

Pengaruh Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja

Ristika Ulyartha Silalahi¹, Natalina Purba², Maria Barus³

¹Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; ristika@gmail.com

²Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia;

³Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia;

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2024-07-14

Revised 2024-07-29

Accepted 2024-08-16

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja atau tidak. Ada 2 hipotesis pada penelitian ini yaitu, (1) ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja (Ha) dan (2) tidak ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja (H0). Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian Pre- Eksperimental Design yang menggunakan desain "One Group Pretest Posttest Design" Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja yang berjumlah 30 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pemberian tes dan observasi. kemudian di dapat jumlah skor pretest kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 58,3. post-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 83,3. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja.

Kata Kunci: Media Benda Konkret; Hasil Belajar IPA

ABSTRACT

The aim of this research is to find out whether concrete object media influences the science learning outcomes of class V students at SDN 091538 Huta Bayu Raja or not. There are 2 hypotheses in this research, namely, (1) there is an influence of the use of concrete object media on the learning outcomes of fifth grade students at SDN 091538 Huta Bayu Raja (Ha) and (2) there is no influence of the use of concrete object media on the science learning outcomes of fifth grade students at SDN 091538 Huta Bayu Raja (H0). This research method is an experimental method with a Pre-Experimental Design type of research using the "One Group Pretest Posttest Design" design. The population of this research is all 30 class V students at SDN 091538 Huta Bayu Raja. Data collection was carried out using test and observation techniques. then the experimental class pretest score was obtained with an average value of 58.3. experimental class post-test with an average score of 83.3. So it can be concluded that there is an influence of concrete object media on the science learning outcomes of fifth grade students at SDN 091538 Huta Bayu Raja.

Keyword: Concrete Object Media; Science Learning Outcomes

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Ristika Ulyartha Silalahi

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia;ristika@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek manusia, termasuk dalam pendidikan formal. 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 (ADRISSINA, 2018). 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 (Kurniasari, Koeswanti, & Radia, 2019).

Pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dimana mempunyai pengetahuan, dan keterampilan yang baik (Lestary, 2021). Sumber daya manusia yang berkualitas nantinya mampu mengelola sumber daya yang ada di negara tersebut secara maksimal (Kurniasari et al., 2019). Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia harus sesuai dengan tuntutan pembangunan yang memerlukan keterampilan, keahlian dan juga peningkatan mutu yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dengan menyelenggarakan pendidikan baik secara formal maupun non formal. Dalam pendidikan formal tujuan pembelajaran adalah siswa mampu memahami apa yang dipelajari dan mendapatkan hasil belajar yang baik (HASRIANI, 2021).

Menurut Jihad dan Haris (Jariatun, 2017) "hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu". Hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka- angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Prananda, Friska, & Susilawati, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari senin, 19 Februari 2024 di SDN 091538 Huta Bayu Raja, berdasarkan hasil pengamatan saya pada saat observasi ditemukan masih banyak siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran yang dimana masih ada beberapa siswa yang bermain-main dan ribut ketika guru mengajar di kelas (Serevina, Astra, & Sari, 2018). Hal ini diakibatkan karena pembelajaran hanya berfokus pada buku saja, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh

gurunya, penggunaan media seperti proyektor dan powerpoint pun tidak diterapkan padahal di sekolah tersebut memiliki infocus, hal ini karena faktor usia guru yang berpengaruh untuk belajar hal baru, seperti yang terjadi SDN 091538 Huta Bayu Raja sehingga guru kesulitan untuk menggunakan media power point dan infocus.

Dari hasil pengamatan selanjutnya saya melihat masih ada beberapa murid yang kurang berkonsentrasi terhadap pembelajaran, kurangnya keaktifan siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran yang disebabkan lemahnya minat belajar murid tersebut (Umardiyah, 2020), sehingga murid tersebut mudah terpengaruh terhadap hal-hal lain yang mampu menarik perhatiannya, hal ini juga lah yang membuat hasil belajar dari murid tersebut rendah (Permadi & Repitae, 2018).

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar pada siswa. Faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa di SDN 091538 Huta Bayu Raja khususnya di kelas V yaitu kurangnya kepedulian orang tua terhadap belajar siswa, kurangnya motivasi siswa dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah kurang bervariasi. Faktor penyebab yang dominan terhadap hasil belajar siswa yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, yang dimana jika menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dapat memotivasi siswa, dengan senang hati siswa akan semangat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Jika siswa memiliki kesungguhan dan ketarikan terhadap pembelajaran, hasil belajarnya akan baik dibanding dengan siswa yang dari awalnya sudah tidak suka dengan belajar, sehingga hasil belajarnya kurang memuaskan (Sukani & Asran, 2015).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat memotivasi siswa, agar hasil belajar siswa sesuai dengan harapan. Oleh sebab itu, penulis menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arsita, Dibia, & Sukmana, 2020).

Terdapat beberapa media pembelajaran, dalam hal ini penulis menggunakan media pembelajaran Benda Konkret untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran di kelas atau di luar kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Pertiwi, 2018).

Berdasarkan pengalaman PPL ternyata menggunakan media pembelajaran sangat membantu murid dalam memahami pembelajaran, sehingga penulis berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran dan kaitannya dengan hasil belajar murid. Penulis merencanakan meneliti di SDN 091538 Huta Bayu Raja (Sefnita Eka Sutarti & Citra Wibawa, 2018). Penulis memilih murid kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja untuk dijadikan sampel penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengangkat permasalahan dengan judul "Pengaruh Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 091538 Hutabayu Raja".

2. METODE

Dalam Penelitian ini Penulis menggunakan penelitian jenis kuantitatif Pengaruh Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja. Desain penelitian yang digunakan One Group Pretest-Posttest Design. Metode penelitian One-Group Pretest-Posttest Design ini dilakukan terhadap satu kelas tanpa adanya kelas kontrol. Penelitian ini disesuaikan dengan tujuan hendak dicapai, yaitu menguji media benda konkret dalam pembelajaran subtema Manusia dan lingkungan, untuk melihat akibat dari satu perlakuan. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Yosef Firman Narut & Zephisius R. E. Ntelok, 2020).

Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest). Pretest (O1) diberikan pada kelas eksperimen. Setelah pembelajaran subtema Manusia dan lingkungan dengan menggunakan media benda konkret (X). Pada tahap akhir peneliti memberikan Posttest (O2) pada kelas eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 091538 Huta Bayu Raja Kec Huta Bayu Raja, Kab. Simalungun, Provinsi Sumatera Utara, dengan lokasi kelas yang diteliti kelas V. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti karena sekolah ini masih memiliki banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Maka karena itu peneliti melakukan di sekolah ini. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap bulan April tahun ajaran 2023/2024. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono(hlm.117). Adapun populasi yang diperoleh dari hasil observasi di SDN 091538 Huta Bayu Raja pada kelas V yaitu sebanyak 22 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah sampelnya dalam penelitian ini adalah 30 siswa. Menurut Firmansyah dan Dede (Arici, Yildirim, Caliklar, & Yilmaz, 2019) Quota sampling atau sampel kouta adalah teknik non random sampling dimana parsitipan dipilih berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya sehingga total sampel akan memiliki distribusi karakteristik yang sama dengan populasi. Menurut Suharsimi Arikunto (Safitri & Misyanto, 2019), menyatakan bahwa penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk di olah. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa “peneliti harus menggunakan metode penelitian menggunakan instrument atau alat agar data yang diperoleh lebih baik. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode tertulis dengan instrumen soal tes, soal tes yang akan di berikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian tentu harus menggunakan teknik pengumpulan data. Sugiyono, mengatakan, bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam teknik analisis data akan dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Data hasil pre test dan post test

diolah untuk mendapatkan kesimpulan bagaimana pengaruh dari Media Pembelajaran Benda Konkret terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest design yang dilakukan di kelas IV SDN 091538 Huta Bayu Raja dengan jumlah 30 siswa. Penyebaran soal dilakukan dalam satu kelas yang berjumlah 30 siswa sebagai sampel. Setiap soal yang disebarakan sudah dilakukan uji validasi terlebih dahulu kepada kelas yang bukan merupakan termasuk dalam penelitian yaitu kelas IV di UPT SD Negeri 04 Pderkebunan Lima Puluh yang berjumlah 30 siswa (Riadin & Fitriani, 2018). Jumlah seluruh siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini yaitu 60 siswa dengan seluruh siswa penelitian sebanyak 30 siswa dan 30 orang siswa lainnya berperan sebagai peserta validasi soal.

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja. Berikut ini akan disajikan data-data sebelum dan sesudah penelitian. Data sebelum melakukan penelitian yaitu data uji instrumen soal, dimana uji yang dilakukan terlebih dahulu adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan uji tingkat kesukaran soal. Setelah data valid dan reliabel maka soal yang telah diuji instrumennya layak untuk digunakan sebagai tes pada sekolah penelitian, setelah soal diujikan dan dilakukan data yang akan disajikan setelah itu adalah data deskriptif pretest dan posttest, daftar nilai pretest-posttest, uji prasyarat analisis dimana uji yang dilakukan adalah uji normalitas data, dan uji hipotesis yaitu uji-t.

Uji Instrumen Tes Penelitian

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keahlian suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan yang dibantu melalui penggunaan Microsoft excel 2019 dengan keterangan dalam tabel sebagai berikut:

Tab 1. Hasil Uji Coba Instrumen

No Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,76	0,361	Valid
2	0,49	0,361	Valid
3	0,12	0,361	Tidak Valid
4	0,71	0,361	Valid
5	0,40	0,361	Valid
6	0,17	0,361	Tidak Valid
7	0,51	0,361	Valid
8	0,53	0,361	Valid
9	0,45	0,361	Valid
10	0,47	0,361	Valid
11	0,13	0,361	Tidak Valid
12	0,63	0,361	Valid
13	0,62	0,361	Valid
14	0,43	0,361	Valid

15	-0,50	0,361	Tidak Valid
16	0,39	0,361	Valid
17	0,62	0,361	Valid
18	0,29	0,361	Tidak Valid
19	0,55	0,361	Valid
20	0,21	0,361	Tidak Valid
21	0,56	0,361	Valid
22	0,72	0,361	Valid
23	0,48	0,361	Valid
24	0,41	0,361	Valid
25	0,24	0,361	Tidak Valid
26	0,52	0,361	Valid
27	0,25	0,361	Tidak Valid
28	-0,20	0,361	Tidak Valid
29	0,25	0,361	Tidak Valid
30	0,63	0,361	Valid

Berdasarkan keterangan tabel diatas maka dapat kita perhatikan dari 30 soal setelah dilakukan uji instrumen di sekolah lain terdapat 20 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid , sehingga yang disebarakan adalah soal dengan jumlah pernyataan valid sebanyak 20 soal . Karena soal yang dapat disebarakan adalah soal yang sudah memenuhi beberapa kriteria dengan melalui validasi dari siswa, dan uji validasi yang dibantu dengan penggunaan aplikasi Microsoft Excel 2019.

Data Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat adalah dasar konsep untuk menentukan uji statistik yang akan dipakai ketika pengolahan data apakah bersifat parametrik atau non- parametrik. Statistik parametrik adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data interval atau rasio, yang diambil dari pupulasi yang berdistribusi normal. Statistik non parametrik adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data nominal dan ordinal dar populasi yang bebas berdistribusi (Sugiyono, 2016). Untuk itu uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data, uji homogenitas data, uji hipotesis yaitu uji t berikut hasil uji prasyarat analisis.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat data dari variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Pengujian normalitas penelitian ini dilakukan dengan uji normalitas Kolmogorov Smimov Jika nilai signifikansi 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi 0:05 maka data yang diperoleh berdistribusi tidak normal.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 2. Kolmogorov-Smirnov Test

Tests OF Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	DF	Sig.	Statistic	Df	Sig.

Pretest	.183	30	.012	.863	30	.001
Posttest	.167	30	.033	.930	30	.050

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa sig nilai pretest dan posttest $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis (uji t) digunakan untuk melihat pengaruh media benda konkret terhadap hasil belajar IPA pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 melalui tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji-T

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval		t	Df	Sig. (2-taile)
				Lower	Upper			
Pair 1 posttest - Pretest	22.000	11.715	2.139	17.626	26.374	10.286	29	.000

Dan uji 1 paired sampel test di atas di dapat nilai $t = 10,286$ dengan tingkat signifikansi 0,000 karena probabilitas signifikan jauh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 Di tolak dan H_a , di terima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media benda konkret terhadap hasil belajar siswa IPA siswa kelas V pada tema 8 sub tema 1 pembelajaran ke-2.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 091538 Huta Bayu Raja pada tema 8 Sub tema 1 Manusia dan Lingkungan pada pembelajaran ke-2 di kelas V. Untuk mengetahui pengaruh media benda konkret terhadap hasil belajar IPA ,dengan sampel penelitian berjumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari senin, 19 Februari 2024 di SDN 091538 Huta Bayu Raja, berdasarkan hasil pengamatan saya pada saat observasi ditemukan masih banyak siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran yang dimana masih ada beberapa siswa yang bermain-main dan ribut ketika guru mengajar di kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti menggunakan media (Khairunnisa & Ilmi, 2020).

Berdasarkan karakteristik siswa kelas V bahwasanya pada tahap ini siswa sudah erada pada tahap operasional konkret dimana mereka sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya selain itu siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret serta mereka mencapai objektivitas tertinggi karena siswa gemar menyelidiki, mencoba, dan berkesperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan menyelidik dan rasa ingin tahu yang besar (Wulandari, 2017). Dengan demikian menggunakan media benda konkret bisa membuat siswa semakin bersemangat untuk belajar dan membuat mereka bisa semakin

semangat untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran yang bisa mereka lihat secara langsung.

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa sehingga nantinya siswa diminta untuk mengamati ketika guru menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret. Secara kognitif siswa dibebani dengan banyaknya informasi yang akan mereka temui dan perkembangan belajar pun akan semakin meningkat (Indriyani, Mawardi, & Wardani, 2019).

Peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu ke sekolah lainnya yaitu UPT SD Negeri 04 Perkebunan Lima Puluh untuk membuktikan bahwa soal layak digunakan, soal yang disebar sebanyak 30 soal kepada 30 siswa yang ada di SD tersebut yang kemudian hasil dari soal tersebut akan di uji instrumen, uji yang dilakukan untuk soal tersebut adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda soal dan uji tingkat kesukaran soal. Setelah data valid dan reliabel jumlah soal yang dinyatakan valid akan diujikan kepada kelas penelitian di SDN 091538 Huta Bayu Raja. Berdasarkan data dekriptif yang telah dilakukan uji oleh peneliti melalui Microsoft Excel 2019 dapat disimpulkan bahwa rata-rata pada nilai pretest sebanyak 58,3 dan posttest 80,3. Maka dapat disimpulkan berdasarkan data nilai sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan mengalami kenaikan angka dari 58,3 menjadi 80,3.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas V SDN 091496 Huta Bayu Raja dengan melakukan one grup pretest - Posttest terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diukur dari hasil nilai rata-rata siswa yang semula 58,3 dan setelah diberlakukan Media Benda Konkret naik menjadi 80,3. Hasil perhitungan dengan t-test diperoleh thitung sebesar 10,286 yang kemudian dibandingkan dengan rtabel sebesar 1,697 dengan $df=29$ dan taraf signifikan 5%. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan data ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,286 > 1,697$) pada perhitungan uji beda mean hasil belajar dengan menggunakan t-test (Ninawati, Wahyuni, & Rahmiati, 2022). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa skor mengalami peningkatan hasil belajar siswa signifikan sehingga H_a hasil belajar diterima. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ sebaliknya, hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya ada pengaruh terhadap media Benda Konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hotmaida Margaretha Sianipar, dkk (2022) dengan judul "Pengaruh penggunaan Media Benda Konkret terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei", menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest = 45 berada dalam kategori rendah dan nilai rata-rata post-test = 81 berada dalam kategori tinggi. Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1=15-1=14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,14$ Setelah diperoleh t hitung = 11,94 dan t tabel = 2,14 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,94 > 2,14$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_i diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Dari rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian yang didapatkan kemudian dilakukan pembahasan, maka dapat disimpulkan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV SD Negeri 091496 Huta

Bayu Raja dengan melakukan one grup pretest - Posttest terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diukur dari hasil nilai rata-rata siswa yang semula 58,3 dan setelah diberlakukan Media Benda Konkret naik menjadi 80,3. Hasil perhitungan dengan t-test diperoleh thitung sebesar 10,286 yang kemudian dibandingkan dengan rtabel sebesar 1,697 dengan $df=29$ dan taraf signifikan 5%. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan data ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ (10,286 > 1,697) pada perhitungan uji beda mean hasil belajar dengan menggunakan t-test. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa skor mengalami peningkatan hasil belajar siswa signifikan sehingga H_a hasil belajar diterima. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebaliknya, hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya ada pengaruh terhadap media Benda Konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 091538 Huta Bayu Raja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrissina, T. I. W. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 4 Tulungagung*. Opgehaal Van [Http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/Id/Eprint/9282](http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/Id/Eprint/9282)
- Arici, F., Yildirim, P., Caliklar, Ş., & Yilmaz, R. M. (2019). Research Trends In The Use Of Augmented Reality In Science Education: Content And Bibliometric Mapping Analysis. *Computers & Education*, 142, 103647. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103647>
- Arsita, D. R., Dibia, K., & Sukmana, W. I. Yuda. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Konkret. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 262. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27342>
- Hasriani, H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswakesel V Pada Materi Bangun Ruang Disdn Pulau Rinca*. Universitas_Muhammadiyah_Mataram.
- Indriyani, D., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Inkuiri Berbantuan Media Konkret Pada Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 05 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 27–32.
- Jariatun, J. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung*. Uin Raden Intan Lampung. Opgehaal Van [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/Id/Eprint/2224](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/Id/Eprint/2224)
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 Sd. *Jtam | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Lestary, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar Ipa Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas Iv Sdn 41 Kaur*. Iain Bengkulu. Opgehaal Van [Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/Id/Eprint/6422](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/Id/Eprint/6422)
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmiati, R. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan

- Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 893–898. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i3.2433>
- Permadi, A. S., & Repitae, R. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Dengan Media Konkret Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn-3 Telangkah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 23–28. <https://doi.org/10.33084/Pedagogik.V13i2.865>
- Pertiwi, P. A. I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (Stad) Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 174–185. <https://doi.org/10.23887/Jippg.V1i2.16398>
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jems: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.25273/Jems.V9i1.8421>
- Riadin, A., & Fitriani, C. L. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media Alat Peraga Konkret Pada Peserta Didik Kelas V Sdn-4 Kasongan Baru Tahun Pelajaran 2016/2017. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1–5. <https://doi.org/10.33084/Pedagogik.V13i2.861>
- Safitri, N., & Misyanto, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Snowball Trowing Dan Metode Demonstrasi Dengan Berbantuan Media Konkret Kelas Iiib Di Sdn 8 Langkai Palangka Raya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 42–54. <https://doi.org/10.33084/Tunas.V4i2.909>
- Sefnita Eka Sutarti, N. P., & Citra Wibawa, I. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Matematika. *Journal Of Education Action Research*, 2(4), 295. <https://doi.org/10.23887/Jear.V2i4.16319>
- Serevina, V., Astra, I., & Sari, I. J. (2018). Development Of E-Module Based On Problem Based Learning (Pbl) On Heat And Temperature To Improve Student's Science Process Skill. *Turkish Online Journal Of Educational Technology-Tojet*, 17(3), 26–36. <https://doi.org/10.23887/Jear.V2i4.16319>
- Sukani, H. K., & Asran, M. (2015). Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4, 1–10.
- Umardiyah, F. (2020). Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Geometri Bangun Ruang Di Sdn Karangmojo Ii. *Eduscope: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.32764/Eduscope.V5i2.824>
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii*, 579–587.
- Wulandari, S. (2017). Penerapan Pendekatan Scientific Dengan Menggunakan Media Konkret

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sd. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5), 587–599.

Yosef Firman Narut, & Zephisius R. E. Ntelok. (2020). Pembelajaran Ipa Berbantuan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mis Amanah Ruteng. *Jipd (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 4(2), 110–114. <https://doi.org/10.36928/jipd.v4i2.612>