secara abstrak, namun juga dapat merasakan dan menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis mereka (Yandari et al. 2018:43).

Media berbasis *hands-on activity* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam memahami konsep dan menyelesaikan masalah dalam lembar kerja eksploratif (LK), tetapi juga dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan mampu menggali informasi, mengajukan pertanyaan, beraktivitas, menemukan solusi, mengumpulkan data, serta menganalisis dan menyimpulkan temuan mereka sendiri. Dengan adanya kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan memahami konsep secara mandiri, peserta didik bisa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tanpa tekanan, dan tetap termotivasi. Interaksi langsung dengan objek dalam *hands-on activity* memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan teori dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif (Fathir and Sabrun 2017:132).

Dari beberapa pendapat yang sudah dikemukakan maka bisa disimpulkan bahwa Media berbasis *hands-on activity* memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mendalam dan aplikatif. Dengan keterlibatan aktif dalam eksplorasi objek dan manipulasi langsung, peserta didik tidak hanya mendapatkan pemahaman yang teoritis saja, tetapi juga bisa menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk bisa berpikir kritis, menemukan solusi secara mandiri, serta membangun pemahaman yang lebih kokoh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media berbasis *hands-on activity* dapat dijadikan salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi serta capaian belajar peserta didik. sekaligus menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna di lingkungan pendidikan.

Hands-on activity mencakup berbagai keterampilan psikomotorik, seperti melakukan observasi, penyelidikan (*inquiry*), dan penemuan (*discovery*). Dalam prosesnya, peserta didik terlibat dalam pengamatan, membuat grafik dan tabel, melaksanakan pengukuran, memanfaatkan peralatan laboratorium, serta menghasilkan sebuah karya. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang mampu mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam (Nisa and Zuhriyah 2020:325).

Manfaat lainnya yang diperoleh melalui *hands-on activity* meliputi peningkatan minat dan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, membantu mengatasi kesulitan dalam memahami materi, serta mencegah terjadinya miskonsepsi (Vivi Lenti Br Tarigan 2023:179.2). Selain itu, pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk memberikan umpan balik langsung, sehingga guru dapat mengevaluasi pemahaman mereka dengan lebih baik. Yang paling penting, *hands-on activity* berperan dalam menjembatani konsep konkret dan abstrak, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi secara komprehensif (Kartono 2022:24).

Media berbasis *hands-on activity* memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah kemampuannya untuk mendorong minat serta motivasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat dan bahan nyata, mereka menjadi lebih antusias dan terdorong untuk mengeksplorasi materi lebih dalam (Sutinah 2022:471–72). Selain itu, pendekatan ini juga dapat memperkuat pemahaman konsep, karena peserta didik bukan hanya menerima teori secara pasif, namun juga mengalami sendiri bagaimana suatu konsep bekerja. Interaksi langsung dengan objek konkret membantu mereka membangun koneksi antara teori dan praktik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. *Hands-on activity* juga berperan dalam meningkatkan Kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah dapat ditingkatkan karena peserta didik diajak untuk melakukan eksperimen, menghimpun data, menelaah hasil, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Dengan demikian, mereka belajar berpikir secara ilmiah dan mandiri dalam menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi (Sitompul 2018:11).

Namun, di balik kelebihannya, media berbasis *hands-on activity* Metode ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah memerlukan waktu dan persiapan yang lebih intensif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Guru harus merancang aktivitas secara matang, mulai dari menyiapkan alat dan bahan hingga menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peserta didik. Hal ini bisa menjadi kendala terutama dalam pembelajaran dengan keterbatasan waktu. Selain itu,

hands-on activity juga memerlukan sumber daya dan sarana yang memadai, seperti alat peraga atau bahan eksperimen, yang mungkin tidak selalu tersedia di setiap sekolah, terutama di daerah dengan fasilitas terbatas (Sutinah 2022:472). Tantangan lain yang dihadapi adalah potensi kesalahan pemahaman peserta didik jika tidak mendapatkan bimbingan yang cukup. Jika aktivitas dilakukan tanpa arahan yang jelas dari guru, peserta didik bisa saja salah dalam menafsirkan hasil eksperimen atau tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, peran guru dalam mendampingi dan mengarahkan peserta didik sangatlah penting agar pembelajaran tetap efektif (Sitompul 2018:11).

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tersebut, penerapan media berbasis *hands-on activity* perlu dirancang secara optimal agar dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta didik. Jika didukung dengan persiapan yang baik serta fasilitas yang memadai, *hands-on activity* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kualitatif, yang menghasilkan data berupa catatan dan informasi deskriptif, untuk mengetahui dampak penggunaan media *hands-on* terhadap minat belajar peserta didik di MI Manbail Futuh Jenu. Penelitian berlangsung selama satu bulan (20 Januari–20 Februari 2025), dengan peneliti berperan sebagai pengamat aktif. Subjek penelitian adalah peserta didik MI Manbail Futuh Jenu tanpa batasan kelas tertentu, dengan objek penelitian berupa penggunaan media *hands-on* dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan Ibu Lailatul Mubarakah, S.Pd selaku guru serta beberapa peserta didik dan kepala sekolah untuk mendapatkan perspektif lebih luas.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk melihat langsung kegiatan peserta didik selama pembelajaran berbasis *hands-on*, sedangkan wawancara dengan guru dan siswa dilakukan guna mendapatkan informasi mengenai pengalaman mereka terkait metode ini. Dokumentasi mencakup foto, video, dan catatan tertulis sebagai data pendukung. Untuk meningkatkan validitas data, diterapkan pemeriksaan ulang data dengan membandingkan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, data yang digunakan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan pada peserta didik serta guru. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku, jurnal penelitian, dan sumber lain yang mendukung kajian tentang media *hands-on* dalam

pembelajaran. Alat yang digunakan mencakup media pembelajaran yang bisa disentuh dan digunakan langsung oleh peserta didik, seperti alat peraga sederhana. Dokumentasi dilakukan menggunakan kamera smartphone. Bahan yang digunakan mencakup lembar kerja peserta didik (LKPD) dan buku ajar pendukung.

Proses analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang mencakup tahap reduksi data, penyajian informasi, serta penarikan kesimpulan. Untuk memastikan data yang dikumpulkan benar dan dapat dipercaya, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dibandingkan satu sama lain. Dengan cara ini, informasi yang diperoleh lebih akurat dan tidak hanya berasal dari satu sumber saja.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Penggunaan Media Berbasis *Hands-on Activity* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MI Manbail Futuh Jenu

Hasil analisis menunjukkan bahwa media berbasis *Hands-on Activity* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. media berbasis Kegiatan *Hands-on Activity* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran pun meningkat. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Raudah dkk. (2024), yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif seperti praktik langsung dan eksperimen meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Widyastuti 2024).

Dalam wawancara dengan Ibu Lailatul Mubarokah, S.Pd., guru kelas di MI Manbail Futuh Jenu, beliau menegaskan bahwa media berbasis *Hands-on Activity* memberikan dampak yang nyata terhadap minat belajar peserta didik. *"peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka terlihat lebih bersemangat dan tertarik saat terlibat langsung dalam aktivitas praktik. Beberapa peserta didik yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan peningkatan partisipasi mereka dalam kelas,"* ungkapnya.

Lebih lanjut, observasi menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media berbasis *Hands-on Activity* lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi kelas dibandingkan dengan peserta didik yang masih menerapkan metode konvensional. Mereka juga lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan cenderung menyelesaikan tugas dengan lebih serius. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak pada keterampilan komunikasi dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan ide.

Respon peserta didik terhadap media berbasis *Hands-on Activity* sangat positif. Mayoritas peserta didik merasa lebih senang belajar menggunakan pendekatan ini dibandingkan saat hanya menggunakan metode ceramah konvensional saja tanpa menggunakan media. Mereka lebih mudah memahami pelajaran karena tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga mengalami sendiri proses pembelajaran. Penelitian oleh Syafira et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis praktik meningkatkan keterlibatan peserta didik hingga 80% dan berkontribusi terhadap pemahaman konsep yang lebih baik (Syafira et al. 2024).

Seorang peserta didik kelas III di MI Manbail Futuh Jenu mengungkapkan, *“Saya sangat senang saat belajar dengan metode praktik langsung. Saya jadi lebih paham dan tidak mudah bosan. Dulu saya sulit mengerti tentang jenis-jenis bangun datar, tetapi setelah mencoba membuat dan menyusunnya sendiri menggunakan plastisin dan stik es krim, saya langsung mengerti.”*

Selain itu, data dari hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih menikmati pelajaran ketika mereka diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi konsep melalui aktivitas praktis. Mereka merasa lebih percaya diri karena memiliki kesempatan untuk mencoba sendiri dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan dalam tugas-tugas praktik.

Bapak Fathoni Hakim, S.Pd.I., M.A., kepala sekolah MI Manbail Futuh Jenu, juga menyatakan bahwa media berbasis *Hands-on Activity* membantu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar. *“Kami melihat bahwa peserta didik yang terbiasa dengan metode ini lebih mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Mereka tidak lagi hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi juga mencoba mencari solusi sendiri.”*

Selain meningkatkan minat belajar, media berbasis *Hands-on Activity* juga berkontribusi besar dalam pemahaman konsep. Pembelajaran berbasis praktik memungkinkan peserta didik mengasosiasikan teori dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi pelajaran. Menurut penelitian oleh Khusna dan Septikasari (2025), metode *Hands-on Activity* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sebesar 70% dibandingkan metode konvensional. Ini karena peserta didik dapat melihat secara langsung bagaimana teori diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Lailatul Khusna 2025).

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media berbasis *Hands-on Activity* lebih mampu menyelesaikan soal ujian yang mengharuskan pemahaman konsep dibandingkan peserta didik yang diajarkan dengan metode ceramah. Mereka lebih cepat mengenali pola dan memahami konsep abstrak yang sulit jika hanya

diajarkan melalui buku teks. Menurut Ibu Lailatul Mubarakah, *“Kami melihat bahwa peserta didik lebih cepat memahami materi jika mereka bisa mencoba sendiri. Misalnya, dalam pembelajaran bangun ruang, ketika peserta didik membuat model dengan tangan mereka sendiri, mereka jadi lebih paham perbedaan antara kubus, balok, dan prisma dibandingkan jika hanya melihat gambar di buku.”* Selain itu, implementasi metode ini juga berdampak pada keterampilan berpikir kritis peserta didik. Mereka lebih mudah menghubungkan teori dengan realitas dan lebih cepat dalam mengambil keputusan saat diberikan masalah yang harus diselesaikan secara mandiri.

Meskipun metode ini terbukti efektif, ada beberapa kendala dalam implementasinya. Salah satunya adalah keterbatasan alat dan bahan, karena beberapa aktivitas praktik memerlukan alat yang tidak selalu tersedia di sekolah. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi tantangan, mengingat aktivitas *Hands-on* membutuhkan durasi yang lebih lama dibandingkan metode konvensional. Kesulitan lain yang dihadapi adalah dalam mengevaluasi hasil belajar, di mana guru harus menyusun instrumen penilaian yang sesuai dengan pendekatan praktik.

Menurut Ibu Lailatul Mubarakah, *“Kami harus mencari cara agar aktivitas Hands-on bisa berjalan dengan baik meskipun dengan keterbatasan alat dan waktu. Kadang-kadang, kami harus membuat bahan belajar sendiri atau mencari alternatif lain agar semua peserta didik bisa ikut serta.”* Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam penyediaan fasilitas serta pelatihan bagi guru agar lebih siap dalam menerapkan media berbasis *Hands-on Activity*.

Berdasarkan temuan penelitian dan wawancara, ada beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaan media berbasis *Hands-on Activity* dalam pembelajaran di MI Manbail Futuh Jenu. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan alat dan bahan sederhana, di mana guru dapat menggunakan barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar untuk kegiatan praktik. Selain itu, penggunaan teknologi seperti *Augmented Reality (AR)* dan simulasi digital dapat menjadi solusi bagi keterbatasan alat yang tersedia. Pelatihan bagi guru juga sangat penting agar mereka dapat merancang dan mengimplementasikan *Hands-on Activity* secara efektif. Selain itu, penjadwalan sesi praktik yang lebih fleksibel dapat membantu mengalokasikan waktu tambahan untuk aktivitas praktik tanpa mengurangi waktu pembelajaran inti.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Hands-on Activity* terbukti mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman terhadap konsep, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik di MI Manbail Futuh Jenu secara efektif. Melalui keterlibatan aktif dalam eksplorasi konsep menggunakan media konkret, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Mereka lebih mudah memahami materi karena tidak hanya menerima teori secara pasif, tetapi juga menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata melalui praktik langsung.

Selain itu, pendekatan ini juga berdampak positif terhadap kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam diskusi, berani mengungkapkan pendapat, dan lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas praktik. Guru pun merasakan perubahan signifikan, di mana peserta didik yang sebelumnya kurang termotivasi mulai menunjukkan ketertarikan dan partisipasi lebih besar dalam proses pembelajaran.

Dari segi pemahaman konsep, *Hands-on Activity* mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi, memaknai, dan mengingat materi secara lebih efektif dibandingkan metode ceramah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan metode ini memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dan lebih cepat dalam menyelesaikan soal yang memerlukan analisis dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional.

Namun, penerapan *Hands-on Activity* juga memiliki tantangan, seperti keterbatasan alat dan bahan, alokasi waktu yang lebih lama, serta kesulitan dalam evaluasi hasil belajar peserta didik. Guru perlu menyesuaikan strategi agar kegiatan ini tetap dapat berjalan secara efektif, misalnya dengan memanfaatkan alat sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar, menggunakan teknologi pendukung seperti *Augmented Reality (AR)*, serta mengalokasikan waktu tambahan untuk praktik tanpa mengurangi materi pembelajaran inti.

Untuk memastikan implementasi *Hands-on Activity* yang lebih optimal, diperlukan dukungan dari sekolah dalam penyediaan fasilitas, pelatihan bagi guru, serta pengembangan metode evaluasi yang sesuai dengan pendekatan praktik langsung. Dengan strategi yang tepat, media berbasis *Hands-on Activity* dapat menjadi salah satu solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan bermakna, serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan di MI Manbail Futuh Jenu.

DAFTAR REFERENSI

- Andriani, D., Afas, M. Z., Irawan, I., & Rofiqah, A. (2024). Pengaruh media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 79–86.
- Fathir, M., & Sabrun, S. (2017). Penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis hands on activity pada materi statistika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1(2), 131–139. <https://doi.org/10.58258/jime.v1i2.133>
- Hadzami, S., & Maknun, L. (2022). Variasi model pembelajaran pada siswa di sekolah dasar. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 111–132. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.279>
- Haryani, L. D. (2018). Pengaruh penggunaan metode hands-on activity terhadap keterampilan proses sains anak kelompok B di Raudatul Athfal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(9), 741–752.
- Jala, W. (2024). Penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan pemahaman konsep fiqh mawaris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 149–162.
- Kartono. (2022). Hands on activity pada pembelajaran geometri sekolah sebagai asesmen kinerja siswa. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 1(1), 21–32.
- Khusna, L., & Septikasari, Z. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Gedongkuning. *Cendekia Pendidikan*, 12(2), 1–7. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Nisa, F., & Zuhriyah, A. (2020). Penerapan model pembelajaran hands-on untuk peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi statistika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 324–329.
- Sitompul, J. N. (2018). Pengaruh hands on minds on activity terhadap hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran inkuiri terbimbing pada SMPS Methodist Tanjung Morawa. *Jurnal Eduscience*, 5(2), 11–13. <https://doi.org/10.36987/jes.v5i2.926>
- Suparlan. (2020). Peran media dalam pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Sutinah, C. (2022). Pengaruh pembelajaran hands-on dan virtual lab terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis siswa. *Journal of Elementary Education*, 5(3), 3.
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. (n.p.)
- Tarigan, V. L. B., & Tarigan, R. M. B. (2023). Pengaruh model pembelajaran hands on activity terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 065015 Medan Tuntungan tahun ajaran 2022/2023. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 2, 1–9.

- Widyastuti. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, (2021), 2092–2097.
- Yandari, I. A. V., Nindiasari, H., Khaerunnisa, E., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan bahan ajar terstruktur untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam merancang media hands on activity serta lembar kerja eksploratif pendamping. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 41–48.
<https://doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2983>