

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BENDA KONKRET
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS IV SDN 4 SIDOMUKTI LAMPUNG UTARA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Selly Novita Sari¹, Buang Saryantono², Arinta Rara Kirana³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: sellynovitasari877@gmail.com¹, b.saryantono@gmail.com²,
arintarara@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini di latar belakang oleh adanya kecenderungan proses pembelajaran IPA Siswa kelas IV SD Negeri 4 Sidomukti yang terpusat pada guru yang berdampak pada kurangnya pemahaman mengenai materi pelajaran dan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran benda konkret di kelas sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menurun atau rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Sidomukti. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk PTK. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dengan jumlah siswa 15 orang. Teknik pengumpulan dan instrumen penelitian yaitu dengan menggunakan observasi, wawancara, tes tertulis dan dokumentasi dari data tersebut dianalisis dan direfleksikan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus sebelum melaksanakan siklus I yaitu dengan melakukan kegiatan pra siklus adapun hasil temuan pada kegiatan pra siklus yaitu perolehan rata-rata 67,33, siklus I perolehan rata-rata 76,66, siklus II perolehan rata-rata 77,66 presentase hasil belajar pada pra siklus 40%, siklus I 66,66%, siklus II 80% maka dikategorikan sangat baik. Aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya, siklus I presentase aktivitas siswa 75% dikategorikan baik dan siklus II memperoleh presentase 84,37% maka dikategorikan sangat baik. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *Media Konkret, Hasil Belajar, IPA.*

Abstract: This research is motivated by the tendency of the teacher-centered science learning process for fourth graders of SD Negeri 4 Sidomukti which has an impact on a lack of understanding of the subject matter and a lack of interaction between teachers and students, and the not yet optimal use of concrete object learning media in class resulting in student learning outcomes decreased or low. This study aims to describe the use of concrete object media in improving science learning outcomes in fourth grade students of SD Negeri 4 Sidomukti. This study uses descriptive qualitative and quantitative methods in the form of PTK. The research subjects were fourth grade students with 15 students. Collection techniques and research instruments, namely by using observation, interviews, written tests and documentation of the data were analyzed and reflected. This study consisted of two cycles before carrying out cycle I, namely by carrying out pre-cycle activities while the findings on pre-cycle activities obtained an average of 67.33, cycle I obtained an average of 76.66, cycle II obtained an average of 77.66 the percentage of learning outcomes in pre-cycle is 40%, cycle I is 66.66%, cycle II is 80%, so it is categorized as very good. Student activity increased in each cycle, cycle I the percentage of student activity was 75% categorized as good and cycle II obtained a percentage of 84.37%, so it was categorized as very good. From the data obtained, it shows that the use of concrete object learning media can improve the learning outcomes of fourth grade students in science learning.

Keywords: *Concrete Media, Learning Outcomes, Science.*

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan di sekolah dasar kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa sebagai subjek belajar. Jadi dapat dikatakan guru memegang peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan melalui pembelajaran yang diberikan.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD, merupakan program untuk menanamkan, mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai ilmiah pada siswa. Diberikannya pembelajaran IPA sejak jenjang Sekolah Dasar agar siswa memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, selain itu agar siswa mampu memiliki keterampilan untuk dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta mampu memecahkan suatu masalah yang akan ditemukan didalam kehidupan sehari-hari.

Pada umumnya mata pelajaran IPA dianggap sebagai salah satu materi yang sulit, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini bisa terjadi dikarenakan cara penyampaian materi hanya dengan dijelaskan saja atau dengan cara ceramah, tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga pesan dan informasi yang telah disampaikan kurang jelas, yang mengakibatkan tidak meningkatkan dan tidak memperlancar proses belajar. Selain itu kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, hal ini terlihat ketika guru sedang menjelaskan atau menerangkan materi perhatian siswa hanya teruju pada guru saja atau bahkan justru tertuju pada hal lain, yang dapat mengakibatkan siswa mudah bosan dan ribut didalam kelas, materi yang disampaikan tidak diterima

dengan baik oleh siswa, selain itu kelas akan tidak terkendali.

Pembelajaran di dalam kelas sebaiknya tidak hanya memanfaatkan indera pendengar saja, artinya penyampaian materi tidak hanya dengan ceramah saja sebaiknya juga memanfaatkan media yang bisa dinikmati oleh indera pengelihatan dan melibatkan seluruh panca indera sehingga pengalaman belajar lebih berkesan karena langsung memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa. Hal ini penting diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran IPA agar siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru lebih selektif dalam memilih media pembelajaran.

Dalam proses untuk memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal dalam mata pelajaran IPA, media benda konkret cocok digunakan dalam pembelajaran. Media konkret itu sendiri merupakan media yang dapat meningkatkan siswa untuk dapat berfikir secara kritis. Media konkret adalah segala sesuatu yang nyata atau benda yang nyata dan dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang daya pikir, serta perhatian siswa sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan siswa memperoleh hasil akhir yang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV adanya kecenderungan proses pembelajaran IPA yang terpusat pada guru juga dialami di SD Negeri 4 Sidomukti, yang berdampak pada kurangnya pemahaman mengenai materi pelajaran dan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menurun atau rendah. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran di kelas. menjadi salah satu penyebabnya, sehingga pembelajaran lebih bersifat searah dan membosankan oleh karena itu,

kurangnya pemahaman dan rendahnya hasil belajar siswa yang mengakibatkan masih banyak siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Hal ini terbukti dari 15 jumlah siswa yang tuntas belajar 6 siswa dan yang belum tuntas belajar 9 siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media benda konkrit dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV. Media benda konkret merupakan alat bantu visual pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada siswa, dan merupakan suatu objek nyata dari suatu benda seperti, tumbuhan, binatang dan sebagainya. Media benda konkret ini termasuk kedalam media tiga dimensi, dimana media ini dapat berupa sebagai bentuk aslinya baik hidup maupun mati, dan dapat juga berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media ini juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang sedang dipelajarinya sehingga timbul pertanyaan siswa yang akan membuat interaksi antara siswa dengan guru selama proses pembelajaran berlangsung dan diharapkan dengan penggunaan media konkret ini hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik mengajukan judul penelitian *Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 4 Sidomukti Lampung Utara Tahun Pelajaran 2022/2023*. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media benda konkret ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan, kegiatan belajar dapat dialami oleh orang yang sedang belajar dan juga dapat diamati oleh orang lain. Secara sederhana hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan

siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari diri seseorang yang mau berusaha untuk mendapatkan suatu bentuk perubahan perilaku yang lebih baik.

Menurut Hamalik (2011:30) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran atau pelatihan. Bukti bahwa seseorang telah belajar maka terdapat perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Aunurrahman (2009:37) menyatakan bahwa hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, namun aktivitas belajar pada umumnya disertai perubahan tingkah laku.

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah diantaranya yaitu: (a) Ranah Kognitif Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian, (b) Ranah Afektif Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai, (c) Ranah Psikomotor Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan kearah yang lebih baik, dapat dilihat dari perubahan tingkah laku,

penguasaan pengetahuan, serta implementasi dalam kehidupan sehari-hari, dan juga dapat ditunjukkan dengan bukti otentik hitam diatas putih (hasil tes tertulis).

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Secara umumnya yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi. Istilah media dikenal dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar tentunya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Guslinda dan Rita Kurnia, 2018:1).

Menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Media menurut Bringgs (dalam Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2001:52) yaitu “segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar”.

Media seringkali diartikan sebagai alat-alat garis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Wati, 2016:2). Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2016).

Kemudian menurut suryani, dkk. (2018), media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Dengan demikian maka definisi atau pengertian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu yang bisa berupa alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran diatas, yaitu konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu membelajarkan siswa SD/MI dalam belajar IPA salah satunya bisa dengan menggunakan benda-benda konkret atau nyata. Benda-benda konkret adalah benda apa adanya atau benda asli tanpa perubahan. Dengan menggunakan benda konkret, kualitas pembelajaran IPA akan meningkat karena siswa tidak hanya belajar produk IPA tetapi juga memperoleh pengetahuan IPA melalui keterampilan proses sains. Contoh media benda konkret adalah rangkaian listrik, makhluk hidup seperti tumbuhan dan hewan, pesawat sederhana, benda padat seperti batu, benda cair seperti air dan benda gas seperti asap. Benda-benda tersebut dapat dibawa kedalam kelas untuk diamati, diklasifikasikan, diukur, dan dipelajari melalui proses sains lainnya.

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003:119) menyatakan bahwa “media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.”

Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan sebagai alat peraga

seperti yang dikemukakan oleh Subari (1994:95) bahwa, “alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gebrakan yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan.”

Menurut Winataputra, media benda konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Menurut Rodhatul Jennah, media konkret perlu digunakan untuk mempermudah siswa didalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pelajaran.

Sanaky (2011:103) dalam Fatimah, Febriani. N (2013) mengemukakan, benda asli merupakan alat yang paling efektif untuk mengikut sertakan berbagai indra dalam belajar. Hal ini disebabkan benda asli memiliki sifat keasliannya, memiliki ukuran besar dan kecil, berat, warna, dan adakalanya disertai dengan gerak dan bunyi, sehingga memiliki daya Tarik sendiri bagi siswa. Jadi benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media benda konkret merupakan suatu media atau benda dalam bentuk yang nyata yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan mudah dan mencapai tujuan pembelajaran. Media benda konkret ini juga dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk menumbuhkan semangat belajar siswa.

Media konkret yang digunakan dalam penelitian ini pada mata pelajaran IPA kelas IV yaitu berupa alat kentang yang akan digunakan sebagai bahan

pembuatan listrik Dimana siswa akan mendapatkan bukan hanya pengetahuan saja tetapi siswa juga akan mendapatkan pengalaman secara langsung dalam pembuatan listrik dari kentang.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari kurikulum pendidikan dasar yang wajib diajarkan kepada siswa. IPA adalah salah satu materi yang harus dipelajari siswa khususnya pada anak usia SD/MI. Pada dasarnya IPA SD/MI mempelajari tentang alam beserta isinya, dengan kata lain segala yang tersirat baik itu secara tampak atau menafsirkan segala bentuk apapun yang terjadi dialam semesta ini. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk belajar tentang diri sendiri dan lingkungan yang ada disekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara umum meliputi tiga bidang ilmu dasar diantaranya yaitu, fisika, biologi, dan kimia. IPA hakikatnya merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan (Trianto, 2010:137).

Srini M. Iskandar (2001:2), kata IPA merupakan singkatan dari kata “Ilmu Pengetahuan Alam”. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris “Natural Science”. Natural artinya alamiah, yang artinya berhubungan dengan alam. Science artinya ilmu pengetahuan. Jadi dapat dikatakan bahwa IPA atau Science secara harfiah adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Abdullah Aly dan Eny Rahma (2001:18) menyatakan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan cara yang khas, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi dan

observasi sehingga saling berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain.

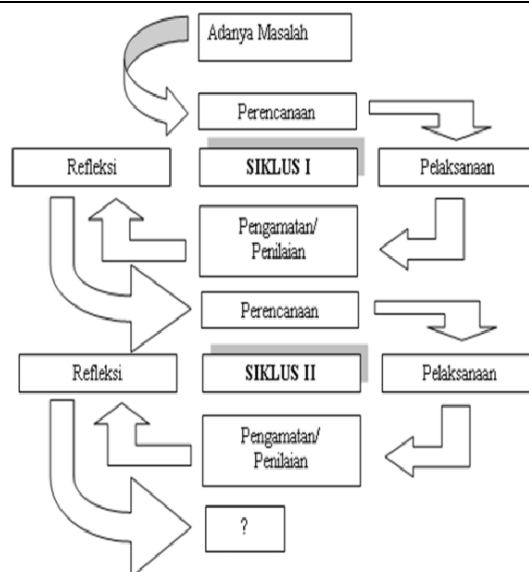
Nono Sutarno (2008:8.23) menyatakan bahwa IPA merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitarnya yang diperoleh melalui pengalaman, serangkaian proses ilmiah seperti penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan.

Menurut Bundu (2006:9) sains atau yang biasa diterjemahkan Ilmu Pengetahuan Alam berasal dari kata “*natural science*”. *Natural* memiliki arti alamiah dan berhubungan dengan alam, sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Artinya sains dipandang sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas mengenai hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu materi yang ada di Sekolah Dasar yang merupakan sekumpulan pengetahuan tentang makhluk hidup dan lingkungannya yang tersusun secara sistematis dalam bentuk penyatuan konsep, prinsip, teori dan hukum.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam PTK tindakan yang dilakukan bersifat siklik artinya terdapat siklus-siklus atau perulangan. Tindakan-tindakan dalam PTK terdiri atas 4 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.



Gambar Alur Pelaksanaan PTK

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, tes tulis dan dokumentasi, sehingga diharapkan data yang dikumpulkan benar-benar lengkap dan valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil prasurvey di SD Negeri 4 Sidomukti permasalahan rendahnya hasil dan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPA di kelas IV. Hal ini bias terlihat pada hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70 hanya mencapai 6 orang siswa dengan presentase ketuntasan 40% dengan rata-rata skor yakni 67,33 dari hasil tersebut maka diketahui perolehan presentase hasil belajar siswa belum memenuhi indikator yang diharapkan, selain itu aktivitas yang ditimbulkan siswa cukup rendah, banyak siswa yang belum berani bertanya, tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran di kelas. Tidak adanya faktor pendukung atau media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu penyebab utama hasil dan aktivitas belajar siswa rendah.

Maka pada penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus atas dua pertemuan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret.

**Tabel
Hasil Belajar IPA Pra Siklus**

Hasil Belajar			
Tuntas		Belum Tuntas	
Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
6	40%	9	60%
Nilai tertinggi	80		
Nilai terendah	50		
Rata-rata	67,33		

2. Deskripsi Siklus I

a) Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil aktivitas siswa pada siklus I selama proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel
Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa
(Siklus I)**

Jumlah skor aktivitas siswa	24
Jumlah skor maksimal	32
Rata-rata	3
Presentase skor	75%
Kategori skor	Baik

Berdasarkan tabel aktivitas peserta didik di atas disimpulkan bahwa tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas sebesar 75% dikategorikan aktivitas peserta didik tergolong baik. Namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan lagi, oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian di siklus berikutnya guna lebih memaksimalkan hasil dari aktivitas belajar siswa di kelas. Adapun penjelasan lebih lanjutnya dapat dilihat di dalam lampiran.

b. Hasil belajar siswa siklus I

Hasil belajar siswa dapat dinilai dari kemampuan siswa mengerjakan soal pilihan ganda dan essay yang diberikan oleh guru dalam mencapai nilai KKM dengan jumlah ≥ 70 yang dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel
Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Hasil Belajar			
Tuntas		Belum Tuntas	
Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
10	66,66%	5	33%
Nilai tertinggi	90		
Nilai terendah	60		
Rata-rata	76,66		

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa siklus I di atas dapat dilihat bahwa nilai rata rata untuk satu kelas adalah 76,66 dan ketuntasan belajar yang diperoleh sebesar 66,66% dikategorikan baik. Jadi dari hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari hasil belajar pra siklus namun belum memenuhi presentase ketuntasan belajar. Sehingga di rasa perlu ada perbaikan kembali hasil belajar IPA siswa pada siklus berikutnya.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus I penerapan media pembelajaran benda konkret ini belum menunjukkan hasil yang maksimal sehingga perlunya dilaksanakan tindakan selanjutnya agar lebih baik lagi. Refleksi dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi, hasil tes, pada siklus I dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari kegiatan refleksi dapat diketahui permasalahan atau kesulitan yang dihadapi dalam siklus I yaitu, guru masih mengalami kesulitan ketika penggunaan media benda konkret pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal itu terjadi karena kurangnya media yang digunakan, sehingga waktunya terbatas bagi siswa untuk menggunakan media yang telah di siapkan yang

mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi kurang. Adapun hal yang perlu di lakukan pada siklus II yaitu peneliti menambah jumlah media benda konkret yang digunakan pada saat menjelaskan kepada siswa agar semua siswa dapat menggunakan media yang telah di siapkan dengan waktu yang cukup agar pemahakan siswa lebih baik.

3. Deskripsi Siklus II

a. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Tabel
Lembar Obsevasi Aktivitas Belajar Siswa
(Siklus II)

Jumlah skor aktivitas siswa	27
Jumlah skor maksimal	32
Rata-rata	3,37
Presentase skor	84,37%
Kategori skor	Sangat Baik

Berdasarkan tabel aktivitas belajar siswa di atas, secara keseluruhan disimpulkan bahwa tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran di kelas IV sebesar 84,37% dimana aktivitas tersebut dikategorikan aktivitas yang tergolong baik sangat baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada kenaikan presentase aktivitas siswa di siklus I dan siklus II.

b. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Adapun data hasil Belajar IPA siswa pada siklus II melalui test yang diberikan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel
Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Hasil Belajar			
Tuntas		Belum Tuntas	
Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
12	80%	3	20%
Nilai tertinggi	90		
Nilai terendah	50		

Rata-rata	77,66
-----------	-------

Berdasarkan tabel hasil belajar siklus II Di atas dapat di lihat bahwa nilai rata-rata 77,66 dan ketuntasan belajar di peroleh 80 % dikategorikan sangat baik. Jadi dari hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui test dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.

Hasil Penelitian siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa. Rencana perbaikan yang dilakukan pada siklus I dapat dilaksanakan dengan baik pada siklus II. Siswa menjdai paham tentang materi dan aktif dengan kegiatan belajar mengajar berlangsung, hasil belajar siswa meningkat seiring dengan kegiatan belajar mengajar berlangsung, aktivitas siswa meningkat dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini di uraikan hasil penelitian mengenai peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui media benda konkret. Berdasarkan penelitian, menggunakan media benda konkret ternyata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Sidomukti. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan media benda konkret dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Hal ini bahwa aktivitas dan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata presentase aktivitas belajar siswa dalam penggunaan media benda konkret pada siklus I dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel Presentase Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus 2

Keterangan	Presentase	Rata-rata	Keterangan
Siklus I	75%	3	Meningkat
Siklus II	84,37%	3,37	

Dari hasil penelitian aktivitas siswa baik pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa nilai rata-rata 3 dengan presentase 75% kategori baik, sedangkan pada siklus II aktivitas siswa nilai rata-rata 3,37 dengan presentase 84,37% sangat baik.

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Hasil Tes	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang tuntas	6	10	12
Jumlah siswa yang belum tuntas	9	5	3
Ketuntasan (%)	40%	66,66%	80%
Rata-rata	67,33	76,66	77,66

Berdasarkan tabel diketahui bahwa hasil siswa yang tuntas pada pra siklus yaitu 40% dari jumlah keseluruhan 15 siswa. Selanjutnya hasil belajara yang tuntas pada siklus I yaitu 66,66% dapat di katakana bahwa telah terjadi peningkatan antara kegiatan pra siklus ke siklus I, meskipun sudah ada peningkatan presentase hasil belajar siswa namun belum mencapai batas indikator ketuntasan yang telah di tentukan yaitu $\geq 75\%$ siswa sudah mencapai ketuntasan, kemudian dilanjutkan pada siklus 2 bahwa hasil siswa yang tuntas pada siklus 2 yaitu 80% dari jumlah keseluruhan 15 siswa.

Pada siklus I, dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran benda

konkret pada materi pelajaran diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,66 dan ketuntasan belajar mencapai 66,66% atau dari 10 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 66,66% lebih kecil dari presentase yang dikehendaki yaitu sebesar 75%. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini masih banyak yang perlu diperbaiki, akan tetapi ada beberapa hal yang tetap digunakan pada siklus kedua yaitu penggunaan media benda konkret.

Pada siklus dua, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,66 dan ketuntasan belajar sudah mencapai 80% atau ada 12 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus dua ini sudah tuntas belajar secara keseluruhan. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena siswa merasa terbantu dan senang dengan penggunaan media benda konkret berupa listrik dari kentang yang diberikan oleh guru. Penggunaan media benda konkret dalam penyampaian materi besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Siswa terlihat bersemangat dalam pembelajaran dikelas dan sesuatu hal yang baru untuk mereka.

Belajar dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret membuat siswa lebih memahami materi jenis energi alternatif secara jelas, dapat mempraktikkan dan memahami pembuatan listrik sederhana dari kentang secara langsung, berani mengungkapkan pendapatnya, siswa juga terlatih untuk dapat berfikir kritis, siswa juga dilibatkan untuk lebih bertanggung jawab baik secara individu maupun kelompok.

Aktivitas siswa pun terus meningkat dari rasa bosan untuk belajar IPA karena siswa belajar dengan menggunakan media perantara dalam kegiatan pembelajaran. Siswa sudah tidak menganggap IPA adalah pelajaran yang sulit tetapi pelajaran yang udah untuk di

pahami jika dikerjakan dengan menggunakan media pembelajaran. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan terjadi pada siklus dua, dengan kata lain penggunaan media benda konkret untuk pelajaran ini mengajak siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini seperti yang diungkapkan Syaodih (2010) konkret atau objek yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, serta menarik perhatian siswa. Hal tersebut dapat terlihat pada siswa yang bernama MCR yang memiliki peningkatan pada siklus I nilainya yaitu 75 dan pada siklus 2 mencapai angka 90, mencapai peningkatan yang baik untuk hasil belajar pada setiap siklusnya. Hasil belajar terendah pada siklus I terlihat pada siswa yang bernama DAP nilainya yaitu 60 dan siklus kedua dengan angka 65, mencapai peningkatan yang cukup untuk hasil belajar pada setiap siklusnya.

Berdasarkan hal tersebut pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis energi untuk siswa kelas IV SD Negeri 4 Sidomukti. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai tes siswa pada siklus satu 76,66 dan siklus dua 77,66 ketuntasannya setelah diterapkan dengan menggunakan media benda konkret mengalami peningkatan setiap siklusnya, demikian juga dengan banyaknya siswa yang telah memenuhi $KKM \geq 75$ dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 4 Sidomukti Tahun Pelajaran 2022/2023. Hasil penelitian menunjukkan

keberhasilan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret pada mata pelajaran IPA yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes siswa yang mengalami peningkatan setiap siklusnya, dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I perolehan nilai rata-rata yaitu 76,66 sedangkan perolehan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 77,66 dapat dikategorikan hasil belajar siswa meningkat. Perolehan presentase hasil belajar pada siklus satu yaitu 66,66% dikategorikan baik sedangkan perolehan presentase hasil belajar siklus II yaitu 80% dikategorikan sangat baik.

Aspek aktivitas menggunakan media benda konkret pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Sidomukti memiliki kelebihan yang dapat menarik perhatian siswa dan semangat belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran oleh karena itu aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya, siklus I presentase aktivitas siswa 75% dikategorikan baik dan siklus II memperoleh presentase 84,37% dikategorikan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. M (2022). *Belajar dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam IPA Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Dewi, Putu. Y. A., & Kusumawati, Naniek, dkk (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Penerbit Yayasan Muhammad Zaini, Aceh.

- Jayantri, Ysiyar (2019). *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Modul dosen STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Kustandi, Cecep, & Darmawan Daddy. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. penerbit Kencana, Jakarta.
- Rustiyarso, & Wijayanti Tri, (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Noktah, Yogyakarta.
- Siska, Yulia (2021). *Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPS SD/MI*. Penerbit Arjasa Pratama, Bandar Lampung.
- Suprpto, Heri (2020). *Media Benda Konkret Untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. CV Adanu Abimata, Indramayu.
- Tanod, J.M. & Harjanto Ambyah, (2020). *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Modul dosen STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Wicaksono, Andri, (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pengantar Ringkas*. Penerbit Garudhawaca, Yogyakarta.

