

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1
SOPONYONO**

(Skripsi)

Oleh

**ANDARU PRAMIA PUTRI
1913053138**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 SOPONYONO

Oleh

Andaru Pramia Putri

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 1 Soponyono. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Soponyono. Metode penelitian yang digunakan eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain penelitian non equivalent control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Soponyono dengan jumlah 58 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan sampel jenuh dengan jumlah sampel adalah seluruh populasi yaitu 58 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana dengan hasil $F_{hitung} = 20,43 \geq F_{tabel} = 4,22$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD.

Kata Kunci: benda konkret, hasil belajar, pembelajaran IPA.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF CONCRET MEDIA OBJECTS ON THE LEARNING OUTCOMES OF SCIENCE FROM STUDENTS IN CLASS V SD NEGERI 1 SOPONYONO

By

Andaru Pramia Putri

The problem of this research is the low science learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 1 Soponyono. This study aims to determine the influence of the use of certain media objects on science learning outcomes in fifth grade students at SD Negeri 1 Soponyono. The research method used was quasi-experimental with a non-equivalent control group design. The population of this study were all fifth grade students at SD Negeri 1 Soponyono with a total of 58 students. The research sample uses a saturated sample. Data collection techniques using multiple choice tests. Testing the hypothesis using a simple linear regression test with the results $F_{count} = 20.43 \geq F_{table} = 4.22$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus there is a significant influence on the Use of Concrete Objects Media on the Science Learning Outcomes of Class V SD Students.

Keywords: concrete objects, learning outcomes, science learning.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1
SOPONYONO**

Oleh

ANDARU PRAMIA PUTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 SOPONYONO**

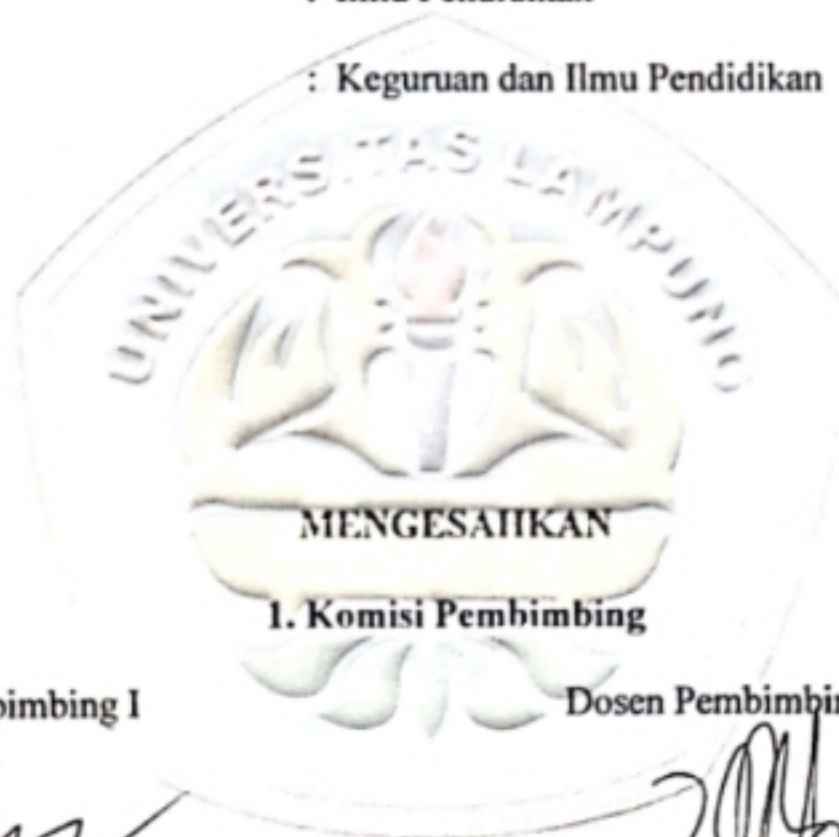
Nama Mahasiswa : ***Andaru Pramia Putri***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053138

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dra. Erni, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001

Dosen Pembimbing II

Siti Nuraini, S.Pd., M.Pd.
NIK 232104940804101

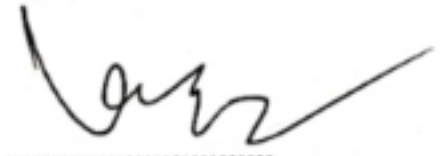
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

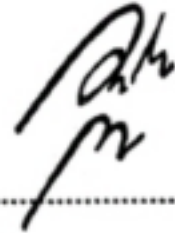
Ketua : Dra. Erni, M.Pd.



Sekretaris : Siti Nuraini, S.Pd., M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 49651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Juli 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andaru Pramia Putri
NPM : 1913053138
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sopyono” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 04 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Andaru Pramia Putri

NPM 1913053138

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Andaru Pramia Putri, lahir di Desa Sponyono Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung, pada tanggal 19 Oktober 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Tri Purwono Edi dengan Ibu Asmunah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sridadi Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung lulus pada tahun 2012.
2. SMP Negeri 1 Kota Agung Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung lulus pada tahun 2015.
3. SMA Negeri 1 Kotaagung Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN).

MOTTO

“Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu menang”

(QS. Al Ankabut: 6)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah SWT, berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini kupersembahkan untu:

Bapakku Tri Purwono Edi dan Ibu Asmunah, yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Terimakasih Bapakku dan Ibuku.

Adikku Kania Aulia Salsabilla, yang selalu memberikan semangat, dukungan dan mengingatkanku untuk terus menyelesaikan kewajibanku.

Keluarga Besar SD Negeri 1 Soponyono

Almamaterku tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Soponyono Tahun Pelajaran 2022/2023”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terkasih Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing 1 yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik, Ibu Siti Nuraini, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan, serta Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.’
2. Prod. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag. M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.

4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan, saran dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen dan Staf Karyawan S-1 PGSD Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti selama penyusunan skripsi.
6. Agus, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 1 Soponyono yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
7. Sutriono, S.Pd. SD., dan Rani Okiyarningsih, S.Pd., selaku wali kelas V A dan V B SD Negeri 1 Soponyono yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Soponyomo yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2019, terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasi selama ini.
10. Orang tuaku Tri Purwono Edi dan Asmunah yang selalu mendoakan kesuksesanku dan memberi semangat kepada peneliti agar segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Adikku Kania Aulia Salsabilla yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada peneliti.
12. Tim sukses “Tim Seminar” serta sahabatku Elsa, Lusiana, Lisa, Rima, Fatma, Wahyuni, serta mahasiswa “Kosan Latif Berjaya” terima kasih karena kalian telah memberikan bantuan, motivasi nasihat, dan semangat dikala susah maupun senang.
13. Almamater tercinta “Universitas Lampung”
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Metro, 04 Juli 2023

Penulis

Andaru Pramia Putri

NPM 1913053138

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Belajar.....	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Tujuan Belajar	9
3. Prinsip-Prinsip Belajar.....	10
4. Teori Belajar	12
B. Hasil Belajar	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Macam-Macam Hasil Belajar	15
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
C. Pembelajaran IPA SD.....	19
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	19
2. Tujuan Pembelajaran IPA SD	20
3. Pembelajaran IPA SD.....	21
D. Media Pembelajaran	23
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	23
3. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	24
E. Media Benda Konkret	26
1. Pengertian Media Benda Konkret	26
2. Kelebihan Media Benda Konkret	27
3. Kekurangan Media Benda Konkret.....	28
4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Benda Konkret.....	29
F. Penelitian Relevan.....	31
G. Kerangka Pikir	32
H. Hipotesis	35

III. METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Prosedur Penelitian.....	38
1. Tahap persiapan	38
2. Tahap Pelaksanaan	39
3. Tahap Pegolahan Data.....	39
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	39
1. Tempat penelitian	39
2. Waktu Penelitian	39
3. Subjek Penelitian.....	40
D. Populasi dan Sampel Penelitian	40
1. Populasi Penelitian	40
2. Sampel Penelitian	40
E. Variabel Penelitian	41
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	42
1. Definisi Konseptual.....	42
2. Definisi Operasional.....	43
G. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Observasi	44
2. Tes	44
3. Dokumentasi	45
H. Instrumen Penelitian.....	45
1. Jenis Instrumen.....	45
2. Uji Coba Instrumen	48
3. Uji Persyaratan Instrumen	48
I. Teknik Analisis Data.....	55
1. Uji Normalitas.....	55
2. Uji Homogenitas	56
3. Uji Hipotesis	56
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Pelaksanaan Penelitian	58
B. Pengambilan Data Penelitian	59
C. Hasil Analisis Data.....	59
1. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	59
2. Data Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas Kontrol.....	63
D. Uji Prasyarat Analisis Data.....	66
1. Uji Normalitas.....	66
2. Uji Homogenitas	67
E. Hasil Uji Hipotesis	68
F. Pembahasan Hasil Penelitian	69
G. Keterbatasan Penelitian	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil PTS Semester Ganjil IPA SD Negeri 1 Sopyonyo.....	3
2. Data Populasi Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1Sopyonyo	37
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	43
4. Kisi-Kisi Observasi Penelitian.....	44
5. Data Validitas Soal Tes	52
6. Data Reliabilitas Soal Tes	53
7. Data Taraf Kesukaran Soal Tes	53
8. Data Daya Pembeda Soal	55
9. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	55
10. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> IPA Kelas Eksperimen	60
11. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> IPA Kelas Kontrol.....	61
12. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> IPA Kelas Eksperimen	62
13. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> IPA Kelas Kontrol.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Paradigma Penelitian	32
2. Gambar Desain Penelitian <i>Non Equivalent ControlGroup Design</i>	34
3. Gambar Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	62
4. Gambar Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	54
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	58
3. Soal Instrumen	64
4. Lembar Observasi Peserta Didik	96
5. Hasil Uji Validitas Soal Tes	99
6. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes.....	101
7. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Tes	103
8. Hasil Uji Daya Beda Soal Tes	105
9. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	107
10. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	109
11. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	111
12. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol	117
13. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	123
14. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	125
15. Perhitungan Uji Hipotesis	127
16. Dokumentasi.....	131

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah segala usaha yang dilakukan secara sengaja dan terencana oleh seseorang atau kelompok orang untuk mencapai suatu tujuan yang mengubah hidup menjadi lebih baik lagi. Menurut Wahab (2017: 51) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan bangsa negara.

Pendidikan memiliki tujuan untuk menuntun peserta didik pada perubahan tingkah laku baik secara moral maupun intelektual yang dapat dijadikan bekal hidup sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, maka peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang telah dipandu oleh pendidik melalui suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik di sekolah dimana dalam hal tersebut terdapat dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar.

Tujuan dari sebuah pembelajaran yaitu agar dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah sebuah tolak ukur untuk melihat keberhasilan seseorang. Menurut Rusman (2014: 67) hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga bahwa hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup beberapa ranah diantaranya ranah kognitif,

afektif dan psikomotor. Hasil belajar merupakan hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah penulis lakukan pada bulan November 2022 didapatkan data hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sopyonyo yang penulis ketahui dari arsip sekolah yaitu pada Ujian Tengah Semester tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan masih banyak peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan nilai KKM IPA. Dari 58 peserta didik kelas 5 hanya 41% Peserta didik saja yang mencapai ketuntasan nilai KKM. Untuk lebih jelasnya, penulis menggambarkan hasil belajar IPA peserta didik kelas 5 pada Penilaian Tengah Semester (PTS) tahun ajaran 2022/2023 sebagai berikut.

Tabell. Data Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sopyonyo pada Pembelajaran Tematik Tahun Pelajaran 2022/2023

Mata Pelajaran	KKM	Kelas V A		Kelas V B	
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
Bahasa Indonesia	75	15	13	15	15
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	75	11	17	13	17
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	75	14	14	16	14
Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)	75	16	12	15	15
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN)	75	13	15	13	17

Rendahnya hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sopyonyo Tahun Pelajaran 2022/2023 perlu mendapat perhatian yang lebih dari pendidik di sekolah, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 239) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti motivasi belajar, kebiasaan belajar, konsentrasi belajar dan lain sebagainya. Sementara faktor eksternal meliputi faktor-faktor yang berasal

dari luar diri peserta didik seperti pendidik, sarana dan prasarana pembelajaran, lingkungan sosial, dan kurikulum sekolah.

Berdasarkan hasil observasi oleh pendidik kelas V SD Negeri 1 Sopyono diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPA peserta didik salah satunya dikarenakan pendidik di SD Negeri 1 Sopyono kurang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang ada di SD Negeri 1 Sopyono belum dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik karena pendidik masih belum memahami penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran konkret belum dilaksanakan secara maksimal, pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di SD Negeri 1 Sopyono lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga minat belajar peserta didik kurang dalam pembelajaran IPA, hasil belajar peserta didik masih dibawah KKM yang ditetapkan sekolah karena metode pembelajaran yang digunakan pendidik kurang menarik.

Pembelajaran IPA dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila pendidik mampu mengubah diri peserta didik untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Penulis memilih media benda konkret karena melalui benda konkret peserta didik dapat melihat secara langsung dan nyata bentuk benda yang digambarkan dalam buku pelajaran, sehingga dapat meningkatkan stimulus dan rangsangan dari peserta didik saat melihatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemp dan Smellie yang dikutip oleh Ona Sanya (2014:127) yaitu, *“instructional media also make use the power of pictures, words and sound to compel attention, to help an audience understand ideas and acquire information too complex for verbal explanation alone, and to help overcome the limitations of time, size and space”* yang artinya adalah media pembelajaran memanfaatkan kekuatan gambar, kata dan suara untuk mendorong perhatian, serta membantu peserta didik memahami ide-ide dan memperoleh informasi yang dibutuhkan dan untuk membantu mengatasi keterbatasan waktu, ukuran dan ruang.

Salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran IPA agar lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan media benda konkret sebagai media pembelajaran di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Tri Erowati (2015) menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media benda konkret daripada belajar melalui media teks dan gambar diam. Serta penelitian yang dilakukan oleh Apriliya Astuti (2013) menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah penggunaan media yang digunakan kurang menarik minat belajar peserta didik sehingga menggunakan penggunaan media demonstrasi yang disertai dengan bantuan benda konkret.

Dengan demikian, untuk mencapai hasil yang lebih baik pada proses belajar mengajar, salah satu hal yang disarankan adalah digunakannya media yang bersifat konkret. Objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal. Melalui penggunaan media benda konkret ini, memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena menarik perhatian peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media benda konkret dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada materi IPA, untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Sopyono Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pendidik di SD Negeri 1 Soponyono kurang menggunakan media dalam kegiatan proses pembelajaran
2. Media pembelajaran yang ada di SD Negeri 1 Soponyono belum dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik, karena pendidik masih belum memahami penggunaan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran konkret belum di laksanakan secara maksimal
4. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di SD Negeri 1 Soponyono lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga minat belajar peserta didik kurang dalam pembelajaran IPA.
5. Hasil belajar peserta didik masih di bawah KKM yang di tetapkan di sekolah, karena metode pembelajaran yang digunakan pendidik kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran benda konkret.
2. Hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Soponyono Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka perlu adanya suatu rumusan yang akan memberikan arah pada penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar IPA speserta didik kelas V SD Negeri 1 Soponyono Tahun Pelajaran 2022/2023”.

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sopyonyo Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan memperoleh pengetahuan bagi pembaca bahkan dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media pada pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

- 1) Melalui hasil penelitian ini diharapkan pendidik SD memiliki pengetahuan dan wawasan tentang oembuatan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA.
- 2) Melalui hasil penelitian ini diharapkan pendidik sekolah dasar memiliki pengetahuan tentang penggunaan media yang tepat untuk membuat pembelajaran yan lebih menyenangkan, menarik dan bervariasi.

b. Peserta didik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat lebih mudah menerima dan mengingat materi pelajaran karena pembelajaran diikuti dengan penggunaan media visual.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif untuk mengikuti pelajaran.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan serta memiliki gambaran dan mendapatkan pengalaman secara nyata juga dapat memilih dan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran IPA jika nantinya menjadi pendidik di sekolah dasar.

d. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan bagi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian dengan variabel yang sama.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Keberhasilan pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan ditandai dengan keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Ihsana (2017: 1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu. Definisi tersebut memberikan penekanan bahwa belajar adalah upaya untuk merubah tingkah laku seseorang. Dengan perubahan tingkah laku seseorang akan menjadi lebih menguasai berbagai macam masalah dan bisa mencari solusi pemecahan permasalahan.

Menurut Sardiman dalam Herawati (2018) dalam memahami makna belajar harus mengetahui beberapa definisi tentang belajar sebagai berikut.

- a. Cronbach memberikan definisi: *learning is shown by a change in behavior as a result of experience.*
- b. Herold Spears memberikan batasan: *learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*
- c. Geoch mengatakan: *learning is a change in performance as a result of practice.*

Ketiga definisi di atas mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru.

Pendapat lain menurut menurut Ahmad (2013: 4) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Selanjutnya Susanto (2013) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses pengalaman yang dialami.

2. Tujuan Belajar

Proses belajar terjadi apabila peserta didik dihadapkan pada situasi dimana dia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara yang biasa, atau apabila peserta didik harus mengatasi rintangan-rintangan yang dapat mengganggu kegiatan yang diinginkan peserta didik. Tujuan belajar secara umum adalah terjadinya perubahan dalam diri peserta didik agar menjadi lebih baik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) tujuan belajar penting bagi pendidik dan peserta didik sendiri.

Menurut Hamalik dalam Sugiarti (2013: 53) menyatakan bahwa tujuan belajar juga merupakan suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses

belajar, dengan demikian tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil. Dengan adanya tujuan belajar, maka pembelajaran menjadi lebih terarah karena terdapat indikator dalam tujuan belajar yang harus dicapai.

Menurut Sardiman dalam Jannah (2019: 15-16) menyatakan bahwa tujuan belajar pada umumnya dibagi menjadi tiga macam seperti berikut ini:

- a) Untuk mendapatkan pengetahuan, hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, karena antara kemampuan berfikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
- b) Penanaman konsep memerlukan keterampilan baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Pembentukan sikap, mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai anak didik akan menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan tingkah laku peserta didik yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik baik itu berupa kemampuan berfikir, penanaman konsep maupun pembentukan sikap setelah melaksanakan pembelajaran yang didukung dengan kondisi pembelajaran yang kondusif. Tujuan belajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik karena komponen-komponen dalam tujuan belajar mengandung seperangkat hasil yang hendak dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar seperti menerima materi pembelajaran, partisipasi peserta didik di kelas, mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik sampai peserta didik kemudian dinilai kemampuan belajarnya melalui ujian akhir semester.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar menunjukkan kepada hal-hal penting yang harus dilakukan dalam pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Menurut William Burton yang dikutip oleh Hamalik, 2004 (dalam Husamah, dkk. 2016: 15) seorang pakar pembelajaran di Amerika Serikat menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar, yaitu.

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under foing*).
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan peserta didik.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan peserta didik sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas (keturunan) dan lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan peserta didik.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan peserta didik.
- h. Proses belajar yang terbaik apabila peserta didik mengetahui status dan kemajuan.
- i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- j. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
- k. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- l. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- m. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Selain itu, Soekamto dan Winataputra (dalam Fathurrohman & Sulistyorini 2012: 17) mengemukakan ada beberapa prinsip belajar dalam pembelajaran yaitu.

- a. Apapun yang dipelajari peserta didik dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu peserta didiklah yang harus bertindak aktif.
- b. Seriap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Peserta didik akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses pembelajaran.

- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Memotivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, bahwa dalam suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari prinsip-prinsip pembelajaran. prinsip belajar memberikan arah tentang hubungan yang terjadi antara peserta didik dan pendidik agar peserta didik dapat berperan aktif di dalam proses pembelajarn.

4. Teori Belajar

Dalam dunia pendidikan, telah banyak teori belajar yang sudah ditemukan oleh para ahli. Teori-teori ini dipakai untuk mengantarkan seseorang belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Teori belajar sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu untuk membantu pendidik untuk memahami bagaimana peserta didik belajar, membimbing pendidik merancang dan merencanakan proses pembelajaran, menjadi panduan pendidik untuk mengelola kelas dan lain sebagainya. Riyanti (2020: 2) menyatakan teori belajar berpangkal pada pandangan hakikat manusia sebagai mahluk pasif yang dianggap seperti kertas putih dan tergantung pada orang yang akan menulis pada kertas tersebut.

Menurut Mardianto (2016: 65-80) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. *Teori Operan Conditioning*
Teori ini di kemukakan oleh BF. Skinner, yang memandang bahwa belajar adalah perubahan dalam perilaku yang dapat diamati dalam kondisi yang dikontrol secara baik.
- b. *Conditioning of Learning*, Robert M. Gagne
Gagne menetapkan bahwa asas belajar pada seseorang adalah kupasan terhadap berbagai *performance* sampai pada keterampilan yang kompleks.
- c. Teori Atribusi, Bernard Weiner

Pada dasarnya teori ini menyarankan bahwa bila kita mengamati perilaku seorang individu, kita berusaha menentukan apakah perilaku ini ditimbulkan secara internal atau eksternal.

Menurut Syarifan (2016: 58-62) teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Belajar Behaviorisme
Menurut teori behaviorisme, belajar terjadi bila perubahan dalam bentuk tingkah laku dapat diamati. Bila kebiasaan berperilaku terbentuk karena pengaruh sesuatu atau karena pengaruh peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.
- b. Teori Belajar Kognitif
Teori belajar kognitif memfokuskan perhatiannya kepada bagaimana dapat mengembangkan fungsi kognitif individu agar mereka dapat belajar dengan maksimal.
- c. Teori Belajar Humanistik
Menurut pandangan teori belajar humanisme, bahwa seseorang belajar karena ingin mengetahui dunianya. Individu memilih sesuatu untuk dipelajari, mengusahakan proses belajar dengan caranya sendiri, dan menilainya sendiri tentang apakah proses belajarnya berhasil.
- d. Teori Belajar dalam Perspektif Islam
Dalam perspektif Islam, makna belajar hukumnya hanya sekedar upaya perubahan perilaku. Konsep belajar dalam Islam merupakan konsep belajar yang ideal, karena sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadist. Metode pembelajaran dalam Islam antara lain dengan menggunakan metode *trial and error*, peneladanan, dan pengulangan.

Selanjutnya Suprijono (2015: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Perilaku
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme, dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respond).
- b. Teori Belajar Kognitif
Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.
- c. Teori Belajar Konstruktivisme
Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa teori belajar yang mendukung penelitian ini yaitu teori belajar behavioristik. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa teori belajar behavioristik peserta didik memperoleh pengetahuan berdasarkan stimulus yang diberikan oleh pendidik. Menurut teori tersebut dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus merupakan sesuatu yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan dari peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sesudah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar menurut Rusman (2014: 67) merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup beberapa ranah diantaranya ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Rifa'I (2012: 69) menyatakan bahwa hasil belajar diperoleh setelah peserta didik mengalami proses belajar, hasil yang didapat menunjukkan adanya perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar mengajar.

Menurut Desmalelah (2014: 43) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dari proses pembelajaran yang dapat berupa tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar digunakan oleh pendidik untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana (2014: 3) yang menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam belajar. Dengan mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik

dalam pembelajaran, pendidik dapat mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan yang telah tercapai dalam diri peserta didik tersebut. Peserta didik dapat dinyatakan berhasil dalam pembelajaran apabila peserta didik telah mengalami belajar serta diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar, kemampuan ini meliputi kemampuan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar IPA SD merupakan segenap perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik dalam bidang IPA sebagai hasil setelah mengikuti proses belajar IPA. Hasil eblajar biasanya dinyatakan menggunakan nilai atau skor yang telah didapatkan dari suatu tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah peserta didik mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan pendidik. Menurut Desmalelah (2014: 43) menyatakan hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dari proses pembelajaran yang berupa tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotor. Hal tersebut sejalan dengan Molstad & Karseth (2016) yang menjelaskan bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah masa pembelajaran.

Benyamin S.Bloom, dkk dalam Sulistiasih (2018: 6) menyatakan bahwa hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun tiga domain tersebut, antara lain.

- a. Domain kognitif (*cognitive domain*).
Domain ini memiliki 6 jenjang kemampuan yaitu :
 - 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata

- kerja yang dapat digunakan, antara lain : mengidentifikasi, membuat garis besar, menyusun daftar, dll.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan dan dapat memanfaatkannya. Kata kerja yang dapat digunakan antara lain menjelaskan, menyimpulkan, memberi contoh, dll.
 - 3) Penerapan (*application*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan ide-ide umum, metode, prinsip, dan teori dalam situasi yang baru dan konkret. Kata kerja yang digunakan diantaranya mengungkapkan, mendemonstrasikan, menunjukkan, dll.
 - 4) Analisis (*analysis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam komponen pembentukannya. Kata kerja yang digunakan diantaranya menggambarkan kesimpulan, membuat garis besar, menghubungkan, dll.
 - 5) Sintesis (*synthesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasilnya bisa berupa tulisan rencana atau mekanisme. Kata kerja yang digunakan diantaranya menyusun, menggolongkan, menggabungkan, dll.
 - 6) Evaluasi (*evaluation*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Kata kerja yang digunakan diantaranya menilai, membandingkan, menduga, dll.
- b. Domain afektif (*affective domain*) yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian darinya dalam membentuk nilai dan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu :
- 1) Kemauan menerima (*receiving*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kata kerja yang digunakan diantaranya menanyakan, memilih, menggambarkan, dll.
 - 2) Kemauan menanggapi atau menjawab (*responding*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik tidak hanya peka terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan. Kata kerja yang digunakan diantaranya membaca, mengemukakan, mendiskusikan, dll.
 - 3) Menilai (*valuing*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku secara konsisten. Kata kerja yang digunakan diantaranya melengkapi, menerangkan, mengusulkan, dll.

- 4) Organisasi (*organization*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menyatukan nilai yang berbeda, memecahkan masalah. Kata kerja yang digunakan diantaranya mengubah, mengatur, membandingkan, dll.
- c. Domain psikomotor (*psychomotor domain*) yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerak tubuh atau bagiannya. Kata kerja yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu :
- 1) Meniru merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum mengerti makna atau hakikat dari keterampilan itu. Contoh kata kerja operasional yang bisa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah mengkonstruksi, menggabungkan, mengatur, menyesuaikan, dan sebagainya.
 - 2) Memanipulasi merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan seperti yang diajarkan, dalam arti mampu memilih yang diperlukan. Kata kerja yang sering digunakan dalam mengukur aspek ini adalah menenpatkan, membuat, memanipulasi, merancangm dan sebagainya.
 - 3) Pengalamiahan merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal-hal yang diajarkan (sebagai contoh) telah menjasi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini diantaranya adalah memutar, memindahkan, menarik, mendorong, dan sebagainya.
 - 4) Artikulasi merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interperatif. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah menggunakan mensketsa, menimbang, menjeniskan, dan sebagainya.

Berdasarkan macam-macam hasil belajar di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan peserta didik yang dicapai atau dikuasia setelah mengikuti proses pembelajaran, kemampuan tersebut bisa berupa kemampuan dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar bisa dilihat melalui kegiatan evaluasi pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini merupakan hasil belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang telah dilakukan peserta didik pada aspek kognitif berupa tes.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik. Syahputra (2020: 26) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Menurut Rusman (2017: 124) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

Sementara menurut Dalyono dalam Wahyuningsih (2020: 69-71) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor Internal (dari dalam diri peserta didik)
 - 1) Faktor Intelegensi (kecakapan)
Intelegensi atau kecakapan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa juga diupayakan dengan latihan-latihan tertentu.
 - 2) Faktor Minat dan Motivasi
Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergelayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.
 - 3) Faktor Cara Belajar
Cara belajar yang dimaksud adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar.
- b. Faktor Eksternal
 - 1) Lingkungan Keluarga
Keluarga mempunyai peran yang besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan waktu peserta didik berada dalam keluarga lebih banyak bila dibandingkan dengan waktu belajar di sekolah.

2) Lingkungan Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi sesama peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa secara garis besar faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik berasal dari dua faktor yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal, yang mana pada masing-masing kedua faktor tersebut terdiri atas banyak faktor. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

C. Pembelajaran IPA SD

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan alam semesta. Menurut Susanto (2016: 167) menyatakan bahwa IPA atau Sains adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Kemudian Depdiknas (2003) dalam (Supardi, 2017) menjelaskan IPA sebagai suatu cara dalam menelusuri alam dengan sistematis dalam rangka dalam rangka penguasaan terhadap pengetahuan beserta fakta, konsep, dan prinsip-prinsip beserta kegiatan penemuan yang dilakukan dalam rangka mewujudkan sikap ilmiah.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta berupa fakta-fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang diperoleh dalam kegiatan mencari tahu secara sistematis untuk mendapatkan generalisasi yang tepat.

2. Tujuan Pembelajaran IPA SD

Mata pelajaran IPA di SD/MI menurut Satriawati dan Irman (2019: 6-7)

bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memperoleh keyakinan terhadap keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam cipta-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Yulistiana dan Setyawan (2020) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bertujuan agar peserta didik memiliki potensi pengetahuan dan keterampilan tentang alam sekitar melalui suatu pembelajaran di sekolah dengan mengaitkan antara materi (teori) dengan praktik agar peserta didik mampu mengemukakan suatu pendapat atau ide pikiran terhadap suatu pengalaman yang terjadi terhadap mereka dengan adanya suatu kegiatan interaksi proses belajar mengajar di sekolah.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, tujuan pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik untuk menghargai alam sekitar, dan melestarikan alam. Pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa, mampu mengemukakan pendapat atau pikiran terhadap suatu pengalaman, meningkatkan kesadaran peserta didik bahwa IPA berhubungan dengan lingkungan, teknologo, dan masyarakat sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep IPA yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pembelajaran IPA SD

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memerlukan adanya interaksi antara peserta didik dengan objek atau alam secara langsung. Menurut Purwanti (2012: 04) menyatakan bahwa pembelajaran IPA di SD secara umum merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Susanto (2016: 170-171) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip, proses dimana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA.

Pamungkas, dkk (2017: 119) berpendapat bahwa pembelajaran IPA merupakan suatu bidang ilmu yang dimasukkan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik dengan proses, pengembangan sikap ilmiah dan sebuah produk sehingga diharapkan peserta didik memiliki ilmu pengetahuan yang dibangun atas dasar proses ilmiah yang bersumber berdasarkan pengetahuan, kreativitas, sikap ilmiah dan pengetahuan untuk ditetapkan di lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPA melatih anak untuk berpikir kritis dan objektif. Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya dapat membuka kemampuan untuk memunculkan rasa ingin tahu peserta didik secara ilmiah.

Pengetian IPA menurut Sulthon (2018) (dalam Lukas, dkk. 2022: 3689) adalah pengetahuan yang dibentuk melalui proses pengamatan terhadap gejala-gejala alam dan kebendaan yang secara sistematis, terus-menerus, tersusun secara teratur, rasional dan objektif yang berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi, klasifikasi, hubungan waktu, menggunakan hitungan, pengukuran, komunikasi, hipotesis dengan menggunakan metode ilmiah yang hasilnya berupa fakta, prinsip-prinsip, teori-teori, hukum-hukum, konsep-konsep amupun faktor-faktor yang kesemuanya ditujukan untuk menjelaskan tentang berbagai gejala alam.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang diajarkan di SD merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir kritis, mencari sendiri pengetahuan yang dipelajarinya. Proses pembelajaran IPA lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar mempelajari dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA di SD diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup menjelaskan batasan kajian dari pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 dalam Dewi, dkk (2021: 9-11) ruang lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut.

- a. Mahluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan
- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat dan gas
- c. Energi dan perubahannya meliputi, gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
- d. Bumi dan alam semesta meliputi, tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya

Berdasarkan pendapat diatas dapat dianalisis bahwa pembelajaran IPA SD adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang mahluk hidup, benda atau materi, energi, serta bumi dan alam semesta. Materi pelajaran yang diberikan secara terstruktur dari hal-hal yang mudah berlanjut kepada hal-hal yang sulit. Dengan adanya ruang lingkup pendidik dituntut untuk memberikan materi pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan pemahaman peserta didik.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat melaksanakan proses pembelajaran, pendidik membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari komponen pembelajaran. Menurut Hamka dalam Nurfadhilah (2021: 13) menyatakan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Sejalan dengan pendapat di atas Ismail (2020) menjelaskan media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Sementara itu, menurut Jalinus (2016: 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berbentuk peralatan fisik atau saran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Dengan media diharapkan dapat menjadikan pembelajaran dikelas lebih bervariasi karena peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari pendidik. Dengan adanya media pembelajaran peserta

didik mempunyai fokus perhatian yang lain untuk menambah serta mempermudah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung (2012:149) yang menyatakan tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah:

- a. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna
- b. Untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik
- c. Untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap serta memahami materi pembelajaran
- d. Untuk mendorong keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi yang disampaikan pendidik
- e. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah faham antar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan

Menurut Arsyad dalam Yusnia (2019: 71) mengemukakan bahwa adanya penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar itu sendiri, karena bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar serta menjaga relevansi dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media yang tepat juga merupakan salah satu hal yang penting untuk diperhatikan, hal tersebut dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah pendidik menyampaikan informasi materi pembelajaran kepada peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi beberapa jenis. Ansyhar (2013: 44) membagi media pembelajaran menjadi 4 jenis, yaitu.

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata mata dari peserta didik. Misalnya: media visual non proyeksi (benda, realia, model, prototif dan grafis) dan media proyeksi (*power point* dan *auto card*).

- b. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera penglihatan peserta didik. Misalnya: radio, pita, kaset, suara, dan piringan hitam.
- c. Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
- d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. misalnya: TV dan *power point*.

Satrianawati (2018: 10) menyatakan macam-macam media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu.

- a. Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- b. Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD Sn sebagainya.
- c. Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pentas, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur yaitu *Video Compact Disc*.
- d. Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Jalinus (2016: 11) menyatakan bahwa media menurut Takstonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori, yaitu.

- a. Media audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video.
- b. Media audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*) film rangkaian suara dan cetak suara.
- c. Media audio semi gerak, yaitu media yang memiliki kemampuan hanya menampilkan gambar di sertai dengan gerakan secara linier jadi, tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh.
- d. Media visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan gambar atau bayangan yang dapat bergerak di layar bias, berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

- e. Media visual diam, yaitu foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan diagram dan lain sebagainya.
- f. Media audio, yaitu media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media audio diantaranya, radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain sebagainya.
- g. Media cetak, yaitu media yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas, gambar, kata-kata yang tanpa menggunakan energi elektromekanis.

Berdasarkan uraian jenis jenis media pembelajaran di atas, penulis memilih media visual merujuk pada pendapat Ansyhar (2013: 44), yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Salah satu media visual yang akan penulis gunakan adalah media visual non proyeksi yaitu benda konkret. Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

E. Media Benda Konkret

1. Pengertian Media Benda Konkret

Media benda konkret merupakan objek yang nyata sehingga dapat memberikan rangsangan yang sangat penting bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal. Menurut Siregar, dkk (2022) media konkret atau media nyata adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para peserta didik. Media konkret adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.

Hamalik (2020: 48) menyatakan bahwa media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya dapat dipegang dari segala arah secara jelas dan nyata serta akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Menurut Ramadhani (2017) media benda konkret adalah benda-benda nyata atau tiruan dalam

bentuk nyata yang berfungsi sebagai sumber belajar guna menyampaikan informasi. Penggunaan media benda konkret pada proses pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa media benda konkret merupakan objek yang nyata dan dapat dirasakan secara langsung, sehingga dapat memberikan rangsangan yang penting kepada peserta didik dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Secara teori penggunaan media konkret banyak mempunyai kelebihan, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik.

2. Kelebihan Media Benda Konkret

Beberapa kelebihan media benda konkret menurut Ibrahim (dalam Siregar, dkk., 2022) yaitu :

- a. Media konkret dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun mengerjakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b. Media konkret dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

Menurut Moedjiono (dalam Daryanto, 2013: 29) media benda konkret memiliki kelebihan-kelebihan antara lain.

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajiannya secara konkret dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun kerjanya.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Wahyuningsih. dkk (2021) mengemukakan bahwa kelebihan media benda konkret yaitu sebagai berikut.

- a. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman peserta didik dalam mempelajarinya
- b. Meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran
- c. Memberikan pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar
- d. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan
- e. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran benda konkret yaitu memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik sehingga dapat membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, meningkatkan minat peserta didik dan mengembangkan jalan pikiran peserta didik yang berkelanjutan.

3. Kekurangan Media Benda Konkret

Kelemahan-kelemahan media benda konkret menurut Moedjiono (dalam Daryanto, 2013: 29) sebagai berikut.

- a. Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar
- b. Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar, dan
- c. Perawatannya rumit

Dalam Mulyani dan Johar (2013: 176) kelemahan media benda konkret antara lain :

- 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.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa kekurangan media benda konkret adalah diantaranya memerlukan ruang dan tempat yang memadai jika benda tersebut berukuran besar, sulit

untuk didapatkan, perawatannya cukup rumit dan tidak dapat menjangkau semua sasaran dalam jumlah yang besar.

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Benda Konkret

Menurut Wijaya, dkk (2021) langkah-langkah penggunaan media benda konkret dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Menetapkan tujuan secara jelas
- b. Memilih alat atau media konkret di sekitar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
- c. Menyusun perencanaan pembelajaran
- d. Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa
- e. Siswa mengamati bentuk benda nyata
- f. Pendidik memberikan kesempatan bertanya
- g. Melakukan pembahasan hasil pengamatan bersama
- h. Melakukan kegiatan tindak lanjut
- i. Melakukan evaluasi

Menurut Yetrae (2013: 27) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan media benda konkret sebagai berikut.

- a. Menetapkan tujuan secara jelas
Langkah awal yang perlu dilakukan dalam memanfaatkan benda konkret adalah penetapan tujuan secara jelas. Tujuan pembelajaran ini sifatnya masih umum, namun dapat menggambarkan bentuk kemampuan yang diharapkan di miliki siswa setelah proses pembelajaran.
- b. Merumuskan tujuan perilaku khusus secara tepat
Setelah menetapkan tujuan umum kemudian pendidik menetapkan tujuan yang lebih khusus. Tujuan khusus ini rumusannya jelas menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran. bentuk perilaku sebagai tujuan, dapat diklasifikasikan kedalam tiga domain kognitif, afektif, dan psikomotor.
- c. Memilih alat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya, dan mengetahui karakteristik peserta didik secara tepat
Benda konkret yang akan dimanfaatkan terlebih dahulu harus dipilih secara cermat sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu.
- d. Menyusun perencanaan pembelajaran

- Langkah keempat yakni menyusun perencanaan pembelajaran yang diharapkan pembelajarannya dapat berlangsung secara lancar.
- e. Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan peserta didik dikombinasikan dengan media
Langkah berikutnya yaitu melaksanakan penyajian materi pembelajaran. Dalam penyajian dan pembahasan materi dengan memanfaatkan benda asli, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif.
 - f. Melakukan kegiatan lanjut
Setelah penyajian materi dengan memanfaatkan benda konkret selesai, kemudia perlu dilakukan tindak lanjut. Kegiatan ini dapat berupa diskusi, penyusunan laporan, pemberian latihan dan eksperimen.
 - g. Untuk mengukur keberhasilan terhadap tujuan yang telah dirumuskan pad aawal kegiatan pembelajran perlu dilakukan evaluasi
Keberhasilan sebagai *feedback* bagi pendidik dan peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda konkret.

Menurut Dwisa, dkk (2022) menyatakan langkah-langkah penggunaan media benda konkret adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan jadwal atau waktu pelaksanaan tindakan
- b. Mempersiapkan materi yang akan diajarkan
- c. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan media benda konkret
- d. Mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik dan Lembar Observasi keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- e. Menyiapkan reward sebagai penghargaan kepada peserta didik yang aktif
- f. Mempersiapkan pertanyaan sebagai kegiatan apersepsi

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan pembelajaran merujuk pada pendapat Dwisa, dkk (2022) yaitu menentukan jadwal waktu pelaksanaan kegiatan, mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, mempersiapkan RPP media benda konkret sebagai bahan pedoman pelaksanaan pembelajaran, mempersiapkan lembar kerja peserta didik untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik, dan mempersiapkan *reward* sebagai hadiah kepada peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ergi Yuliana (2020) di Medan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa dengan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata kelas VA 81,35 dan VB 72,35 dan simpangan baku kelas VA 9,30 dan VB 10,45. Sehingga data demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Maria Tri Erowati (2016) di Sumberejo, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($9,012 > 1,658$) atau sig ($0,000 < 0,05$), dan dengan nilai kontribusi 41,6%. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,416.
3. Hotmaida Margaretha Sianipar, Muktar Panjaitan, Hetdy Sitio (2022) di Simalungun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test = 45 berada dalam kategori rendah dan nilai rata-rata post-test = 81 berada dalam kategori tinggi. Setelah diperoleh t hitung 11,94 dan t tabel 2,14. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
4. Prananda Ginggar (2021) hasil penelitian diperoleh uji t , diperoleh t hitung yaitu 2,3995 sedangkan t tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ didapatkan t hitung yaitu 2,3995 dan t tabel sebesar 2,056. Diperoleh t hitung $>$ t tabel ($2,3995 > 2,056$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN gugus VII Harau.
5. Desi Saputri (2020) di Tulungagung, berdasarkan perhitungan uji independen *sample t* tes diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,571 yang berarti $0,571 > 0,05$ sehingga H_0 di terima dan H_a di tolak. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

penggunaan media pembelajaran benda konkret terhadap perilaku negatif di dalam kelas dan hasil belajar siswa kelas II di MIN IV Tulungagung

Berdasarkan uraian diatas, persamaan penelitian ini dengan peneliti yakni pada variabel bebas nya yakni media pembelajaran benda konkret, serta kesamaan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V, perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu pada variabel terikat jika peneliti tersebut perilaku negatif di dalam kelas berbeda halnya dengan peneliti lakukan lebih terfokus pada hasil belajar IPA.

G. Kerangka Pikir

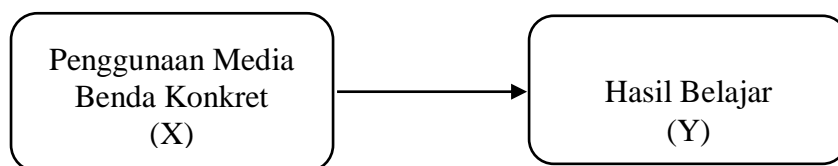
Pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Sopyono Tahun Pelajaran 2022/2023 yang masih menggunakan metode ceramah dan media sederhana seperti gambar yang terdapat dalam buku siswa, akan membuat peserta didik kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Terutama pada materi Perpindahan Kalor, peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi karena tdiak adanya wujud benda perpindahan kalor dihadapan peserta didik. Media gambar tidak dapat menampilkan bagaimana bentuk nyata dari perpindahan kalor, jika dilihat dari berbagai arah, karena media gambar hanya menampilkan gambar dan tulisan yang diam saja. Pembelajaran seperti ini tidak akan menjadi efektif, kurang menarik dan terlihat membosankan. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran IPA terutama dalam pemilihan media pembelajarannya, sehingga harapan setelah adanya pembaharuan dan perbaikan tersebut dapat memaksimalkan hasil belajar IPA pada peserta didik.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar IPA optimal adalah dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret. Media benda konkret adalah media benda nyata yang dapat dilihat secara langsung dan dapat dirasakan. Dengan menggunakan media benda konkret diharapkan peserta didik dapat merasakan rangsangan secara langsung dan menemukan ide atau

gagasan setelah melihat benda konkret yang ditampilkan dalam proses pembelajaran. Benda konkret menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam.

Penggunaan media benda konkret dalam proses pembelajaran materi perpindahan kalor dapat membantu peserta didik melihat bagaimana perpindahan kalor secara langsung dan jelas, lengkap dan dapat mencoba mengamati secara langsung. Dengan menggunakan media benda konkret peserta didik juga lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dan penjelasan pendidik, namun juga beraktivitas lain seperti mengamati dan mencoba langsung media benda konkret yang disajikan.

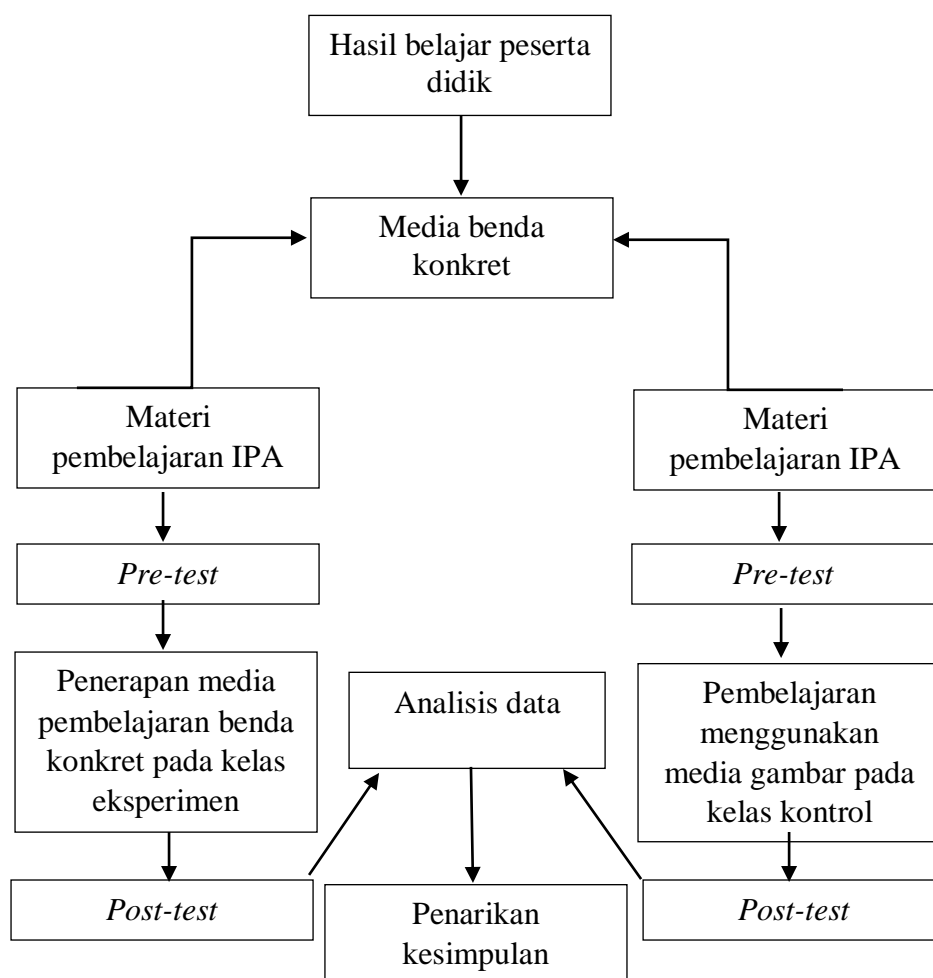
Adapun gambaran kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.



Adopsi: Sugiyono (2017: 105)

Gambar 1. Kerangka Pikir

Kerangka teori dalam penelitian ini dapat dilihat pola gambar sebagai berikut.



Berdasarkan kerangka teori di atas, dapat diketahui bahwa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik maka dibutuhkan penggunaan media benda konkret dalam proses pembelajaran materi IPA di SD. Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan *pre-test* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikannya stimulus melalui media benda konkret. Setelah mengetahui kemampuan peserta didik, selanjutnya penulis menerapkan media pembelajaran benda konkret terhadap kelas eksperimen, dan melakukan pembelajaran menggunakan media gambar di kelas kontrol. Kemudian dilakukan *post-test* untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran benda konkret yang telah

diberikan. Langkah terakhir adalah menganalisis data hasil *post-test* yang dilakukan lalu menarik kesimpulan.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sopyono Tahun Pelajaran 2022/2023

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

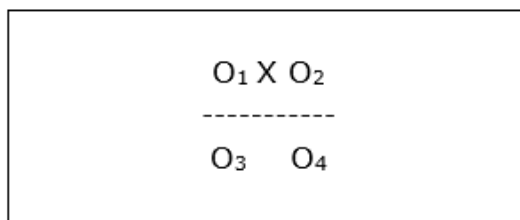
Berdasarkan tujuan yang ada dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran benda konkret terhadap hasil belajar, maka penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015: 14) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan analisis data yang bersifat statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian kuantitatif yang akan dilaksanakan yaitu jenis penelitian eksperimen. Bentuk design eksperimen pada penelitian ini yaitu *quasi-eksperimental* (eksperimen semu). Menurut Purwanto dan Dyah (2017: 90-91) penelitian *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, dimana sample pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random melainkan dipilih secara sengaja oleh peneliti sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan diperbandingkan. Yusuf (2014: 78) menyatakan bahwa *quasi-eksperimental* merupakan salah satu tipe penelitian eksperimen dimana peneliti tidak melakukan randomisasi (randomnes) dalam penentuan subjek kelompok penelitian, namun hasil yang dicapai cukup berarti, baik ditinjau dari validitas internal maupun eksternal.

Penelitian ini akan melihat hubungan sebab-akibat dan perbedaannya kepada dua atau lebih variabel dengan memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruh dalam penelitian maka kelas eksperimen yang diberikan *treatment* dibandingkan dengan kelompok kontrol

yang tidak mendapatkan *treatment*. Untuk kelompok eksperimen menggunakan media benda konkret dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasa dengan metode ceramah dan media buku cetak. Kemudian, pengukuran hasil belajar antara dua kelompok adalah sama yaitu dengan tes akhir (*post-test*).

Menurut Sugiyono (2018: 144) menyatakan bahwa dalam *quasi-experimental*, terdapat dua bentuk desain yang digunakan yaitu *Time-Series Design* dan *Non Equivalent Control Group Design*. Berikut adalah desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design* :



Adopsi: Sugiyono (2017: 106)

Gambar 2. Desain Penelitian *Non Equivalent Control Group 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 diberi perlakuan (*pre-test*)

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

X : pemberian perlakuan (*treatment*)

Berdasarkan gambar diatas, terdapat tiga tahap yang dilaksanakan pada studi eksperimen ini ialah :

1. *Pre-test* (tes awal)

Sebelum diberikab perlakuan (*treatment*), masing-masing kelas diberikan tes awal terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui keadaan kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan. Setelah tes awal maka dilihat

perbedaan hasil dari kedua tes tidak berbeda jauh maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya, yaitu pemberian perlakuan (*treatment*).

2. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Setelah dilakukan *Pre-test*, peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen sesuai dengan perlakuan yang telah direncanakan sebelumnya. Sedangkan pada kelas kontrol peneliti tidak memberikan perlakuan.

3. *Post-test* (tes akhir)

Peneliti memberikan tes kembali yaitu tes akhir. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari pemberian perlakuan yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen. Tes diberikan pada kedua kelas dan hasil yang telah didapat akan dibandingkan dengan hasil yang didapat saat tes awal (*pre-test*).

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Sopyonyono, peneliti menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SD tersebut penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b. Peneliti melakukan observasi kepada wali kelas 5 SD Negeri 1 Sopyonyo yaitu Bapak Sutriono, S.Pd.
- c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai objek penelitian oleh peneliti.
- d. Membuat kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.

- e. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam melakukan penelitian, dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran benda konkret.
- g. Melakukan uji coba instrumen
- h. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan media benda konkret. Sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan perlakuan berupa benda konkret
- c. Melaksanakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

3. Tahap Pegolahan Data

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

C. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Soponyono, beralamatkan di Jl. Samudera No. 2, Soponyono, Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus, Prov. Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian inidiawali dengan observasi penelitian pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023, dan dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sopyono Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 117) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V pada dua kelas SD Negeri 1 Sopyono sebanyak 58 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut :

Tabel 2. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sopyono

No.	Kelas	Σ Peserta Didik
1.	Kelas A	28
2.	Kelas B	30
Σ		58

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 1 Sopyono Tahun Pelajaran 2022/2023

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Menurut Sugiyono (2017: 73) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul *representative* (mewakili).

Berdasarkan pendapat Arikunto (dalam Rukajat, 2018: 110) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil

semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, maka penelitian ini menggunakan sampel jenuh sehingga teknik penarikan sampelnya, dimana seluruh populasi akan dijadikan sebagai sampel.

Dikarenakan populasi pada penelitian ini kurang dari 100 orang. Maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sopyonyo dengan jumlah peserta didik sebanyak 58 orang yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan kelas B yang akan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan dengan mempertimbangkan beberapa hal tertentu peneliti dan bukan secara acak dengan pertimbangan kesesuaian untuk menjadi sampel dan mewakili populasi serta kesesuaian dengan jenis eksperimen yang akan dilaksanakan.

Pada penelitian ini, penulis memilih kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan pertimbangan kecilnya presentase ketuntasan hasil belajar IPA kelas VA yang dapat lebih menunjukkan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media benda konkret pada hasil belajar IPA bila terjadi sebuah peningkatan hasil belajar.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang telah ditetapkan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2015: 60) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Sugiyono (2020: 39) menyatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat yang dilambangkan dengan (X) dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya

variabel bebas yang dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 1 Sopyono (Y). Hasil belajar IPA adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran menggunakan benda konkret.

2. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran benda konkret.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Variabel X (Media benda Konkret)

Definisi konseptual merupakan definisi dari sebuah variabel yang maknanya abstrak dan dapat dimaknai secara subjektif. Definisi konseptual pada penelitian ini adalah :

Media benda konkret merupakan sebuah media pembelajaran yang berupa alat bantu visual dalam proses pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga diharapkan dapat memberikan rangsangan yang sangat penting bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, yaitu merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti daun, tangkai, kelopak bunga, meja, mata, binatang dan lain sebagainya.

b. Variabel Y (Hasil Belajar)

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai peserta didik dengan mengadakan evaluasi dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut ialah ranah kognitif yang berkaitan dengan hasil berupa

pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat dan nilai. Sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf peserta didik. Dengan adanya hasil belajar, dapat dijadikan tumpuan bagi pendidik dalam melihat sudah sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memberikan kemudahan dalam pengumpulan data sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendeskripsikan objek penelitian. Definisi operasional dapat membantu peneliti untuk mengetahui apa yang harus dilakukan dan apa yang seharusnya diperiksa di lapangan. Definisi operasional merupakan suatu variabel dengan mengelompokkan sifat-sifat menjadi sebuah elemen-elemen yang dapat diukur. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Variabel X (Media Benda Konkret)

Benda konkret merupakan alat atau benda yang nyata yang dapat digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media benda konkret adalah objek sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Langkah-langkah penggunaan media benda konkret adalah sebagai berikut.

- a. Menetapkan tujuan secara jelas
- b. Memilih alat atau media konkret di sekitar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
- c. Menyusun perencanaan pembelajaran
- d. Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa
- e. Siswa mengamati bentuk benda nyata
- f. Pendidik memberikan kesempatan bertanya
- g. Melakukan pembahasan hasil pengamatan bersama
- h. Melakukan kegiatan tindak lanjut
- i. Melakukan evaluasi

b. Variabel Y (Hasil Belajar)

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan kemampuan peserta didik secara keseluruhan setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini hanya meneliti tentang hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dengan tingkat ranah kognitif C4 dan C5 yang mengacu pada persentase ketuntasan nilai peserta didik. Ranah kognitif dalam penelitian ini menggunakan sumber dokumentasi hasil belajar yang didapatkan dari nilai kognitif IPA PTS ganjil kelas V SD Negeri 1 Sopyono Tahun Pelajaran 2022/2023.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Menurut Sudijono (dalam Sulistiasih, 2018: 44) menjelaskan bahwa observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis, tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan sebagai pendukung perhitungan hasil belajar IPA yang akan dilakukan dengan tes.

2. Tes

Menurut Sudaryono (2013: 40) menyatakan bahwa tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini yaitu melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Tes berupa soal pilihan jamak. Soal yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test* merupakan soal yang sama, hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah adanya perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran benda konkret terhadap hasil belajar IPA peserta didik setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian. Menurut Ridwan (2014: 43) menyatakan dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto dan data lain yang relevan pada penelitian. Data dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini berupa foto penelitian, jumlah peserta didik kelas V, dan jumlah kelas V di SD Negeri 1 Sopyonyo Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2022/2023.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Menurut Kurniawan (2018: 114) instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data yang penting untuk dibuat dan disusun sedemikian rupa, sehingga mendapatkan data empiris. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

a. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan untuk mendapatkan daftar hasil belajar IPA sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Soal tes diberikan kepada peserta didik baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Selanjutnya akan didapatkan data rata-rata kelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Tes berupa tes individu berbentuk pilihan jamak. Tes pilihan jamak (*multiple choice test*) terdiri dari suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap.

Multiple choice test terdiri atas bagian keterangan (*options*).

Kemungkinan jawaban (*options*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban serta beberapa pengecoh (*distractor*). Sebelum menyusun tes terlebih dahulu menyusun kisi-kisi soal yang disesuaikan dengan materi, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Beberapa indikator tersebut dikembangkan menjadi butir soal dan akan diuji cobakan sebelum dan sesudah dilakukan penelitian.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat	No.	Jumlah
------------------	-----------	---------	-----	--------

(KD)		Ranah Kognitif	Soal	Soal
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Mengidentifikasi konsep perpindahan kalor	C4	1,2,3,4, 5,6,7	7
	3.6.2 Mengaitkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	C4	8,9,10, 11,12,1 3,14	7
	3.6.3 Membuktikan konsep perpindahan kalor	C5	15,16,1 7,18,19 ,20	6
	3.6.4 Menyimpulkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	C5	21,22,2 3,24,25	6
Jumlah				25

Sumber: Adopsi Kemendikbud (2015)

b. Lembar Observasi

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman instrumen berdasarkan langkah-langkah penggunaan media benda konket sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Obsevasi Peserta Didik

No.	Langkah-	Indikator	Jumlah	Item
-----	----------	-----------	--------	------

	Langkah Pembelajaran	Observasi		Instrumen
1.	Menetapkan tujuan secara jelas	Media benda konkret sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	1
2.	Memilih alat atau media konkret di sekitar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan	Mengamati media benda konkret sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	1
3.	Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan peserta didik	Pendidik memberikan penjelasan mengenai benda konkret yang telah disiapkan	1	1
4.	Peserta didik mengamati bentuk benda nyata	Mengamati media benda konkret	1	1
5.	Pendidik memberikan kesempatan bertanya	Peserta didik bertanya mengenai pembahasan yang belum dimengerti	1	1
6.	Melakukan pembahasan hasil pengamatan bersama	Menyimpulkan hasil pembahasan bersama	1	1
7.	Melakukan evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan secara general	1	1

Sumber: Adopsi Wijaya (2021)

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen harus disusun dengan benar supaya tidak menimbulkan kekeliruan pada data yang didapatkan, dan akhirnya akan menyulitkan peneliti dan terjadi kesalahan penarikan kesimpulan, maka perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut telah melalui uji reliabilitas. Untuk melakukan uji coba instrumen peneliti akan mengambil responden diluar sampel yang berjumlah 18 peserta didik di SD Negeri 1 Wonosobo.

3. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Valid berarti instrumen telah diuji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono (2015: 173) menjelaskan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan yaitu instrumen tes hasil belajar untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas instrumen penulis menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*, rumus yang digunakan adalah *Pearson* (dalam Muncarno, 2017: 57) dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien antara variabel X dan Y

N : Jumlah Sampel

$\sum XY$: Total perkalian skor variabel X dan Y

$\sum Y$: Jumlah skor variabel Y

$\sum X$: Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$: Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$: Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, namun jika sebaliknya dikatakan tidak valid. Pengujian ini dibantu dengan program aplikasi *Microsoft Excel*. Guna mengklasifikasikan tingkat validitas maka digunakan kriteria seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Interpretasi Nilai r

No	Nilai r	Interpretasi
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,200 – 0,399	Rendah
3	0,400 – 0,599	Sedang
4	0,600 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2016:257)

Uji instrumen dilakukan pada 18 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Wonosobo. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan $n = 18$ dengan signifikan $0,05 r_{tabel}$ adalah $0,468$. Berdasarkan perhitungan data dapat diperoleh hasil perhitungan validasi instrumen hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Validitas Soal *Pretest* dan *Posttest*

No	Item Soal	Validitas
1	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10,11,12,13, 15,16,17,18,19,21,24	Valid (Digunakan)
2	14,20,22,23,25	Tidak Valid (Tidak dapat digunakan)

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 4, hasil perhitungan uji validitas instrumen hasil belajar diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid yaitu 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17,18,19,21,24 serta 5 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu 14,20,22,23,25. Selanjutnya 20 butir soal yang dinyatakan valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada (lampiran 5 halaman 99).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, instrumen yang reliabel adalah apabila instrumen selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen dapat menggunakan beberapa rumus. Dalam penelitian ini menggunakan korelasi *alpha cronbach* dengan bantuan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen
 $\sum \sigma_i$: Varians skor tiap-tiap item
 σ_{total} : Varians total
 n : Banyaknya soal
(Suharsimi Ridwan, 2014: 155)

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus :

$$\sigma_i = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

keterangan :

σ_i : Varians skor tiap-tiap item
 $\sum X_i$: Jumlah item X_i
 N : Jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total (σ_{total}) dengan rumus :

$$\sigma_{total} = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ_{total} : Varians total
 $\sum X_{total}$: Jumlah X total
 N : Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *Alpha Cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product Moment* dengan $dk = n-1$, dan α sebesar 5% atau 0,05

Kaidah keputusannya:

Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$ berarti reliabel, sedangkan

Jika $r_{11} \leq r_{tabel}$ berarti tidak reliabel

Kriteria besarnya koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Daftar Interpretasi Koefisien r

Koefisien r	Reliabilitas
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	reliabilitas tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	reliabilitas sedang
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	reliabilitas agak rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	reliabilitas rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	reliabilitas sangat rendah

Sumber: Sugiyono (2015: 184)

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas instrumen diperoleh $r_{hitung} = 0,872$ dengan kategori sedang sehingga instrumen soal kemampuan hasil belajar dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada (lampiran 6 halaman 101).

c. Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk ke dalam kategori mudah, sedang atau sukar. Adapun soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tersebut dapat digunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

K : indeks kesukaran setiap butir soal

B : banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

JS : jumlah seluruh siswa yang mengerjakan soal tes

(Sumber: Arikunto, 2013:223)

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sulit soal tersebut. Begitupun sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut.

Tabel 6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Klasifikasi Taraf Kesukaran
0,0 – 0,10	Sangat Sukar
0,20 - 0,30	Sukar
0,40 – 0,50	Sedang
0,60 – 0,80	Mudah
0,90 – 1,00	Mudah Sekali

Sumber: Arikunto (2013: 223)

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal

No. Soal	Item Soal	Interpretasi
1	1,2,4,7,9,12,13,14,16,18,	Sedang
2	3,5,6,8,10,11	Mudah
3	15,17,19,20	Sukar

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal terdapat 10 butir soal yang bernilai mudah, 6 butir soal bernilai sedang, dan 4 butir soal bernilai sukar. Hal ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada (lampiran 7 halaman 107).

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah angka yang menunjukkan perbedaan kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Arikunto (2013: 226)

mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Untuk menghitung indeks daya pembeda kelompok kecil (kurang dari 100) cara yang dapat dilakukan yaitu membagi kelas menjadi 2, setelah itu data diurutkan dari nilai tertinggi sampai nilai terendah, kemudian diambil 50% dari kelompok yang mendapat nilai tinggi dan 50% dari

kelompok yang mendapat nilai rendah. Adapun cara menghitung daya pembeda soal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Sumber: Arikunto, 2013: 228)

Keterangan:

Σ = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang dapat menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang dapat menjawab soal dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Sumber: Arikunto, 2013: 228-229)

Tabel 8. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Kesukaran	Klasifikasi Taraf Kesukaran
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 - 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

No. Soal	Indeks angka DP	Interpretasi
1	2,3,4,6,9,10,11,13,15,17	Baik
2	1,5,7,8,12,14,16,18,19,20	Cukup

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan perhitungan hasil uji daya pembeda soal ada 20 soal yang diujikan terdapat 10 butir soal yang bernilai baik dan ada 10 butir soal yang bernilai cukup. Hal ini berarti 20 butir soal dapat digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada (lampiran 8 halaman 105).

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan data menjadi sebuah informasi, sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah dipahami. Sebelum dilakukan uji hipoteses, peneliti perlu melakukan analisis uji bersyarat data terlebih dahulu. Berdasarkan data yang diperoleh dan metode yang akan digunakan untuk menguji hipotesis, maka diperlukan uji normalitas terlebih dahulu.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) menurut Muncarno (2017: 71) adalah sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 : Nilai *chi kuadrat* hitung
 f_o : Frekuensi yang diperoleh
 f_h : Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Muncarno (2017: 71)

Selanjutnya membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k-1$, maka dikonsultasikan pada tabel *Chi Kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal, dan

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Uji Fisher* atau disebut *Uji-F*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji regresi linier sederhana, menurut Muncarno (2017: 63) dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} : Variabel terikat

X : Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

a : Nilai konstanta harga Y, jika $X = 0$

b : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Adapun rumusan hipotesis statistik yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media benda konkret

terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri
1 Sopyono Tahun Pelajaran 2022/2023.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media benda konkret
terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1
Sopyono Tahun Pelajaran 2022/2023.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen. Pengambilan data hasil belajar peserta didik diambil menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa media benda konkret, dan pada kelas kontrol diberi perlakuan media gambar. Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen dilakukan selama 2 kali pertemuan, dan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran selama 2 kali pertemuan.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana dimana nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0,05). yaitu $20,43 \geq 4,22$. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD negeri 1 Sopyonyono tahun pelajaran 2022/2023.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media benda konkret, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Diharapkan media pembelajaran benda konkret dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan media pembelajaran benda konkret agar peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan secara langsung peserta didik

dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya media pembelajaran benda konkret. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya fokus kepada apa yang harus diperoleh peserta didik, akan tetapi bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti lain

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lain untuk dapat menerapkan media benda konkret dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, Y., & Suprianto, B. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian Op Amp Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 493-497.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Daryono. 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Desmalelah. 2014. Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika dengan Penerapan Pendekatan *Scientifik* Melalui Model Pembelajaran *Examples Non Examples* pada Siswa Kelas V SD Negeri 94 Seluma. (Skripsi), Universitas Bengkulu, Bengkulu.
<http://repository.unpas.ac.id/30827/6/BAB%20II.pdf>. Diakses pada 02 November 2022 pukul 15.30
- Dewi, Arif, Riawan. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Aceh.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2020. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ismail, M. I. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Jalinus, N. Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Lukas, S. Widowati. R. 2022. Pengaruh Penerapan Literasi Digital Berbasis *E-Learning* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VB SD Strada Bhakti Nusa. *Jurnal Cakrawala Ilmia*. 1(12) : 57-59

- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Mardianto. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Perdana Publishing, Medan.
- Nana, Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Sukabumi.
- Nurruita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an Hadist Syar' I Ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Novi, A. 2018. Pengaruh Media Papan Flanel terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2). 317-325.
- Onasanya. "Selection and Utilization of Instruction Media for Effective Practice Teaching". *Institute Journal of Studies in Education* 2, No. 1 (2004): 127-266
- Purwanto, Erwan Agua, dan Dyah Ratih Sulistyastuti, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Gava Media, Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Pustaka Belajar, Surakarta.
- Ramadhani, A. 2017. 08 Pengaruh Model Pembelajaran Savi dan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Cahaya pada Siswa Kelas V SDN Ngadirejo Kota Kediri, *Jurnal Pedagogia*, 01, 4-5.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme)*. PT Raja Grafindo Persada, Depok.
- Rifa'I, A. & Cathrina T. A. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Unnes Press, Semarang.
- Satriawati dan R, Irman. 2019. *Buku Ajar Konsep Dasar IPA Di SD*. CV. AA. Rizky, Serang.

- Siregar, Hotma, Tiolina, dkk. 2022. Perbaikan Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Materi Jenis-Jenis Daun di Kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan. *Jurnal Curere*. 6(1): 80-81
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta, Bandung
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Haura Publishing, Sukabumi.
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish, Sleman.
- Wahyuningsih, Nofi Tri, Rahma. 2021. Penggunaan Media Benda Konkret dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pinisi Jurnal PGSD*. 1(3). 809-810
- Yulistiana, dan Setyawan, Agung. 2020. Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA Menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuajuh 9. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*,1(1). 561-562
- Yusnia, Y. 2019. Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71-75.