

**PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN TERPADU KELAS IV SD NEGERI 1
PERUMNAS WAY HALIM BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
Erlinda Maharani**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TERPADU KELAS IV SD NEGERI 1 PERUMNAS WAY HALIM BANDAR LAMPUNG

Oleh

ERLINDA MAHARANI

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media konkret terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-A dan IV-B. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan media konkret. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa media konkret berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran terpadu dan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu dengan media konkret dibandingkan dengan tidak menggunakan media konkret kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

Kata kunci: hasil belajar, media konkret, pembelajaran terpadu.

ABSTRACT

EFFECT OF CONCRETE MEDIA TO LEARNING OUTCOMES IN INTEGRATED LEARNING CLASS IV SD NEGERI 1 PERUMNAS WAY HALIM BANDAR LAMPUNG

By

ERLINDA MAHARANI

The problem of this study is the low learning outcomes of learners on integrated learning. This study aims to determine the effect of concrete media on learning outcomes of learners. The method used in this research is quasi exsperiment method. The research design used in this research is nonequivalent control group design, so there are experimental class and control class. The population of this research is the students of class IV-A dan IV-B. The Instruments used are the test of learning result and observation sheet of learners activity by using concrete media. Data analysis used simple regression linear test and t-test. Based on he result of the research, it can be concluded that concrete media have an effect on the result of learning on integrated learning and difference of improvement of learning result of learners in integrated learning using concrete media compared with not using concrete media class IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

Keywords : Learning outcomes, concrete media, integrated learning.

**PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN TERPADU KELAS IV SD NEGERI 1
PERUMNAS WAY HALIM BANDAR LAMPUNG**

Oleh :

Erlinda Maharani

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

**Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA KONKRET
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN TERPADU KELAS IV
SD NEGERI 1 PERUMNAS WAY HALIM
BANDAR LAMPUNG**

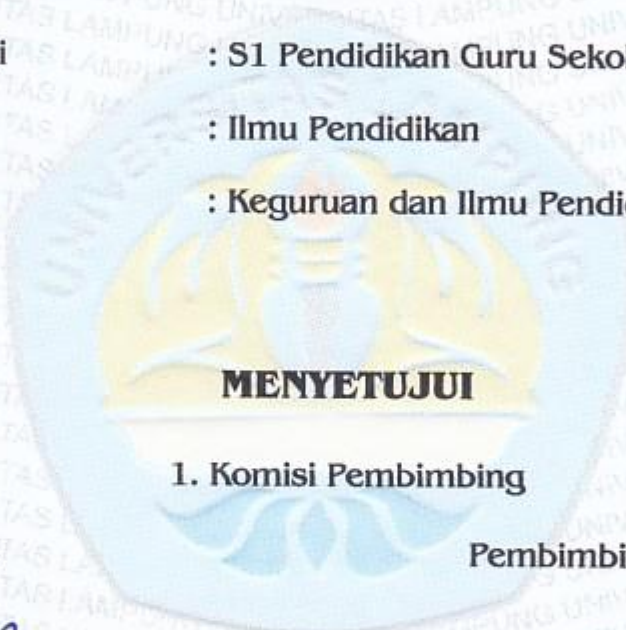
Nama Mahasiswa : Erlinda Maharani

Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053019

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Rochmiyati, M.Si.
NIP 19571028 198503 2 002

Pembimbing II

Drs. Riyanto MT, M.Pd.
NIP 19530709 198010 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

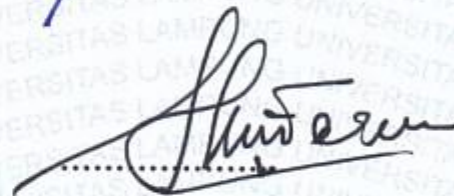
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Rochmiyati, M.Si.**



Sekretaris : **Drs. Riyanto MT, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Rini Asnawati, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **15 Mei 2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Erlinda Maharani

NPM : 1443053019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Terpadu Kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 15 Mei 2018

Penulis,



Erlinda Maharani



RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Erlinda Maharani lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 21 Agustus 1996. Penulis adalah anak ketiga dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Tunggono dan Ibu Tusini.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2003 sampai 2008 di SD Negeri 1 Way Dadi. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di MTs Negeri 1 Bandar Lampung. Setelah 3 tahun belajar di MTs penulis lulus pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan formal ke MAN 1 Bandar Lampung, setelah 3 tahun belajar di MAN penulis lulus pada tahun 2014. Dan pada tahun 2015 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.

Tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Setia Negara, kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Maan Jadda WaJada”

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil”

(Al-Hadist)

Kita diberi kesulitan karena Allah ingin memberi kita kemudahan

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetuk karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Tunggono dan Ibu Tusini Terima kasih atas dukungan, motivasi, nasehat, dan do'a yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku

Ayuk ku Erla Wati dan Eridah dan Nenekku dengan cinta dan kasih sayang kalian yang selalu memotivasi, mendoakan dan menantikan keberhasilanku.

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Terpadu Kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.Pd., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dekan FKIP Universitas Lampung;
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD;

5. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku pembimbing I atas kesediannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik-kritik selama proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Bapak Drs. Riyanto MT, M.Pd., selaku Pembimbing II atas kesediannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik-kritik selama penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Ibu Dra. Rini Asnawati, M.Pd., selaku dosen penguji atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik-kritik selama proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
8. Para Dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
9. Ibu Hj. Lianasari, S.Pd. M.Pd, selaku Kepala SD Negeri 1 Perumnas way Halim Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
10. Keluarga sederhanaku, Ayahku Tunggono dan Ibuku Tusini, Ayuk ku Erla Wati dan Eridah, dan Nenekku. Terimakasih atas pengorbanan, kasih sayang dalam balutan do'a yang tulus, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Sahabat MAN yaitu Ani Bresti Muspita, Dewi Suryaningsih, Fadilah Permatasari, Hani Nurofifah, Senja Nurmala Dewi. Terimakasih sudah menjadi sahabat sejak di MAN, yang selalu ada memberikan masukan, motivasi, serta menjadi sahabat terbaik hingga saat ini, semoga kita selalu bersama dan sukses buat kita semua.
12. Teman segalanya, Diana Devi Angraini, Desi Cahya Lugita, Firdha Yanisa, Hesti Dwi Rahmawati, Dinda Aditiya, Malida Ovita Sari, Atika

Yana Uchi, Hana Yuniarti, Farah Diba. Terimakasih selama ini menjadi pendengar, penasihat, pelipur lara, pelepas penat selama kurang lebih 4 tahun kita bersama, suka duka sudah kita lewati bersama, dan semoga kekeluargaan kita tetap terjalin sampai kapan pun.

13. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2014 kelas A. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapan pun.

14. Bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, Mei 2018

Penulis

ERLINDA MAHARANI

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	9
1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
1.2 Ciri-ciri media pembelajaran	11
1.3 Manfaat dan Fungsi media pembelajaran	13
1.3.1 Manfaat Media Pembelajaran	13
1.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	14
1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
1.4.1 Media Tradisional	16
1.4.2 Media Teknologi Mutakhir	17
1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	17
B. Media konkret	19
1. Pengertian Media Konkret	19
2. Manfaat Media Konkret	20
3. Kelebihan Media Konkret	21
4. Kelemahan Media Konkret	22
C. Hakikat Belajar	23

1.1 Pengertian Belajar	23
1.2 Teori Belajar	24
1.2.1 Teori Belajar Behavioristik	25
1.2.2. Teori Belajar Kognitif	25
1.2.3 Teori Belajar Konstruktivistik	26
D. Hasil Belajar	27
1. Pengertian Hasil Belajar	27
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
3. Hasil Belajar pada Kurikulum 2013	29
E. Pembelajaran Terpadu	31
1. Pengertian Pembelajaran Terpadu	31
2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu	33
F. Implementasi Media Gambar Dalam RPP	35
G. Hasil Penelitian yang Relevan	42
H. Kerangka Pikir	45
I. Hipotesis Penelitian	46

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
1. Tempat Penelitian	49
2. Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	49
1. Populasi Penelitian	49
2. Sampel Penelitian	50
D. Prosedur Penelitian	51
E. Variabel Penelitian	54
F. Definisi konseptual dan operasional Variabel	55
1. Definisi Konseptual	55
2. Definisi Operasional.....	55
G. Teknik Pengumpulan data	56
1. Teknik Observasi	56
2. Teknik Tes	57
H. Instrumen Penelitian	58
1. Jenis Instrumen	58
1.1 Instrumen Non-Tes	59
1.2 Instrumen Tes	59
2. Uji Instrumen	60
2.1 Uji Validitas	60
2.2 Uji Reliabilitas	62
2.3 Daya Pembeda.....	63
2.4 Uji Tingkat Kesukaran	65

I. Teknik Analisis Data	67
1. Uji Normalitas	67
2. Uji Homogenitas	68
J. Uji Hipotesis	69
1. Uji Hipotesis Pertama.....	69
2. Uji Hpotesis Kedua	70
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	72
1. Data Aktivitas Peserta Didik Dengan Media Konkret	72
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Konkret.....	73
a. Data Nilai Pretest	73
b. Data Nilai Posttest	75
3. Data Hasil Belajar Peserta Didik Tidak Menggunakan Media Konkret	76
a. Data Nilai Pretest	77
b. Data Nilai Posttest	78
4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	80
1. Uji Normalitas	80
2. Uji Homogenitas	81
D. Pengujian Hipotesis	82
1. Uji Hipotesis Pertama.....	82
2. Uji Hipotesis Kedua.....	84
E. Pembahasan	85
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung	3
2. Rancangan Implementasi Media Gambar Dalam RPP	37
3. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung	50
4. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	53
5. Teknik Pengumpulan Data	58
6. Daftar klasifikasi validitas	62
7. Daftar Interpretasi Koefisien r Reliabilitas	63
8. Klasifikasi Daya Pembeda	64
9. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif	64
10. Indeks Kesukaran	66
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes Kognitif	66
12. Ringkasan Anova	68
13. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	72
14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	74
15. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	75
16. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	76
17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	77
18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	79
19. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol	79
20. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen	

dan Kontrol	81
21. Hasil Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Eksperimen	
dan Kontrol	81
22. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	46
2. Nonquivalent Control Group Pretest-Posttest Design	49
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	74
4. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	76
5. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	78
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	79
7. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Deskripsi Validitas Instrumen Tes	100
2. Hasil Uji Coba Soal Tes.....	104
3. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	107
4. Analisis Uji Reliabilitas	108
5. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	109
6. Hasil Uji Daya Beda	110
7. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes	111
8. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes.....	112
9. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Media Konkret	113
10. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Media Konkret.....	125
11. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	127
12. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol	129
13. Data N gain Nilai kelas kontrol dan Eksperimen	131
14. Uji Homogenitas Data	138
15. Uji Regresi Linier	143
16. Uji-t	147
17. Tabel r	151
18. Tabel Distribusi χ^2	152
19. Tabel F	153
20. Tabel t	154
21. Rubrik Penilaian Pengamatan Media Konkret.....	154
22. Lembar Observasi <i>Checklist</i> Pengamatan Media Konkret	156
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	158

24. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	165
25. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	172
26. Foto Kegiatan Penelitian.....	181
27. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	184
28. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah.....	185
29. Surat Izin Penelitian.....	186
30. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah.....	187

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, termasuk juga dalam pembelajaran kurikulum 2013 pendidik harus bisa menciptakan suasana yang menarik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki kemampuan mengelola kelas yang baik. Kurikulum 2013 mempersiapkan pendidik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Tujuan hasil akhir dari kurikulum ini yaitu, meningkatkan dan menyeimbangkan antara sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang kurikulum 2013 SD/MI ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Diterapkannya kurikulum 2013 agar dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2103 merupakan pembelajaran tematik terpadu. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik terpadu didasarkan pada sebuah tema yang didalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. Adanya penggabungan mata pelajaran, diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran dan memahami materi pelajaran. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pada saat pembelajaran pendidik membimbing peserta didik untuk bersama-sama terlibat belajar aktif. Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, bahan, alat, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Pendidik juga dituntut kreatif dalam merancang suatu pembelajaran menjadi menarik, biasanya menggunakan metode, strategi, model dan sumber atau media yang digunakan sesuai tema.

Berdasarkan observasi pendahuluan hasil belajar peserta didik kelas IV umumnya kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik yang tampak pada data nilai Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 seperti tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung

Kelas	Jumlah Peserta	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase (%) Ketuntasan	Keterangan
IV A	31	70	70	11	35,48	Tuntas
		< 70		20	64,52	Belum Tuntas
IV B	34	70		13	38,23	Tuntas
		< 70		21	61,77	Belum Tuntas

Sumber : Data Sekolah

Berdasarkan tabel 1 diatas, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 70 ada sebanyak 24 peserta didik dari 65 peserta didik atau sebanyak 36,92%. Sedangkan peserta didik dengan nilai < 70 ada sebanyak 41 peserta didik dari 65 atau sebanyak 63,08%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung masih rendah.

Rendahnya hasil belajar kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim salah satunya terjadi karena saat proses penyampaian materi pembelajaran dari pendidik masih menggunakan metode konvensional sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Perumnas Way Halim, peserta didik tidak aktif saat pembelajaran berlangsung, dan pendidik dalam menyampaikan pelajaran masih dominan mendengarkan, mencatat atau meringkat dan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Saat

pembelajaran pendidik jarang menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran, maka dari itu hasil belajar peserta didik rendah. Salah satu faktor yang menghambat pendidik untuk tidak memakai media adalah karena waktu tidak terjangkau, karena pendidik tidak sempat untuk membuat media atau alat peraga saat pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media seharusnya bagian yang harus mendapat perhatian pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung merupakan sekolah dasar yang memiliki fasilitas cukup untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan peninjauan awal, di SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung menemukan bahwa pembelajaran masih menekankan pada konsep-konsep yang terdapat di buku dan pendidik kurang menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran tidak efektif, karena peserta didik kurang merespon terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Maka proses pembelajaran cenderung menimbulkan kebosanan pada peserta didik, berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat

persiapan mengajar bagi pendidik sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Media yang digunakan harus sesuai dengan materi sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik belajar aktif yaitu dengan menggunakan media konkret atau disebut dengan media benda asli. Menurut Jennah (2009: 79) Media konkret adalah “benda sebenarnya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran” media konkret perlu digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Oleh sebab itu, pendidik sebaiknya menggunakan media konkret sebagai alat bantu dalam pembelajaran karena media konkret ini adalah media yang bisa di dapatkan dilingkungan sekitar. Peserta didik juga akan paham dan tertarik saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, maka judul penelitian ini adalah Pengaruh Media konkret Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Terpadu Kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada antara lain sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim

2. Pembelajaran dikelas sebagian masih didominasi dengan buku
3. Sistem pembelajaran jarang menggunakan media konkret
4. Kurangnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini rendahnya hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media konkret terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

Berdasarkan diajukannya pernyataan diatas, peneliti mengkaji sebagai berikut :

1. Apakah aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu dengan media konkret berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik ?
2. Apakah peningkatan hasil belajar dengan media konkret lebih tinggi dibandingkan tidak menggunakan media konkret ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media konkret terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pengaruh media konkret terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memberikan pengalaman belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui media konkret sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Menginformasikan kepada pendidik dalam proses pembelajaran untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media konkret yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan bahan masukan guna meningkatkan kualitas pendidik di sekolah melalui media konkret.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai media konkret.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada pembelajaran terpadu menggunakan media konkret

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

3. Ruang lingkup waktu penelitian

Waktu penelitian ini adalah pada semester genap tahun pelajaran 2018.

4. Ruang lingkup tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Banyak ahli dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2017: 121) kata “media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti ”perantara atau pengantar”.

Media juga harus merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari sehingga memberikan rangsangan belajar baru yang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2016: 3), media apabila dipahami secara garis besar adalah materi atau kejadian maupun manusia sebagai media yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Menurut Sadiman (2008: 6) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Istilah media berdasarkan para ahli diatas disimpulkan bahwa dapat dikaitkan dengan alat untuk menyampaikan sesuatu. Oleh sebab itu, media merupakan alat atau jalan yang digunakan untuk membantu memudahkan penyampaian pesan dari suatu pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Filsafat media bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media pembelajaran di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang efektif. Adanya berbagai media seperti media visual, media audio visual, dan media cetak dan lain-lain justru peserta didik dapat mempunyai ketertarikan dalam proses belajar. Media salah satu komponen komunikasi, dari komunikator menuju komunikan. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana media. Menurut Schramm dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2017: 122) mendefinisikan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan. Sebab media mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2016 : 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesanatau informasi dalam

proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk saluran komunikasi antara pendidik dan peserta didik, yang bisa merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Suryani dan Agung (2012: 136) mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili pendidik menyajikan informasi belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas media pembelajaran adalah media yang dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Karakteristik atau ciri-ciri spesifik dari setiap media pembelajaran berbeda-beda sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokan dari media tersebut. Menurut Rusman, dkk (2011: 153-154) ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Sesuai yang menjadi penekanan dalam media pembelajaran adalah keperagaan, yang berasal dari kata dasar “raga”. Sedangkan kata raga berarti sesuatu yang dapat diindra, yakni dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati. Namun yang menjadi komponen utama indra adalah penglihatan dan pendengaran.

- 2) Media pembelajaran merupakan bentuk komunikasi pendidik dan peserta didik.
- 3) Media pembelajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar didalam kelas atau diluar kelas.

Menurut Arsyad (2016: 15), terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya sebagai berikut:

- 1) *Ciri fiksatif (Fixative Property)*
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) *Ciri manipulatif (Manipulative Property)*
Ciri ini memiliki makna bahwa transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar.
- 3) *Ciri Distributif (Distributive Property)*
Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada jumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu media pembelajaran yang dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati, media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengkomunikasikan materi kepada peserta didik. Media digunakan sesuai dengan kebutuhan supaya lebih dirasakan manfaatnya, serta dapat membantu pelajaran diluar kelas yang dapat disajikan dalam bentuk gambar, video dan rekaman untuk efisien waktu.

1.3 Manfaat dan Fungsi media pembelajaran

1.3.1 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang banyak dalam proses belajar mengajar karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Menurut Rusman, dkk (2011: 171) pemanfaatan media harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu konsep tertentu. Menurut Suryani dan Agung (2012: 154) secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Arsyad (2016 : 28) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetap juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar yaitu memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.

1.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki posisi yang strategis sebagai bagian dari pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung (2012: 135) secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Bagian Integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- 4) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik
- 5) Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Menurut Degeng dalam Mudlofir & Rusydiyah (2017: 128) fungsi media pembelajaran secara garis besar yaitu:

1. Menghindari terjadinya verbalisme
2. Membangkitkan minat atau motivasi
3. Menarik perhatian peserta didik
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran
5. Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Menurut Rusman, dkk (2011: 175-176) ada beberapa fungsi media pembelajaran di antaranya:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik.
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- f. Mengurangi verbalisme.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

Berdasarkan pendapat diatas, fungsi media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik karena media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah, pembelajaran lebih bervariasi dan membangkitkan motivasi peserta didik, sedangkan pendidik memotivasi dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik.

1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran biasanya digunakan untuk menyampaikan sesuatu pesan tertentu agar proses transformasi pesan tersebut sampai pada sasaran maka

diperlukan kesesuaian jenis media yang akan digunakan. Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) yaitu:

- 1) Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- 4) Lingkungan

Menurut Suryani dan Agung (2012: 143) jenis media secara umum yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik.
- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
- c. Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film* dan OHP.

Menurut Arsyad (2016: 35) jenis media pembelajaran dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut :

1.4.1 Media Tradisional

- a. Media visual diam yang diproyeksikan: proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead* (OHP), slides, film strips.
- b. Media visual diam yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, charta, grafik, diagram, papan pameran, papan info, papan bulu.
- c. Media audio: rekaman piringan, pita kaset, *cartridge*.
- d. Multimedia: slide plus suara (tape), *multi image*.
- e. Media visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
- f. Media cetak: buku teks, modul tekster program, *workbook*, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (*hand out*).
- g. Media permainan : teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Media realita: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

1.4.2 Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi: telekonferens, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikroprosesor: *computer-assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *video compact disc (VCD)*, *digital video disc (DVD)*.

Berdasarkan pendapat di atas jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah, media visual, media audio, media audio visual, media grafis, media proyeksi dan lainnya. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media realita atau disebut media konkret, karena media konkret apabila digunakan dengan baik, maka peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan saat proses belajar mengajar.

1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Oleh karena itu, perlu dilakukan pemilihan media tersebut, agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat perlu dipertimbangkan faktor/kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media. Menurut Sadiman, dkk (2008: 84) kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya media yang bersangkutan.

Media yang akan digunakan untuk pembelajaran harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan bahwa, penggunaan media harus benar-benar berhasil dan berdaya guna untuk meningkatkan dan memperjelas

pemahaman peserta didik. Menurut Dick dan Carey dalam Sadiman, dkk (2008: 86) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Ketersediaan sumber di lingkungan sekitar sekolah
2. Dana, tenaga, serta fasilitas untuk membuat media tersebut
3. Keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan dari media yang akan digunakan
4. Efektivitas biaya yang digunakan dalam pembuatan atau membeli media dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Arsyad (2016: 74-75) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut :

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun pendidik untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah di buat sendiri oleh pendidik.
4. Pendidik terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, pendidik harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. maka pemilihan kriteria

media pembelajaran harus memilih sesuai dengan pembelajaran yang ingin dicapai. Pertimbangan pada penelitian ini maka media yang efektif untuk pembelajaran adalah menggunakan media konkret, karena penggunaan media konkret adalah media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media konkret digunakan secara efektif memungkinkan peserta didik dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

B. Media Konkret

1. Pengertian Media Konkret

Media konkret memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran, media konkret dapat memperlancar dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran, media konkret dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dan dunia nyata. Jennah (2009: 79) menyatakan bahwa:

Media konkret adalah “benda sebenarnya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran” media konkret perlu digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran Media konkret merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para peserta didik, yaitu merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti meja, kursi, mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya”.

Peserta didik sebaiknya berinteraksi langsung dengan media nyata meyakinkan terjadinya proses informasi. Menurut Sumantri dan Permana (2004: 202) media benda asli merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar peserta didik. Menggunakan media benda asli akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai hal

terutama menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Ibrahim dan Syaodih (2008: 119), menyatakan bahwa

media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media konkret dalam pengajaran adalah sesuatu yang dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berupa alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

2. Manfaat Media Konkret

Media konkret merupakan suatu media nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dimana nantinya akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang lebih baik. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 25), manfaat media konkret dalam proses belajar yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pembelajar, sehingga pembelajaran tidak bosan dan pembelajaran tidak habis tenaga, apalagi kalau pembelajaran mengajar dalam setiap jam pembelajaran.
4. Pembelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pembelajaran, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Manfaat media sangat berpengaruh dalam pembelajaran, media pembelajaran dengan menggunakan media konkret dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran di sekolah. Sundayana (2013:10) menyebutkan bahwa

manfaat media konkret dalam pengajaran adalah dapat memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik, memberikan pengalaman-pengalaman kepada peserta didik tentang benda asli, dan membantu perkembangan kemampuan belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media konkret dapat memperjelas pesan yang disampaikan kepada peserta didik, media konkret dapat memberikan rangsangan belajar dan proses belajar mengajar pun menjadi menarik perhatian peserta didik

3. Kelebihan Media konkret

Media konkret memiliki beberapa kelebihan. Oleh karena itu berikut adalah kelebihan media konkret. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2008: 118) yaitu:

- a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

Media konkret menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Keunggulan media pembelajaran menurut Sundayana (2013: 24) yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya);
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra;
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik;
4. Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah

Menurut Sumantri dan Permana (2004: 163) kelebihan dari media benda

konkret yaitu:

- 1) Memberi pengalaman yang sangat berharga karena langsung dalam dunia sebenarnya;
- 2) Memiliki ingatan yang tahan lama dan sulit dilupakan;
- 3) Pengalaman nyata dapat membentuk sikap mental dan emosional yang positif terhadap hidup dan kehidupan;
- 4) Benda konkret dapat dikumpulkan dan dicari; dan
- 5) Benda konkret dapat dikoleksi orang.

Berdasarkan pendapat di atas tentang kelebihan media media konkret, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media konkret dapat mempelajari sesuatu dalam situasi yang nyata serta melatih kerampilan indra peserta didik agar mengingat pelajaran tersebut dapat tahan lama dan dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik.

4. Kelemahan Media Konkret

Media konret adalah salah satu penyampaian sesuatu pesan tertentu dalam proses belajar mengajar. Media konkret selain mempunyai kelebihan, media konkret juga mempunyai kelemahan yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2008: 118), kelemahan media gambar antara lain:

- a) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai media konkret kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaannya.
- b) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari benda yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Media konkret adalah media yang sangat mudah didapatkan tetapi media konkret juga memiliki kelemahan. Menurut Sumantri dan Permana (2004: 176),

- a) Memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan,
- b) Memerlukan ruang dan tempat yang memadai jika media tersebut berukuran besar,
- c) Apabila media yang diperlukan sulit didapat ditempat tersebut, maka akan menghambat proses pembelajaran, baik pendidik atau peserta didik harus mampu menggunakan media pembelajaran tersebut

Berdasarkan pendapat diatas bahwa kelemahan media konkret adalah dalam menggunakan media konkret ini memerlukan biaya yang tidak sedikit dan apabila media yang diperlukan sulit didapat maka akan menghambat proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan media yang sederhana, praktis, dan nyata agar mempunyai daya tarik terhadap peserta didik dalam jenjang sekolah dasar kelas IV pada pembelajaran terpadu. Penggunaan media konkret saat proses belajar dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap apa yang diajarkan apabila media konkret tersebut digunakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

C. Hakikat Belajar

1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Menurut Hamalik (2008: 36) belajar adalah modifikasi

atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar ialah suatu proses internal yaitu ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Hamalik, (2008: 28) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat diperoleh suatu pengertian bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang bukan untuk mementingkan hasil atau tujuan tetapi lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya.

1.2 Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar.

1.2.1 Teori Belajar Behavioristik

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

Menurut Budiningsih, (2005: 19) teori belajar behavioristik “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Mudlofir dan Rusydiyah (2017:

1) menyebutkan bahwa:

Teori ini masukan dari pendidik yang berupa stimulus, peserta didik yang berupa respons. Sedangkan apa yang terjadi diantara stimulus dan respon tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat diatas pengertian belajar menurut teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya reaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu apabila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah lakunya, apabila ia belum menunjukkan perubahan tingkah lakunya maka belum dikatakan bahwa ia telah melakukan proses belajar.

1.2.2 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif melibatkan proses berfikir secara kompleks dan lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Rusman (2011: 56) menyatakan bahwa:

Tingkah laku manusia itu tidak cukup dapat dijelaskan oleh perilaku yang tampak dan dapat diukur seperti pandangan behavioristik. Perilaku manusia tidak semata-mata disebabkan oleh adanya hubungan antara stimulus dan respons, akan tetapi lebih dari itu, yaitu adanya proses mental.

Teori belajar kognitif menekankan kepada pentingnya proses internal, yaitu proses mental. Menurut Piaget dalam Rusman (2014: 56), yaitu :

Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif Peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen/mencoba dengan objek fisik yang ditunjukkan oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari pendidik. Pendidik harus banyak memberikan rangsangan kepada Peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa belajar merupakan perilaku manusia tidak semata-mata disebabkan oleh adanya hubungan antara stimulus dan respons, akan tetapi lebih dari itu, yaitu adanya proses mental.

1.2.3 Teori Belajar Konstruktivistik

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut Budiningsih (2005: 58), teori konstruktivistik “Belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan”. Sedangkan menurut Schmidt dalam Rusman (2014: 231), dari segi paedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dengan ciri:

- a. Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
- b. Pergulatan dengan masalah dan proses inquiry masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar.
- c. Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang

Berdasarkan pendapat diatas bahwa dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap sebuah sudut pandang .

Berdasarkan pendapat tentang teori belajar di atas, maka penelitian menggunakan teori belajar kognitif. Teori belajar kognitif peserta didik SD belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Peserta didik SD (6-12 tahun) berada pada tahap berpikir operasional konkrit. Hal ini selaras dengan media konkret yang digunakan penelitian, karena pada tahap ini intinya peserta didik harus disediakan benda-benda atau peristiwa yang nyata seperti alat peraga untuk proses belajar.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, dengan berakhirnya proses belajar, maka peserta didik memperoleh hasil belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 20) yaitu:

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi pendidik. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik.

Hasil belajar merupakan hal yang paling terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2009: 3), mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar,

dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Hamalik, (2008: 155) yaitu :

hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses belajar dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk angka atau skor dengan melibatkan aspek-aspek belajar yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar itu sendiri. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindak-tindakannya yang berhubungan dengan belajar. Menurut Susanto (2013: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Belajar merupakan proses interaksi antara beberapa faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu. Menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Faktor *internal*: yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:
 - a. Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
 - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
 - c. Faktor kelelahan.
2. Faktor *eksternal*: yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern terdiri dari:
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
 - b. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya. Faktor belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

3. Hasil Belajar pada Kurikulum 2013

Kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh pendidik merupakan bagian utama dari pendidikan formal yang syarat mutlak nya adalah adanya kurikulum sebagai pedoman. Menurut Tanner & Tanner dalam Dimiyati (2015: 267) menyatakan bahwa :

1. Kurikulum sebagai jalan meraih ijazah,
2. Kurikulum sebagai mata dan isi pelajaran
3. Kurikulum sebagai rencana kegiatan pembelajaran

4. Kurikulum sebagai hasil belajar.
5. Kurikulum sebagai pengalaman belajar

Kelima konsep tentang kurikulum tersebut semuanya benar tergantung dari cara memandangnya. Pendidik dapat memilih satu atau lebih konsep kurikulum yang dijadikan acuan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 268) kurikulum merupakan wahana belajar yang dinamis sehingga perlu dinilai dan dikembangkan secara terus-menerus.

Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013 di kelas IV mencakup Kompetensi Inti sebagai berikut:

1. KI 1, yaitu menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. KI 2, yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, pendidik dan tetangganya
3. KI 3, yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. KI 4, yaitu menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Penelitian ini, membatasi hasil belajar yaitu dalam ranah kognitif, penyusunan tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling rendah dan sederhana. Menurut Sudjana (2009: 22) ranah kognitif adalah proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai tingkat evaluasi. Ranah ini berkaitan dengan kemampuan intelektual dan kompetensi seseorang dalam berfikir. Menurut Sudjana (2009: 23-28), terdapat enam tingkatan dalam kawasan kognitif yaitu:

- a. Tingkat pengetahuan : kemampuan Peserta didik dalam mengingat atau menghafal
- b. Tingkat pemahaman : kemampuan Peserta didik menafsirkan atau menerjemahkan
- c. Tingkat penerapan : kemampuan Peserta didik menerapkan suatu pemecahan masalah
- d. Tingkat analisis : kemampuan Peserta didik dalam memecahkan masalah
- e. Tingkat sintesis : kemampuan Peserta didik mengaitkan suatu hal dengan pengetahuan sehingga terbentuk suatu hal baru
- f. Tingkat evaluasi : kemampuan dalam membuat keputusan yang tepat.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar aspek kognitif yang mencakup tiga tingkatan dalam domain kognitif taksonomi bloom.

E. Pembelajaran Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu sering juga disebut pembelajaran tematik, yakni pembelajaran berdasarkan tema. Pembelajaran terpadu lebih menekankan

pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan penerapan konsep belajar dengan melakukan sesuatu). Menurut Ismawati dan Umayu (2012: 137) pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan fokus atau tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran terpadu pada dasarnya merupakan pembelajaran bermakna bagi peserta didik, karena peserta didik akan memahami konsep-konsep yang akan mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka pahami. Pembelajaran terpadu juga mendorong peserta didik untuk bekerja secara kelompok dan belajar dari hasil pengalamannya sendiri.

Menurut Rusman (2014: 254), yaitu:

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Pendapat lain disampaikan oleh Bredekamp dalam Ismawati dan Umayu (2012: 137), pembelajaran terpadu merupakan:

pendekatan pembelajaran yang menggunakan pusat minat berupa fokus atau tema atau konsep, yang berfungsi sebagai pengikat keterpaduan untuk membentuk suatu konsep baru yang bermakna dengan kehidupan anak dan relevan dengan konsep yang akan dibelajarkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat

pada tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep baru serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna, holistik, dan autentik yang relevan dengan konsep yang akan dibelajarkan.

2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu pada dasarnya menekankan keterlibatan langsung peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik sebagai pemeran utama dan pendidik hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terpadu memiliki berbagai karakteristik. Menurut Rusman (2014: 258), pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Strategi pembelajaran terpadu memiliki ciri-ciri Menurut Ismawati dan Umayu (2012: 143), karakteristik pembelajaran terpadu sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik
2. Menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar
3. Memberikan pengalaman langsung
4. Memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada peserta didik
5. Keterpaduan mata pelajaran

6. Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas
7. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
8. Menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
9. Pembelajaran terpadu bersifat luwes
10. Pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
11. Pembelajaran terpadu menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Penerapan pembelajaran terpadu disekolah dasar merupakan sebagai suatu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Biasanya dalam proses pembelajaran anak hanya menerima pengetahuannya dari pendidik, sehingga anak akan kehilangan pengalaman pembelajaran yang alamiah dan langsung. Menurut Suryani dan Agung (2012: 101) karakteristik pembelajaran terpadu sebagai berikut:

1. Holistik, suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari berbagai bidang kajian.
2. Bermakna, pengkajian suatu fenomena dengan membentuk jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan menghasilkan skema. Hal ini akan berdampak pada keberadaan dari materi yang dipelajari.
3. Otentik, pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.
4. Aktif, pembelajaran terpadu menekankan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat minat dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik, yang memberikan pengalaman langsung melalui konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan

peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar terus menerus guna mencapai hasil belajar yang optimal

F. Implementasi Media Konkret Dalam RPP

Media konkret adalah benda-benda asli atau tiruan dalam bentuk nyata (berwujud, dapat dilihat, dan dapat diraba) yang digunakan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan informasi melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) penelitian menggunakan Kelas IV Tema 7 Subtema 3 yang terdiri dari pembelajaran 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Pembelajaran tersebut menggabungkan mata pelajaran yaitu pembelajaran 1: Bahasa Indonesia dan IPA, pembelajaran 2: Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP, pembelajaran 3: Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS, pembelajaran 4: Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS, pembelajaran 5: Bahasa Indonesia, PPKn dan SBdP, pembelajaran 6: SBdP dan Bahasa Indonesia.

Penggunaan media konkret diterapkan di SDN 1 Perumnas Way Halim kelas IV semester II pada tema 7 subtema 3. Hal ini dikarenakan untuk menarik perhatian peserta didik saat proses belajar berlangsung. Langkah-langkah pembelajaran tersebar dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Adapun rancangan implementasi media konkret dalam rpp sebagai berikut :

Tabel 2. Rancangan Implementasi Media Konkret dalam RPP**a. Pembelajaran ke 1 (Bahasa Indonesia dan IPA)**

Kompetensi Dasar (KD)	Langkah-langkah dalam RPP	Media
	<p>1. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Menyiapkan fisik dan psikhis anak Memberikan rangsangan (stimulation) 	Media Konkret
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri</p> <p>IPA</p> <p>3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>	<p>2. Inti</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik berdiskusi membuat daftar kata sulit dari teks bacaan, selanjutnya mencari artinya dari Kamus Besar Bahasa Indonesia lalu menuliskan dalam buku catatannya. Peserta didik berdiskusi untuk menentukan pokok pikiran setiap paragraf dalam bacaan. Pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk membacakan hasil diskusi kelompok mereka. Pendidik membimbing agar adanya perbedaan pendapat antarkelompok peserta didik dapat memperkaya wawasan peserta didik. <p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan percobaan untuk mengamati benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet. Peserta didik melanjutkan percobaan untuk mengetahui interaksi dua buah magnet. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik berdiskusi untuk membahas hal-hal yang berhubungan dengan hasil percobaan. Pendidik membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan percobaan berdasarkan data hasil pengamatan. Pendidik menjelaskan cara kerja alat yang menggunakan magnet, misalnya kompas. <p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan percobaan untuk membuktikan adanya gaya gravitasi. Peserta didik berdiskusi kelompok untuk membahas hasil percobaan yang telah dilakukan. Peserta didik diajak bertanya jawab untuk mengetahui manfaat dari gaya magnet dan gaya gravitasi. 	<ol style="list-style-type: none"> Buku teks, Magnet. Uang logam. Benda-benda dari bahan logam dan bukan logam.
	<p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendidik membantu peserta didik dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. Tindak lanjut 	

b. Pembelajaran ke 2 (Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP)

Kompetensi Dasar (KD)	Langkah-langkah dalam RPP	Media
	<p>1. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Menyiapkan fisik dan psikhis anak 3. Memberikan rangsangan (stimulation) 	Media Konkret
<p>SBdP 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi.</p> <p>Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri</p> <p>IPA 3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>	<p>2. Inti Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati dengan cermat contoh-contoh hasil karya seni montase, kolase, mozaik, dan aplikasi pada Buku Peserta didik. Dalam pengamatan ini peserta didik diarahkan untuk memperkirakan teknik pembuatan setiap jenis karya pada contoh tersebut. 2. Berdasarkan hasil pengamatan gambar, peserta didik berdiskusi tentang perbedaan dari keempat jenis seni tersebut. 3. Selesai berdiskusi, peserta didik membuat laporan tertulis dan membacakannya di depan kelas secara bergantian. 4. Peserta didik membaca teks berjudul “Percantik Dekorasi Ruang dengan Seni mozaik”. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi tentang pengetahuan baru yang diperoleh dari teks bacaan. Selanjutnya, peserta didik membacakan hasil diskusi di depan kelas. 2. Peserta didik diajak bertanya jawab mengenai jenis-jenis permukaan benda. Jawaban yang diharapkan yaitu ada dua macam permukaan benda, yaitu bertekstur kasar dan bertekstur halus. 3. Peserta didik melakukan percobaan hubungan antara tekstur permukaan benda dengan gaya gesek 4. Peserta didik menuliskan hasil percobaan dan menyimpulkannya dalam bentuk laporan. 5. Peserta didik berdiskusi kelompok untuk mengetahui manfaat gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa manfaat gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Teks, 2. Gambar atau benda berbagai karya seni.
	<p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membantu peserta didik dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. 2. Tindak lanjut 	

c. **Pembelajaran ke 3** (Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS)

Kompetensi Dasar (KD)	Langkah-langkah dalam RPP	Media
	<p>1. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Menyiapkan fisik dan psikhis anak 3. Memberikan rangsangan (stimulation) 	Media Konkret
<p>IPS</p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.</p> <p>PPKn</p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri</p>	<p>2. Inti</p> <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk memperluas wawasan, peserta didik membaca teks dan mengamati gambar tentang keragaman ekonomi pada bidang pertanian, peternakan, perikanan, dan kehutanan di Indonesia. <p>Tugas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi mengenai pengetahuan baru yang dapat diperoleh dari teks bacaan. 2. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi di depan kelompok lain. 3. Pendidik mengajak peserta didik bertanya jawab mengenai pekerjaan orang tua mereka. Pendidik menjelaskan beberapa aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan pekerjaan yang disebutkan. Sebagai contoh gambar aktivitas ekonomi di bidang peternakan berhubungan dengan pekerjaan sebagai peternak sapi, peternak ayam, pemasok pakan, dan sebagainya. 4. Peserta didik diarahkan untuk memahami bahwa keragaman ekonomi dapat dilihat di antara keluarga peserta didik satu kelas. Ada keluarga yang memiliki aktivitas sama, tetapi ada yang berbeda. Meskipun berbeda, peserta didik diharapkan tetap dapat menjaga kesatuan di antara peserta didik. <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca teks dan mengamati gambar mengenai arti penting memahami keragaman ekonomi dalam masyarakat Indonesia. 2. Peserta didik menuliskan informasi-informasi penting yang termuat dalam teks. Selanjutnya, peserta didik membacakannya di depan pendidik dan teman-temannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks bacaan, 2. Contoh keragaman ekonomi
	<p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membantu peserta didik dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukan 2. Tindak lanjut 	

d. Pembelajaran ke 4 (Bahasa Indonesia PPKn dan IPS)

Kompetensi Dasar (KD)	Langkah-langkah dalam RPP	Media
	<p>1. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Menyiapkan fisik dan psikhis anak 3. Memberikan rangsangan (stimulation) 	Media Konkret
<p>IPS</p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri</p> <p>PPKn</p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p>	<p>2. Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mencermati teks bacaan dan gambar mengenai aktivitas ekonomi di bidang pertambangan, perdagangan, industri, dan jasa. 2. Peserta didik menuliskan informasi-informasi penting dalam teks. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan diskusi kelas untuk membahas aktivitas ekonomi yang dilakukan setiap keluarga peserta didik. Peserta didik membuat laporan tertulis dari hasil diskusi. 2. Diskusi kelas ini berguna untuk memperkaya wawasan peserta didik tentang aktivitas ekonomi yang ada di sekitar mereka. <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengenal sikap toleransi. 2. Peserta didik diajak bertanya jawab tentang manfaat toleransi dalam masyarakat. 3. Peserta didik mencermati teks” Sikap Toleransi terhadap Keragaman” tentang bentuk sikap toleransi terhadap Keragaman suku, budaya, agama, ras, dan gender. 4. Peserta didik menuliskan informasi baru dari teks yang telah dibaca. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi kelompok mengenai sikap toleransi yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah. 2. Seorang wakil peserta didik membacakan hasil diskusi di depan kelas. 3. Pendidik berpesan kepada peserta didik untuk mengembangkan sikap toleransi seperti yang telah dibahas dalam diskusi. 4. Pendidik menekankan bahwa sikap toleransi dapat menjaga persatuan dan kesatuan peserta didik di sekolah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks bacaan, 2. Contoh aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar
	<p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membantu peserta didik dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Tindak lanjut 	

e. Pembelajaran ke 5 (Bahasa Indonesia, PPKn dan SBdP)

Kompetensi Dasar (KD)	Langkah-langkah dalam RPP	Media
	<p>1. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Menyiapkan fisik dan psikhis anak 3. Memberikan rangsangan (stimulation) 	Media Konkret
<p>SBdP</p> <p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi.</p> <p>PPKn</p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri</p>	<p>2. Inti</p> <p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara berkelompok membuat salah satu karya seni montase atau kolase. Sebelum membuat karya seni tersebut, peserta didik mengamati contoh tentang karya seni montase dan kolase itu seperti apa. 2. Setelah selesai membuat seni montase dan kolase, peserta didik maju ke depan kelas sambil menunjukkan hasil karya mereka. Peserta didik lain diminta memberikan komentar dan masukan atas karya yang ditunjukkan. 3. Peserta didik membaca teks tentang sikap toleransi. 4. Peserta didik diajak bertanya jawab tentang perlunya bersikap toleransi. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi mengumpulkan informasi penting dalam teks yang dibaca. 2. Kumpulan informasi kemudian disusun dan ditulis dalam sebuah peta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks Bacaan, 2. Contoh karya seni montase atau kolase
	<p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membantu peserta didik dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. 2. Tindak lanjut 	

f. Pembelajaran ke 6 (SBdP dan Bahasa Indonesia)

Kompetensi Dasar (KD)	Langkah-langkah dalam RPP	Media
	<p>1. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Menyiapkan fisik dan psikhis anak 3. Memberikan rangsangan (stimulation) 	Media Konkret
<p>SBdP</p> <p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri</p>	<p>2. Inti</p> <p>Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara berkelompok membuat salah satu dari karya seni mozaik atau aplikasi. Sebelum membuat karya seni, peserta didik terlebih dahulu mengamati contoh karya seni mozaik atau aplikasi. 2. Setelah selesai membuat seni mozaik dan aplikasi, peserta didik maju ke depan kelas sambil menunjukkan hasil karya mereka. Peserta didik lain memberikan apresiasi dan masukan atas karya yang ditunjukkan. <p>Tugas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca teks yang berjudul “Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Indonesia”. 2. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi untuk mencari arti kata-kata sulit dalam teks bacaan. 3. Selanjutnya peserta didik juga berdiskusi tentang gagasan pokok dari setiap paragraf dan mengumpulkan informasi penting dalam teks yang dibaca. 4. Peserta didik menyusun semua hasil diskusi dalam sebuah laporan tertulis dan dikumpulkan kepada pendidik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks bacaan, 2. Contoh mozaik atau aplikasi 3. Alat dan bahan untuk membuat mozaik dan aplikasi.
	<p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membantu peserta didik dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. 2. Tindak lanjut 	

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau bisa dikatakan juga relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

1. Maria Tri Erowati (2015) mengemukakan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik Kelas IV Di SDN Sumberejo 01. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV. Kelemahan penggunaan media konkret Permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas IV adalah padatnya materi pelajaran IPA yang harus dipelajari, sehingga peserta didik kurang mampu untuk mengingat atau menghafalkan semua materi yang ada. Upaya pendidik agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik yaitu menggunakan alat peraga atau media pembelajaran.
2. Wirnawati (2017) mengemukakan dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Konkret Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sdn 15 Sempalai Tebas”. disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi, dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika menggunakan

media konkret kelas III Sekolah Dasar Negeri 15 Sempalai kecamatan Tebas kabupaten Sambas. Pembelajaran dengan penggunaan media konkret memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 15 Sempalai kecamatan Tebas. Kekurangan pada penggunaan media konkret dalam penelitian ini adalah Saat pelaksanaan penelitian peneliti kadang kekurangan waktu karena sewaktu pelaksanaan pembelajaran seperti pembentukan kelompok, suasana kelas menjadi ribut karena peneliti masih kurang menguasai kelas sehingga memerlukan waktu untuk menertibkan peserta didik.

3. Cici Apriyani (2017) berjudul Pengaruh penerapan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 41 peserta didik. Sampel penelitian berjumlah 41 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes bentuk uraian. Teknik analisis data menggunakan uji statistik *t-test pooled varians* yang diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan media konkret terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Kelemahan penggunaan media konkret pada penelitian ini disebabkan oleh peserta didik yang belum serius dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga masih ribut dalam proses belajar mengajar.

4. Nurul Dwi Yuliana (2015) berjudul Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika kelas II SDN Babelan Kota 06, Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi. Hasil penelitian data yang diperoleh Ho ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media konkret dengan peserta didik yang tidak menggunakan media konkret pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media konkret berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Kelemahan penggunaan media konkret dalam penelitian ini adalah peneliti menemukan masalah bahwa peserta didik kelas IV-B masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran IPS.

5. Singgih Heriyanto (2014) berjudul Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik di SD Negeri Gugus Kolopaking. Jumlah sekolah yang yang diteliti ada 5 SD dengan jumlah responden 116 peserta didik yaitu seluruh siswa kelas IV. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV semester I. Kelemahan pada penelitian ini adalah Permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas IV adalah padatnya materi pelajaran IPA semester I yang harus dipelajari,

sehingga peserta didik kurang mampu untuk mengingat atau menghafalkan semua materi yang ada.

Penelitian di atas dapat menegaskan bahwa media konkret berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga pada penelitian ini diharapkan bisa memperjelas bahwa media konkret memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

H. Kerangka Pikir

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Hal ini akan mengakibatkan peserta didik aktif dan tidak merasa bosan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media konkret.

Media konkret adalah “benda sebenarnya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran” media konkret perlu digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada kelas IV terhadap pembelajaran terpadu.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa media konkret dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Gambar 1. Diagram Pengaruh Variabel Bebas dengan Variabel Terikat

Keterangan:

X: Variabel Bebas (Media Konkret)

Y: Variabel Terikat (Hasil Belajar)

→ Pengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Sebelum melakukan penelitian biasanya para peneliti menentukan hipotesis untuk digunakan sebagai pendukung dalam penelitian mereka. Menurut Sugiyono (2016: 63) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Menurut Arikunto (2013: 71) hipotesis adalah “suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Menurut Cholid Naburko (2001: 13) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan yang masih dibuktikan kebenarannya melalui satu penelitian, dan hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis pada penelitian ini, ada pengaruh media konkret terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

Hipotesis Khusus pada penelitian ini :

1. Ada pengaruh aktivitas peserta didik pada pembelajaran terpadu dengan media konkret terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu lebih tinggi menggunakan media konkret dibandingkan dengan tidak menggunakan media konkret.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

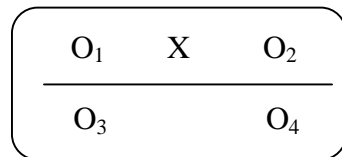
Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis *Quasi Experimental* (eksperimen semu) dimana dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan, pengaruh dari perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Studi eksperimen pada penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok peserta didik dalam dua kelas. Dua kelompok ini diberikan perlakuan yang berbeda tetapi pemberian materi pembelajaran yang sama. Untuk kelompok eksperimen digunakan media konkret dalam menyampaikan materi, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media konkret. Selanjutnya, pengukuran hasil belajar antara kedua kelompok adalah sama yaitu dengan tes akhir (*post-tes*).

Eksperimen semu, ada dua bentuk desain yang digunakan, yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono 2015: 114). Penelitian ini menggunakan desain yang kedua, yaitu *Nonequivalent Control*

Group Design. Berikut ini adalah desain penelitian eksperimen semu ($O_2 - O_1 - (O_4 - O_3)$).

Gambar 2. Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design



Keterangan :

O_1 : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

O_2 : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)

O_3 : kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)

O_4 : kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)

X : pemberian perlakuan (treatment)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung Tahun 2017/2018.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap di kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung Tahun 2017/2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, (2015: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar

jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 65 peserta didik.

Tabel 3. Jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	31
2	IV B	34
Jumlah		65

Sumber : Dokumentasi Sekolah

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi sehingga sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar *representatif* (mewakili).

Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah semua kelas yaitu kelas IV-A dan IV-B. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol melihat

dengan rata-rata kemampuan yang dimiliki peserta didik pada setiap kelasnya. Maka dari itu terpilihnya IV-A sebagai kelas eksperimen dan IV- B sebagai kelas kontrol.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut yaitu

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru.
- b. Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media konkret dan instrumen penelitian.
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahap Pelaksanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pra penelitian sebelum tema yang akan peneliti gunakan. Dilakukannya pra penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan terlebih dahulu simulasi pembelajaran sebagai masa adaptasi peserta didik agar lebih mudah untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan media konkret yang akan digunakan pada tema berikutnya saat pengambilan data, sehingga peserta didik dapat memahami penggunaan media konkret saat pembelajaran

berlangsung. Masa adaptasi dilakukan dalam enam kali pertemuan pada pembelajaran Tema 7 Subtema 2.

Pada saat kegiatan pembelajaran ini peserta didik masih belum mengerti tentang media konkret yang digunakan, sehingga pada awalnya peserta didik merasa kesulitan. Namun, peneliti dan pendidik mampu memberikan pemahaman, sehingga peserta didik mampu memahami media konkret yang digunakan. Maka, hasil keuntungan yang diperoleh dengan melakukan pra penelitian dengan menggunakan media konkret, peserta didik dapat mempelajari terlebih dahulu tentang penggunaan media konkret dan peserta didik dapat memahami dan mengerti tentang media konkret yang digunakan.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Perumnas Way Halim pada tanggal 19 sampai dengan 24 Maret 2018. Setiap pembelajaran berlangsung selama 2 jam 45 menit atau 5 x 35 menit. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas IV A (Eksperimen) yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media konkret, dan kelas IV B (kontrol) yang tidak menerapkan media konkret. Materi yang diajarkan berupa materi kelas IV semester II dengan tema 7 Indahya Keragaman Negeriku, subtema 3 Indahya Persatuan dan Kesatuan di Negeriku.

Jadwal dan pokok bahasan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Pertemuan ke-	Pokok Bahasan
IV A Kelas Eksperimen Tema 7 Subtema 3 (Menggunakan Media Konkret)	1 (Senin, 19 Maret 2018)	Pemberian soal <i>pretest</i> Pembelajaran 1 : Bahasa Indonesia dan IPA
	2 (Selasa, 20 Maret 2018)	Pembelajaran 2 : Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP
	3 (Rabu, 21 Maret 2018)	Pembelajaran 3 : Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
	4 (Kamis, 22 Maret 2018)	Pembelajaran 4 : Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
	5 (Jum'at, 23 Maret 2018)	Pembelajaran 5 : Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP
	6 (Sabtu, 24 Maret 2018)	Pembelajaran 6 : Bahasa Indonesia dan SBdP Pemberian soal <i>posttest</i>
Kelas	Pertemuan ke-	Pokok Bahasan
IV B Kelas Kontrol Tema 7 Subtema 3 (Tidak Menggunakan Media Konkret)	1 (Senin, 19 Maret 2018)	Pemberian soal <i>pretest</i> Pembelajaran 1 : Bahasa Indonesia dan IPA
	2 (Selasa, 20 Maret 2018)	Pembelajaran 2 : Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP
	3 (Rabu, 21 Maret 2018)	Pembelajaran 3 : Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
	4 (Kamis, 22 Maret 2018)	Pembelajaran 4 : Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS
	5 (Jum'at, 23 Maret 2018)	Pembelajaran 5 : Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP
	6 (Sabtu, 24 Maret 2018)	Pembelajaran 6 : Bahasa Indonesia dan SBdP Pemberian soal <i>posttest</i>

Sumber : Hasil Penelitian 2018

Penelitian ini dilakukan selama enam kali pertemuan, untuk kelas eksperimen kegiatan belajar atau aktivitas peserta didik dengan media konkret diperoleh melalui lembar observasi yang dinilai oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung dan hasil belajar peserta didik diperoleh dari pemberian *posttest* diakhiri pertemuan pada masing-masing kelas. Namun, pada awal pembelajaran peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Butir soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* yaitu 30 soal pilihan ganda.

3. Tahap Pengolahan Data

- a. Mengumpulkan data penelitian
- b. Mengolah dan menganalisis data penelitian
- c. Menyusun laporan hasil penelitian

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 60) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yang akan diteliti yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

- a. Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang dilambangkan X. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media konkret (X) .

- b. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, yang dilambangkan Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Media konkret merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
- b. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media konkret merupakan alat proses pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat konkret. Pendidik dapat menggunakan media konkret untuk memberikan konkrit an tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkret daripada diuraikan dengan kata-kata, maka melalui benda nyata atau media konkret dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistik.
- b. Hasil belajar adalah pencapaian hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran tematik. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini menggunakan ranah kognitif artinya hasil belajar pada penelitian ini adalah pengetahuan yang berupa angka atau nilai.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini, menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur.

Menurut Sugiyono (2015: 205) “observasi terstruktur adalah observasi yang telah di rancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya”. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media konkret. Maka dari itu, observasi ini dilakukan oleh penulis dan dibantu oleh rekan penulis, pada tanggal 19 Maret – 24 Maret 2018.

2. Teknik Tes

Teknik tes adalah untuk mencari data mengenai hasil belajar yang diberikan peneliti kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar yang diterapkan. Menurut Arikunto (2013: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Pemberian soal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tanggal 19 Maret pada awal pembelajaran (*pretest*) dan 24 Maret pada akhir pembelajaran (*posttest*). Peserta didik diberikan tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan soal yang digunakan dalam *posttest*.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan media konkret. *Posttest* dilakukan setelah kelas eksperimen diberikan

perlakuan media konkret dan kelas kontrol tanpa diberikan media konkret. Materi yang diujikan adalah disesuaikan pada RPP. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif (KI 3) dengan mencakup empat tingkatan dalam ranah kognitif taksonomi bloom yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media konkret.

Tabel 5. Teknik Pengumpulan Data

Sumber Data	Jenis Data	Tenik Pengumpulan Data	Instrumen
Peserta didik	Hasil belajar peserta didik sebelum terlibat dalam penggunaan media konkret pembelajaran terpadu kelas IV	Melaksanakan Tes Awal	Butir soal pilihan ganda
Peserta didik	Hasil belajar peserta didik setelah terlibat dalam penggunaan media konkret pembelajaran terpadu kelas IV	Melaksanakan Tes Akhir	Butir soal pilihan ganda
Peserta didik	Lembar observasi yang ditujukan kepada peserta didik	Obeservasi	Butir pernyataan

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap

mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes dan tes.

1.1 Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penggunaan media konkret. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran media konkret . Menurut Sugiyono (2015: 172)“Bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi”. Jadi, penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan *cheklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

1.2 Instrumen Tes

Menurut Sudaryono dkk, (2013: 40) tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Pemberian soal ini dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way halim Bandar Lampung. Instrumen tes pada penelitian ini digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar kognitif yang lebih kompleks. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- a. *Stem* suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.

- b. *Option* : sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
- c. Kunci : jawaban yang benar/ paling tepat.
- d. *Distractori*/ pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Uji Instrumen Tes

2.1 Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul mengukur apa yang harus diukur. Menurut Arikunto (2008: 67), “Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diajarkan”.

Oleh karena itu, pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
2. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
3. Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan pendidik mitra untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Penelitian ini dalam mengukur validitas butir soal dilaksanakan pada tanggal 15 – 16 Maret 2018. Validator butir soal dilakukan kepada guru

kelas IV di SD Negeri 1 Perumnas Way Halim yaitu ibu Erjawilis, S.Pd yang sesuai dengan langkah-langkah validitas isi. Maka dari itu, adapun deskripsi perbutir soal dapat dilihat pada lampiran 1, hal 100. Pada penelitian ini untuk mengukur tingkat kevalidan butir soal, digunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan angka kasar. Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara X dan Y

N = jumlah responden

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = jumlah skor Y

$\sum X$ = jumlah skor X

$\sum X^2$ = total kuadrat skor X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor Y

X = Skor hasil belajar per item

Y = Skor total

(Arikunto, 2008: 72)

Maka dari itu, untuk mencari validitas soal tes kognitif dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik. Jumlah soal yang diuji sebanyak 60 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Menurut Arikunto (2008: 73) Validitas instrumen dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar butir soal dengan $N=30$, menurut Arikunto (2008: 73) maka

signifikansi nya adalah = 5%, maka r_{tabel} adalah 0,361. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 30 butir soal dinyatakan valid. Selanjutnya 30 butir soal yang valid digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Adapun rekap data hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 2 dan lampiran 3 hal 104 dan 107.

Adapun klasifikasi validitas dalam Tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
0.00 >	Tidak Valid (TV)
0.00 <	Sangat Rendah (SR)
0.20 <	Rendah (Rd)
0.40 <	Sedang (Sd)
0.60 <	Tinggi (T)
0.80 <	Sangat Tinggi (ST)

(Arikunto, 2008: 75)

2.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar akan menghasilkan data yang sama. Menurut Arikunto (2008: 109) yang menyatakan bahwa untuk mengukur tingkat keajegan soal digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians skor total.

Alasan penelitian menggunakan reliabilitas yaitu untuk mengetahui atau menunjukkan keajekan suatu tes dalam mengukur gejala yang sama pada waktu kesempatan yang berbeda. Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh diinterpretasikan dengan indeks reliabilitas pada tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Daftar Interpretasi Koefisien r

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

(Arikunto, 2008:109)

Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,868$ sedangkan $r_{tabel} = 0,361$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,868 > 0,361$) dengan demikian uji coba instrumen tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r_{hitung} (0,868) yang diperoleh berada diantara nilai 0,81–1,00 maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrumen tes tergolong sangat tinggi. Hasil penghitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 4 dan lampiran 5 pada halaman 108 dan 109.

2.3 Daya Pembeda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2008: 201) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah “kemampuan soal

untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah". Rumus perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{E_A}{J_A} - \frac{E_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya pembeda

B_A = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok atas

B_B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok bawah

J_A = Banyaknya peserta didik pada kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta didik pada kelompok bawah

Adapun kriteria daya pembeda soal ditentukan sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Indeks daya beda	Klasifikasi
1.	00,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

(Arikunto, 2008: 203)

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada Tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif

Klasifikasi	No. Soal	Indeks Daya Beda
Jelek	-	0,00-0,19
Cukup	3,6,8,12,13,14,15,16,17,20,21,22,24, 26,28, 30	0,20-0,39
Baik	1,2,4,5,7,9,10,11,18,19,23,25,27,29	0,40-0,69
Baik Sekali	-	0,70-1,00
Tidak Baik	-	Negatif

Data lengkap: lampiran 6 dan 7; halaman 110 dan 111; Sumber: Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan tabel di atas terdapat 16 soal dengan Klasifikasi Cukup, dengan indeks daya beda antara 0,20 – 0,39. Selanjutnya 14 soal dengan klasifikasi baik, dengan indeks daya beda antara 0,40 – 0,69. Pada uji beda soal tes kognitif, soal pilihan ganda tidak ditemukan soal dengan klasifikasi jelek dan tidak baik, sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian.

2.4 Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Arkunto (2008: 209) Tingkat kesukaran merupakan proporsi atau perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Pengujian taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Soal terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya dan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Indeks kesukaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Menurut Arikunto (2008: 210) Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dinyatakan sukar. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut:

Tabel 10. Indeks Kesukaran

Indeks	Keterangan
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

(Arikunto, 2008: 210)

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh taraf kesukaran terdapat 1 soal dengan tingkat kesukaran sukar, dengan indek kesukaran antara 0,00-0,30. Selanjutnya 21 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dengan indek kesukaran antara 0,31-0,70, dan 8 soal dengan tingkat kesukaran mudah dengan indek kesukaran 0,71-1,00. Hal ini berarti soal dapat dikatakan sedang atau tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif

Tingkat Kesukaran	No. Soal	Indek Kesukaran
Sukar	19	0,00-0,30
Sedang	1,2,3,4,5,6,7,9,11,12,14,16,17,21,22,23,25,26,27,29,30	0,31-0,70
Mudah	8,10,13,15,18,20,24,28	0,71-1,00

Data lengkap: lampiran 8 hal 112; Sumber: Hasil Penelitian 2018

I. Teknik Analisis Data

Penelitian analisis data ini mula-mula dilakukan dengan cara uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu barulah dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji regresi linier dan uji kesamaan dua rata-rata.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dari dua kelas berupa hasil belajar berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Menurut Sugiyono (2015: 241) langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2), yaitu :

a. Hipotesis :

Rumusan hipotesis untuk uji ini adalah:

H_0 : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b. Taraf signifikan yang digunakan = 0,05

c. Statistik uji

Statistik yang digunakan untuk uji *Chi-Kuadrat*.

$$X^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = *Chi-kuadrat* / normalitas sampel

F_o = Frekuensi yang diobservasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan

Syarat uji normalitas menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2) yaitu ukuran sampel yang digunakan $n = 30$ dan data terlebih dahulu dikelompokkan menjadi kategori normalitas pada tabel distribusi frekuensi.

Menurut Sugiyono (2015: 241) bahwa kriteria pengujian normalitas apabila $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal. Apabila data berdistribusi normal maka memerlukan uji homogenitas. Berikut adalah uji homogenitas apabila data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Apabila sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dari dua kelas berupa hasil belajar diperoleh memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan dengan *One Way Anova*. Menurut Sugiyono (2015: 279) tabel ringkasan Anova yaitu:

Tabel 12. Ringkasan Anova

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	F_h	F_{tab}	Keputusan
Total	N-1	JK_{tot}	-	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	$\alpha = 0,05$	$F_h > F_{tab}$ Homogen
Antar Kelompok	m-1	JK_{ant}	MK_{ant}			
Dalam Kelompok	N-m	JK_{dal}	MK_{dal}			

Keterangan :

N = Jumlah seluruh anggota sampel

m = Jumlah kelompok sampel

Menurut Sugiyono (2015: 280) Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka data memiliki varians yang bersifat homogen, dan sebaliknya apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tidak memiliki varians yang bersifat homogen.

J. Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis Pertama

Pada penelitian ini untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier. Menurut Sugiyono (2015: 286) regresi linier adalah “untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen”. Sedangkan jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi linier sederhana. karena Analisis regresi Sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel .

Alasan penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana karena data nilai tersebut berbentuk interval atau ratio, jumlah sampel antara kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 30 orang. Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji hipotesis ada tidaknya pengaruh media konkret terhadap hasil belajar peserta didik, maka digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Sugiyono (2015: 287) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$= + bX$$

Keterangan:

- : Variabel yang diprediksikan (Variabel dependen)
- : Konstanta, (nilai apabila $X = 0$)
- b : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan interval independen
- X : Variabel Independen

2. Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis kedua, jika data normal dan homogen maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata. Untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik dengan media konkret, maka digunakan Uji t. Penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, maka uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T Test*. Uji t tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua kelompok yang menjadi sampel dari penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai *posttest*-nya. Menurut Sugiyono (2016: 273) rumus *Independent Sampel T Test* sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

X_1 = rata-rata skor kelompok 1

X_2 = rata-rata skor kelompok 2

s_1^2 = sum of square kelompok 1

s_2^2 = sum of square kelompok 2

n_1 = jumlah subjek/sample kelompok 1

n_2 = jumlah subjek/sample kelompok 2

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_a = Ada perbedaan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran terpadu menggunakan media konkret dibandingkan dengan tidak menggunakan media konkret di kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

H_o = Tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran terpadu menggunakan media konkret dibandingkan dengan tidak menggunakan media konkret di kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung.

Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima, dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Kemudian jika H_a diterima dilakukannya uji lanjut dengan melihat rata-rata skor peningkatan hasil belajar peserta didik pada kedua kelas.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media konkret terhadap hasil belajar pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung. Hal ini diajukkan dengan :

1. Aktivitas belajar pada pembelajaran terpadu dengan media konkret berpengaruh terhadap hasil belajar
2. Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran terpadu dengan media konkret lebih tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan media konkret.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas IV, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

Memberikan pengalaman belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui media konkret sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Menginformasikan kepada pendidik dalam proses pembelajaran untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media konkret yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan bahan masukan guna meningkatkan kualitas pendidik di sekolah melalui media konkret.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai media konkret.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*: Jakarta. Bumi Aksara
- . 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* : Jakarta. PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 20016. *Media Pembelajaran*: Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran* : Jakarta. Rineka Cipta.
- Cici, Apriyani. 2017. Pengaruh penerapan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD. *Jurnal Pedagogi*, 6 (2) : 1-15. Universitas Lampung.
[http://eprints.uny.ac.id/view/subjects/F4.html.ciciapriani.tentang.media.konkret.](http://eprints.uny.ac.id/view/subjects/F4.html.ciciapriani.tentang.media.konkret)
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*: Jakarta. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses belajar Mengajar*: Jakarata. Bumi Aksara.
- Ibrahim, R.,& Syaodih Nana. 2008. *Perencanaan Pengajaran*: Jakarta. PT. Rinika Cipta.
- Ismawati, Esti dan Umaya, Faraz. 2012. *Belajar Bahasa di Awal Kelas*: Yogyakarta. Penerbit Ombak.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran* : Banjarmasin. Antasari Press
- Maria Tri Erowati (2015) Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV. *Jurnal Prosiding Ilmu Pendidikan*. 1 (2): 288-296. Universitas Negeri Solo.
<https://media.neliti.com/media/publications/171861-ID-pengaruh-penggunaan-media-benda-konkret.pdf>

- Mudlofir, Ali & Rusydiyah, Evi Fatimatur. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*: Jakarta. Rajawali Pers.
- Narbuko, Cholid. 2001. *Metodelogi Penelitian*: Jakarta. Bumi Aksara.
- Nurul Dwi Yuliana. 2015. Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika kelas II. *Jurnal Pedagogi*. 3(1): 34-40. Universitas Negeri Bekasi.
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=418420&val=8946-pengaruh-media-konkret-terhadap-hasil-belajar-matematika-kelas-II>.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*: Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*: Jakart. PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*: Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Singgih, Heriyanto. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa, *e-Journal UNY*. 3 (13): 20-31. Universitas Negeri Yogyakarta.
<http://eprints.uny.ac.id/12770/1/Singgih%20Heriyanto.pdf>
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*: Jakarta. Rineka Cipta
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*: Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Sudjana, N. dan A, Rivai. 2010 *Media Pengajaran*: Jakarta. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*: Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*: Bandung. Alfabet
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*: Bandung. Alfabeta.
- Sumantri, Mulyani dan Permana, Johar. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Jakarta
- Suryani, N & Agung, L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*: Yogyakarta. Penerit Ombak.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*: Prenada Media Grup. Jakarta.

Wirnawati. 2017. Pengaruh Media Konkret Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 15 Sempalai Tebas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6 (7): 1-11. PGSD FKIP UNTAN Pontianak.

<https://media.neliti.com/media/publications/214564-none.pdf>