

---

## PENGARUH MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV UPTD SDN 122381 RAGI PANE

**Ilkhe Sulastri Hutapea<sup>1</sup>, Emelda Thesalonika<sup>2</sup>, Hetdy Sitio<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa, PGSD, FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

<sup>2,3</sup>Dosen, PGSD, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

e-mail : [ilkhe.hutapea8008@gmail.com](mailto:ilkhe.hutapea8008@gmail.com)<sup>1</sup>, [emeldathesalonika@gmail.com](mailto:emeldathesalonika@gmail.com)<sup>2</sup>, [hetdysitio0@gmail.com](mailto:hetdysitio0@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract:** *This exploration aims to determine the influence of concrete object media on student learning outcomes in learning Theme 3 Caring for living creatures in class 4 of UPTD SDN 122381 Ragi Pane. This exploration was carried out at SD Negeri 122381 Ragi Pane, in August 2023. The exploration used was quantitative exploration using a pre-Experimental Design type One Group Pretest-Posttest Design with the sample in the exploration being all 26 class IV students. The variables in this exploration are concrete object media (X) and learning outcomes (Y). The data collection method uses Pretest and Posttest. Data analysis techniques use the N-Gain test and ANOVA test. Based on the results of the exploration that has been carried out on concrete object media test data with a sample size of 26 students, the experimental class pretest score was obtained with an average value of 48.85 and the experimental class posttest with an average value of 85.38.*

**Keywords:** *Concrete Object Media, Learning Outcomes, Thematic.*

**Abstrak:** Eksplorasi ini bertujuan akan mengetahui Pengaruh Media Benda Konkret terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 3 Peduli terhadap makhluk hidup di kelas 4 UPTD SDN 122381 Ragi Pane. Eksplorasi ini dilaksanakan di SD Negeri 122381 Ragi Pane, pada bulan Agustus 2023. Eksplorasi yang digunakan adalah eksplorasi kuantitatif memakai pre- Eksperimental Design jenis One Group Pretest-Posttest Design dengan sampel dalam eksplorasi adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 26 siswa. Variabel dalam eksplorasi ini adalah media benda konkret (X) dan hasil belajar (Y). Metode pengumpulan data dengan memakai Pretest dan Posttest. Teknik analisis data memakai uji N-Gain, dan uji ANOVA. Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah dilakukan akan data tes media benda konkret dengan jumlah sampel 26 orang siswa, kemudian di dapat jumlah skor pretest kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 48,85 dan Posttest kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 85,38.

**Kata kunci:** Media Benda Konkret, Hasil Belajar, Tematik.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu peranan yang terpenting dalam kehidupan Manusia. Karena pendidikan yang berkualitas dapat mengubah pola pikir kreatif serta tingkah laku manusia kearah yang lebih baik (Aghadiati, 2017). Pendidikan yang berkualitas merupakan kunci utama untuk menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas serta dapat mewujudkan potensi dirinya baik secara pribadi dan diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi bangsa dan Negara (Erowati, 2015). Menurut (Mughtar, 2010), hakikat pendidikan adalah menyediakan

lingkungan yang memungkinkan setiap peserta didik untuk mengembangkan minat, bakat dan kemampuannya secara optimal dan utuh (mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor). Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan perlu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Menurut (Mulyani, 2012) Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya dan mengembangkan potensi-potensi yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pendidikan. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan tidak sengaja oleh setiap individu sehingga menghasilkan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu dan sebuah proses individu yang berinteraksi dengan sekitarnya.

Belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan. dan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan dengan lingkungannya sebagai pengalaman sendiri. Perubahan yang terjadi dalam belajar terjadi secara permanen dan memiliki tujuan dan terarah. Hasil belajar adalah sebuah hasil yang maksimum yang diperoleh seseorang setelah melakukan usaha belajar. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat untuk mengetahui apakah siswa berhasil atau tidak dalam mengikuti pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar juga sulit karena ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar sehingga siswa perlu memiliki kemandirian dalam belajar, motivasi belajar yang tinggi, tanggung jawab dalam pelajaran juga disiplin dalam belajar. Salah satu kemandirian maupun tugas siswa tidak tergantung kepada orang lain dan bertanggung jawab atas tugasnya. Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dan memungkinkan peserta didik mampu mengembangkan minat, bakat dan kemampuannya secara optimal dan utuh yang (mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor).

---

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran di kelas menuntut siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 lebih menekankan perkembangan kompetensi dan karakter siswa yang telah diatur dalam standar kompetensi lulusan, perkembangan pengetahuan, sikap, nilai, serta minat siswa dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, guru dituntut untuk bisa memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan keterampilan proses, terkhusus dalam mengajar anak SD. Anak usia SD berada pada tahapan operasi konkret yang memiliki ciri belajar dapat dimulai dari hal-hal sederhana yang dapat dilihat, didengar, diraba dan diotak-atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pada tahap SD anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan. Mereka belum mampu memilih-milih konsep dari berbagai disiplin ilmu. Karena belajar anak SD yang masih pada tahapan operasi konkret maka pemerintah terus berusaha memodifikasi dan mengupgrade atau merevisi kurikulum. Saat ini kurikulum yang digunakan di Indonesia terkhusus di Sekolah Negeri adalah kurikulum 2013 atau biasa disebut pembelajaran tematik, pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran terpadu atau terintegrasi.

Tujuan pembelajaran bagi siswa adalah supaya memperoleh pengetahuan, adanya perubahan tingkah laku kearah yang positif, pembelajaran bagi siswa bukan hanya didapat dari sekolah yang hanya diajarkan oleh guru saja namun pembelajaran juga dapat diperoleh dari lingkungan masyarakat atau ditempat anak tumbuh dan berkembang, maka dari itu orang tua dan masyarakat sekitar juga mempunyai peran penting dalam proses tumbuh kembang anak, maka dari itu dukungan pendidikan juga sangat diperlukan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdikbud (2008) Menjelaskan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian”. Menurut (Khotimah & Risan, 2019) hasil belajar siswa dapat dilihat diakhir pembelajaran pada evaluasi dari pemberian tes. Tes adalah suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh subjek atau peserta didik sehingga menghasilkan nilai tingkah laku atau prestasi

---

subjek. Sedangkan Evaluasi sebagai proses mengumpulkan informasi untuk mengetahui pencapaian belajar kelas atau kelompok. Hasil evaluasi diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindakan belajar-mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan hasil belajar merupakan sebuah pencapaian yang didapat seorang siswa dari belajar di kelas dengan diuji serangkaian Tes atau suatu alat yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh subyek atau peserta didik sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan. Untuk mempengaruhi hasil belajar siswa guru memiliki peran penting yaitu mendorong siswa, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu; menguasai materi, penggunaan media pembelajaran, menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dan menerapkan model pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel hasil belajar tematik siswa kelas IV pada nilai ulangan mingguan yang ditemukan peneliti pada saat melakukan Praktek Pengalaman Lapangan ke sekolah UPTD SDN 122381 Ragi Pane.

hasil belajar peserta didik kelas IV masih rendah dan rata rata nilai peserta didik di bawah KKM. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa tumbuh dan siswa tidak bosan melainkan aktif saaf proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar, guru yang menjadi model pembelajaran dan guru hanya berfokus menggunakan model ceramah sebagai alat untuk menyampaikan sebuah pembelajaran, sehingga selama pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan dan kurang aktif yang membuat proses belajar mengajar menjadi pasif. Dengan demikian maka sangat diperlukan media pembelajaran yang tepat, menarik dan sesuai dengan karakteristik dan korteks siswa Sekolah Dasar khusus nya kelas tinggi. Untuk itu guru perlu menerapkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum ditetapkan serta dapat membuat siswa ikut tertarik dan dapat

---

memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan pengertian media secara terminologi cukup beragam, bergantung pada sudut pandang yang digunakan para pakar media pendidikan. Di bawah ini adalah pengertian media dari beberapa pakar media pendidikan.

Jika suatu media digunakan dalam proses pembelajaran, maka disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu/instrument yang digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut (Rani et al., 2021), Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Santoso Hamidjojo, media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya sudah dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencapaian suatu kegiatan belajar mengajar. Gerlach secara umum menyatakan bahwa media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sependapat dengan Gerlach, Musfiqon menyatakan secara lebih utuh bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan agar lebih mudah dimengerti dan dipahami. Dan salah satu media pembelajaran yang cocok yang di terapkan untuk meningkatkan pemahan siswa dalam sebuah pembelajaran adalah Media Benda

---

---

Kongkret. Menurut (Keryati, Tahmid Sabri, 2015) “Media konkret merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para siswa, yaitu merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti meja, kursi, mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya”. Menurut (Nazifah, 2013) “Media 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 kepada tercapainya tujuan yang diharapkan”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media benda konkret dalam pengajaran adalah sesuatu yang dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Berdasarkan hasil Penelitian maka alasan penggunaan Media Benda Kongkret karena Media konkret ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Media konkret mampu menjadi alat bantu guru saat memberikan materi pada siswa, karena dianggap mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna pada siswa. Benda konkret dapat diotak-atik oleh siswa secara langsung, ini yang membuat siswa menyukai media konkret. Benda nyata yang dapat digunakan sebagai bahan ajar disebut media konkret, media ini tidak hanya dihadirkan secara langsung di dalam kelas melainkan siswa mampu melihat langsung (observasi) benda nyata ke lokasinya. Benda konkret dapat mempermudah pelajaran karena bentuknya yang seadanya (tidak perlu dimodifikasi), benda konkret tidak ada perubahan kecuali benda tersebut dipindahkan dari tempat asalnya.

Sehingga, uraian di atas peneliti ingin mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Benda Kongkret terkhusus dalam mata pelajaran tematik Tema 3 Peduli terhadap makhluk hidup sebaik nya menggunakan media pembelajaran yang dipandang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengurangi kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mempelajari tematik

maka dilakukan observasi. Peneliti menggunakan judul “Pengaruh Media Benda Konkret terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 3 Peduli terhadap makhluk hidup di kelas 4 UPTD SDN 122381 Ragi Pane”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Menurut Hardani dkk (2020:349) “jenis penelitian ini belum merupakan jenis penelitian eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen”. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independent. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan *pretest* sebelum penerapan dan *posttest* setelah dilakukan penerapan. Dan peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen, tanpa adanya kelas kontrol. Itulah sebabnya mengapa peneliti menggunakan penelitian *Pre-Eksperimental Design*.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang berlandaskan filsafat positivisme, yaitu filsafat yang memandang suatu gejala atau fenomena yang dapat diklasifikasikan, relative, tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Grup Pretest-Posttest* (Tes Awal- Tes Akhir pada kelompok tunggal), dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (variabel bebas) tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui *Pretest*. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan *Posttest*. Alasan peneliti menggunakan desain ini dikarenakan peneliti hanya menggunakan satu kelompok yang akan peneliti teliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 122381 Pematangsiantar Jln. Ragi Pane, Bane, Kec. Siantar Utara, Kota Pematangsiantar Prov. Sumatera Utara pada semester ganjil pada tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. karena seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh

---

siswa kelas IV sebanyak 26 siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut : Observasi *pretest*, *posttest* dan dokumentasi. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena data kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji N-Gain dan uji ANOVA.

### **HASIL PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 122381 Ragi Pane, Kec. Siantar Utara, Pematang Siantar, Provinsi Sumatera Utara. Semester ganjil Tahun ajaran 2023/2024. Hasil analisis uji validitas instrument tes hasil belajar ini menggunakan rumus kolerasi product moment dan perhitungannya menggunakan aplikasi SPSS 22. Berdasarkan uji dapat dilihat bahwa semua soal yang diberikan kepada siswa dinyatakan reliabel, Karena hasil nilai cronbach's alpha  $> 0,70$  yaitu 0,881.

Tingkat kesukaran digunakan untuk menentukan derajat kesukaran suatu butir soal. Soal yang baik digunakan yaitu soal yang tidak terlalu sulit dan soal yang tidak terlalu mudah, soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk meningkatkan usaha siswa dalam menyelesaikannya dan soal yang terlalu sulit membuat siswa tidak semangat untuk mencoba menyelesaikannya. Jadi Berdasarkan uji menunjukkan bahwa dari soal 20 soal yang valid, pada tingkat kesukaran diperoleh soal yang mudah sebanyak 18 butir, sedang sebanyak 9 butir, dan sukar sebanyak 3 butir soal, dan Dari jumlah 20 soal memiliki daya pembeda soal yakni 4 butir soal sangat baik ,7 soal dengan kategori baik dan 14 soal dengan kategori cukup, sedangkan untuk kategori soal jelek dan 5 dengan kategori kurang.

### **Deskripsi Data Pre-test**

Pre-test sebuah uji yang dilakukan sebelum pemberlakuan model pembelajaran Media Benda Konkret terhadap peserta didik. Hasil dari Pre-test dapat dilihat dari tabel berikut:

---



**Tabel 1. Deskripsi data Pre-Test**

<i>PRE TEST</i>	
Mean	48.85
Standard Error	3.32
Median	45
Mode	40
Standard Deviation	16.92972
Sample Variance	286.6
Kurtosis	-1.17
Skewness	0.46
Range	55
Minimum	25
Maximum	80
Sum	1270
Count	26

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil pre-test yaitu nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik sebesar 48, 85 dengan nilai terendah yang diperoleh sebesar 25, nilai tengah sebesar 45 dan nilai tertinggi yang diperoleh 80 sehingga nilai pre-test peserta didik sebesar 1270.

#### **Deskripsi Data Post-test**

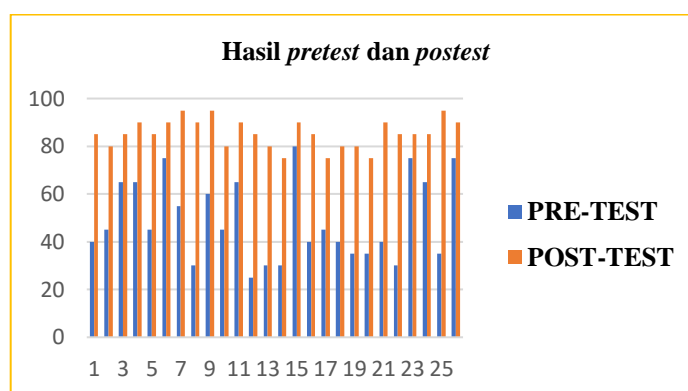
Post-test sebuah uji yang dilakukan setelah pemberlakuan model pembelajaran Media Benda Konkret terhadap peserta didik. Hasil dari Post-test dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 2. Deskripsi data Pre-Test**

<i>POSTEST</i>	
Mean	85.38
Standard Error	1.17
Median	85
Mode	85
Standard Deviation	5.99
Sample Variance	35.85
Kurtosis	-0.71
Skewness	-0.16
Range	20
Minimum	75
Maximum	95
Sum	2220
Count	26

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan hasil post-test yaitu nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 85,38 dengan nilai terendah yang diperoleh peserta didik sebesar 75, nilai tengah sebesar 85, dan nilai tertinggi sebesar 95 sehingga nilai post-test sebesar 2220.

**Grafik 1. Histogram Hasil Pretest dan Posttest**



### *Perhitungan Hasil Analisis Data*

#### **Uji Hipotesis / Uji N-Gain**

Dalam penelitian ini menggunakan Descriptive Statistics untuk menilai pengaruh media benda konkret terhadap hasil belajar siswa kelas I V pada tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup) subtema 1 (Hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar), dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 3. Uji Hipotesis/N-Gain**  
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	26	0.40	0.92	0.6928	0.12767
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan table 5.1 dapat dilihat bahwa nilai (mean) pada kelas uji coba menunjukkan keefektifan berpikir kreatif siswa adalah  $0,7 > 0,692 \geq 0,3$  yang dimana hasil tersebut masuk kategori sedang.

#### **Uji Anova**

Pada penelitian ini menggunakan One Way Anova untuk melihat signifikansi perbedaan antara rata-rata kelompok yang berbeda dalam satu atau lebih variabel

---

respon dalam suatu populasi dengan menggunakan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa kelas I IV pada tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup) subtema 1 (Hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar), dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 4.** Uji Anova  
**ANOVA**

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	17355.769	1	17355.769	107.646	0.000
Within Groups	8061.538	50	161.231		
Total	25417.308	51			

Dari hasil Signifikansi pada uji anova tabel 5.2 adalah 0,000 yang artinya nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  maka  $H^0$  ditolak dan  $H^1$  diterima. Artinya semua variabel independent/bebas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen/terikat.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemerolehan hasil data penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan Media benda konkret terhadap berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 pada kelas IV SD NEGERI 122381 Ragi Pane. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil yang diperoleh peneliti, Pada uji N-gain yang didapat keefektifan data yang diperoleh  $0,7 > 0,692 \geq 0,3$  yang dimana hasil tersebut masuk kategori sedang. selanjutnya dilakukan uji Anova dengan kriteria yang ditentukan, signifikansi  $< 0,05$ , diperoleh nilai signifikansi 0,000 maka dikatakan perbedaan signifikan karena  $0,000 < 0,05$  maka  $H^0$  ditolak dan  $H^1$  diterima. Artinya semua variabel independent/bebas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen/terikat. Penjelasan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media benda konkret terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 Peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 Hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar kelas I IV SD Negeri 122381 Ragi Pane.

## DAFTAR PUSTAKA

Aghadiati, 2019. (2017). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 6–32. [http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB II.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y)

- Erowati, M. T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumberejo 01. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, November*, 295.
- Keryati, Tahmid Sabri, Z. (2015). *Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA DI SD. 1*, 1–27.
- Khotimah, S. ., & Risan, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17108>
- Muchtar, H. (2010). *Penerapan Penilaian Autentik dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Hartati*. 66–75.
- Mulyani, E. (2012). Model Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.705>
- Rani, F. N., Ansori, Y. Z., & Saputra, D. S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Tematik Bulletin Board Display Terhadap Peningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, 14–18.
- Nazifah. (2013). *Penggunaan media konkret meningkatkan aktivitas siswa matematika kelas I SDN 07 sungai sogabengkayang* oleh Nazifah Nim : f34209636 program studi pendidikan guru sekolah dasar aktivitas siswa matematika kelas I SDN 07 Sungai sogabengkayang.
- Keryati, Tahmid Sabri, Z. (2015). *Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA DI SD. 1*, 1–27.