



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Benda Konkret

Febriana¹, Dwi Anggareni Siwi², Cristina Puji Rahayu³

^{1,2}Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

¹SDN Galeh 2

³SDN Gentan 02

jendra053@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :
Keaktifan
Hasil belajar
Media benda konkret

Penelitian ini bertujuan menerapkan penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan 1). keaktifan belajar IPA siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pilangsari 1 Kecamatan Ngrampal Sragen Tahun Ajaran 2020/2021;2). hasil belajar IPA pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pilangsari 1 Kecamatan Ngrampal Sragen Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Pilangsari 1 yang berjumlah 32 siswa, KKM muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu ≥ 75 . Instrumen penelitian menggunakan tes dan lembar observasi. Analisis data di lakukan secara deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Indikator penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah : 1). Keaktifan belajar siswa : Target diharapkan dalam peningkatan keaktifan mencapai 80% siswa mencapai kategori baik. 2). Hasil belajar siswa meningkat minimal 80% siswa mencapai nilai KKM ≥ 75 pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) penggunaan Media Benda konkret dapat meningkatkan keaktifan siswa persentase keaktifan sebelum adanya tindakan atau prasiklus yaitu 39,42% , pada siklus I didapati bahwa keaktifan siswa pada siklus I sebesar 57,08 % , siklus II persentase keaktifan sebesar 80,86%; 2) penggunaan Media Benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa persentase ketuntasan hasil belajar pada prasiklus yaitu 10 siswa 31%. Siklus 1 sebanyak 23 siswa atau 71,87% dan Siklus II 30 siswa atau 93,75%.

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia mengembangkan potensi dirinya untuk menuju perubahan yang baik, sebagaimana tertuang dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bahwa: 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, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dasar sebagai pendidikan

awal sangat berpengaruh terhadap pendidikan selanjutnya.

Penyebaran virus *pandemic corona covid-19* telah memberikan tantangan tersendiri bagi Pendidikan di Indonesia. Proses belajar mengajar tatap muka menjadi terganggu. Dampak yang dihasilkan dari permasalahan ini sangat mempengaruhi kualitas pendidikan. Dimana menyikapi kondisi tersebut pembelajaran agar masih terus berjalan dilakukan secara Daring. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar di kelas IV SD N Pilangsari 1, dimana pembelajaran yang dilakukan secara daring mengakibatkan siswa kurang interaktif karena guru kurang inovatif sehingga peserta didik monoton hanya dengan menyimak tampilan dan tayangan-tayangan yang ditampilkan oleh guru. Pembelajaran yang berlangsung tanpa mengikutsertakan aktivitas dari peserta didik sehingga peserta didik hanya duduk di depan laptop atau gawai dan menyimak materi dari guru hingga pembelajaran selesai. Hal itu mengakibatkan nilai kelas IV di SDN Pilangsari 1 khususnya untuk pelajaran IPA masih rendah. Berarti banyak siswa masih mendapat nilai di bawah KKM yaitu ≥ 75 , dapat dilihat bahwa sebanyak 32 siswa, hanya 10 siswa (31%) yang mampu mencapai nilai KKM ≥ 75 , sedangkan sebanyak 22 siswa (69%) belum mampu mencapai nilai KKM < 75 . Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA pada siswa Kelas IV Semester II Sekolah Dasar Negeri Pilangsari 1 Kecamatan Ngrampal Sragen Tahun Ajaran 2020/2021 masih tergolong rendah.

Pada pembelajaran IPA banyak dijumpai siswa yang kurang aktif bahkan tidak memperhatikan guru yang menyampaikan pelajaran. Suasana kelas pasif dan cenderung berpusat pada guru sehingga membosankan dan tidak menarik. Kurangnya keaktifan dalam pembelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas penulis memberikan solusi yaitu dengan menggunakan media benda konkret sebagai media pembelajaran. Media benda konkret yang digunakan yaitu benda-benda asli atau nyata yang berada di sekitar siswa, seperti benda yang berada di rumah. Tujuan penggunaan media benda konkret adalah untuk meningkatkan keaktifan hasil belajar siswa karena penggunaan media konkret menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Media konkret ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

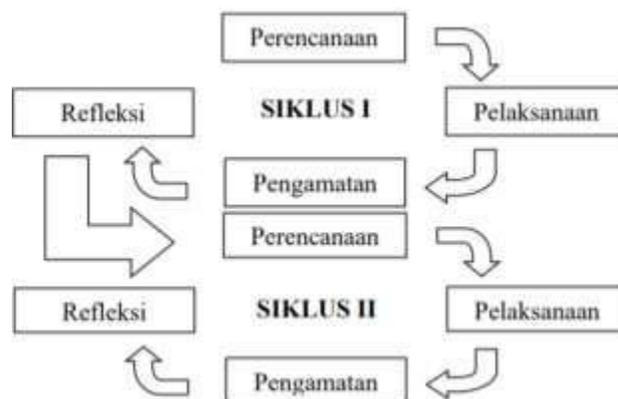
Penggunaan media konkret dalam pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami siswa, karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa yaitu dengan mengotak-atik benda secara langsung di dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media siswa sekolah dasar akan lebih memahami, mengerti dan memaknai materi yang sedang ia pelajari sehingga terbentuk konsep atau pemikiran yang bersifat kekal dan tak mudah dilupakan karena telah tertanam konsep yang kuat dan matang dalam diri siswa dan dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran walaupun pembelajaran dilakukan secara daring akan tetapi hasil belajar siswa akan meningkat.

Yudhi Munadi (2012:107) mengemukakan benda aslinya mempunyai kegunaan yang unik. Ada banyak cara dimana keikutsertaan siswa dapat didorong dengan benda tersebut. Ketika proteksi yang aman dibutuhkan, pengalaman yang disimulasi akan dapat melalui penggunaan model yang lebih kecil. Ketika keahlian khusus dibutuhkan untuk pengoperasian atau penggunaan benda asli, sebuah peragaan menjadi penting. Semakin dekat pengalaman belajar menyerupai kondisi dimana siswa akan menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut

Penggunaan benda konkret ini dimaksudkan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Anak pada usia Sekolah Dasar (SD) membutuhkan benda konkret sebagai media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih optimal. Selain itu penggunaan media juga akan merangsang anak dalam memahami konsep yang disampaikan. Sehingga konsep yang diajarkan tersebut dapat diterima anak dengan baik dan anak juga akan belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan. Dari penjelasan di atas, maka benda konkret adalah media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang berada di lingkungan sehingga media ini mudah digunakan dan didapat oleh guru dan siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang bersifat kasuistik dan berkonteks pada kondisi, keadaan, dan situasi yang ada di dalam kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Metode ini dipilih untuk menyelesaikan masalah dan mencari solusi dari permasalahan yang ada di SD Negeri Pilangsari I kelas IV pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Melalui penggunaan media benda konkret Metode ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data melalui Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan antara lain lembar wawancara, butir soal, dan lembar Observasi. Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi proses pembelajaran yang dilakukan dengan triangulasi yang meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Data yang diperoleh dari pengumpulan data perlu dilakukan analisis data, untuk melakukan analisis data perlu digunakan teknik analisis data. Menurut Sanjaya (2013: 106) analisis data yang digunakan dalam PTK bisa dilakukan dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Indikator penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah : 1). Keaktifan belajar siswa : Target yang diharapkan dalam peningkatan keaktifan

mencapai 80% siswa mencapai kategori baik. 2). Hasil belajar siswa : peneliti perlu merumuskan indikator pencapaian yaitu meningkat minimal 80% siswa dapat mencapai nilai KKM ≥ 75 mata pelajaran IPA.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang dilakukan secara daring mengakibatkan siswa kurang interaktif karena guru kurang inovatif sehingga peserta didik monoton hanya dengan menyimak tampilan dan tayangan-tayangan yang ditampilkan oleh guru. Pembelajaran yang berlangsung pun tanpa mengikutsertakan aktivitas dari peserta didik sehingga peserta didik hanya duduk di depan laptop atau gawai dan menyimak materi dari guru hingga pembelajaran selesai. Hal itu mengakibatkan nilai kelas IV di SDN Pilangsari 1 khususnya untuk pelajaran IPA masih rendah. Berarti banyak siswa masih mendapat nilai di bawah KKM yaitu 75, dapat dilihat bahwa sebanyak 32 siswa, hanya 10 siswa (31%) yang mampu mencapai nilai KKM ≥ 75 , sedangkan sebanyak 22 siswa (69%) belum mampu mencapai nilai KKM < 75 . Hasil dari kegiatan pembelajaran pada prasiklus adalah siswa kelas IV SDN Pilangsari 1 Sragen 32 siswa sebesar (26) atau sebesar 81,25% memiliki keaktifan belajar rendah dan 6 siswa atau sebesar 18,75% memiliki keaktifan belajar sedang. Dari kondisi tersebut dijadikan sebagai acuan dilaksanakannya siklus I



Diagram 1. Skor Keaktifan Prasiklus

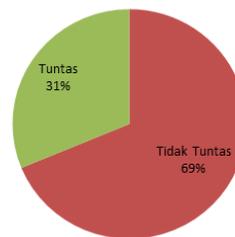


Diagram 2 Hasil Belajar Prasiklus

TINDAKAN SIKLUS 1

Kegiatan siklus 1 terdiri dari 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. 1). Tahap perencanaan seperti menyusun dan menyiapkan RPP, bahan ajar, media, LKPD, soal evaluasi, lembar observasi dan instrumen pendukung lainnya, 2). Tahap pelaksanaan yaitu guru melaksanakan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang sebelumnya telah disusun. 3) Tahap observasi, setelah dilaksanakannya tindakan siklus 1 dengan menggunakan media benda kongkret pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diikuti 32 siswa kelas IV terjadi pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah 7 siswa atau sebesar 21,87% memiliki keaktifan belajar tinggi. 13 siswa atau sebesar 40,62% memiliki keaktifan belajar sedang. 12 siswa atau sebesar 37,5% memiliki keaktifan belajar yang rendah. Berdasarkan keaktifan belajar yang telah ditetapkan didapati bahwa keaktifan siswa pada siklus I sebesar 57,08% dari 100%. dan siswa yang dinyatakan tuntas nilai IPA sebanyak 23 siswa dengan persentase sebesar 71,87%. dan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 9 siswa dengan persentase 28,13%. Berdasarkan hasil pada siklus I Hasil siswa sudah mengalami peningkatan, namun hasil yang diperoleh belum mencapai indikator pencapaian sebesar 80%, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada

siklus II dengan tujuan hasil yang diperoleh sesuai dengan indikator pencapaian. Sehingga masih perlu diadakannya penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Pilangsari1 Sragen.



Diagram 3 Skor Keaktifan Belajar Siklus I

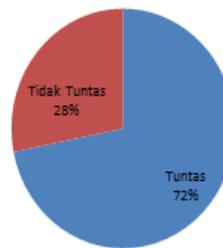


Diagram 4 Hasil Belajar Siklus I

TINDAKAN SIKLUS II

Kegiatan siklus 1 terdiri dari 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. 1). Tahap perencanaan seperti menyusun dan menyiapkan RPP, bahan ajar, media, LKPD, soal evaluasi, lembar observasi dan instrumen pendukung lainnya, 2). Tahap pelaksanaan yaitu guru melaksanakan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang sebelumnya telah disusun. 3) Tahap observasi, setelah dilaksanakannya tindakan siklus 1 dengan menggunakan media benda kongkret pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diikuti 32 siswa kelas IV terjadi pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah 22 siswa atau sebesar 68,75% memiliki keaktifan belajar tinggi, 8 siswa atau sebesar 25% memiliki keaktifan belajar sedang, 2 siswa atau 6,25% memiliki keaktifan belajar yang rendah. Berdasarkan keaktifan belajar yang telah ditetapkan didapati bahwa rata-rata keaktifan siswa pada siklus II sebesar 80,83 % dari 100%. Berdasarkan hasil pada siklus II. Dan Siswa yang dinyatakan tuntas nilai IPA sebanyak 30 siswa dengan persentase sebesar 93,75 %. dan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,25%..

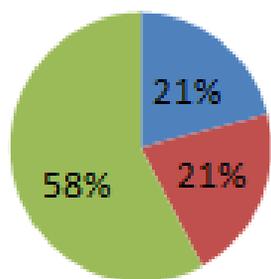


Diagram 5 Skor Keaktifan Siklus II

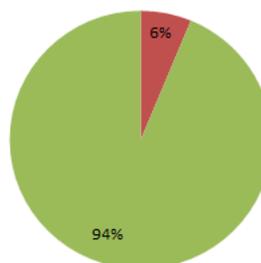


Diagram 5 Hasil Belajar Siklus II

Dari data penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan media benda kongkret dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA kelas IV SD N Pilangsari 1 Sragen. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jurnal Yosepha Sumarjilah. Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penggunaan Media Kongkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa Kelas I Sdn Rejoagung 01 Kabupaten Jember". Tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan

Penggunaan media kongkrit dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas I. Pada siklus I siswa yang tuntas ada 20 siswa, persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal 62,5%. Pada siklus II siswa yang tuntas mengalami peningkatan 28 siswa, ketuntasan membaca siswa adalah 90,63%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan dikatakan tuntas.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa Pada Muatan Pelajaran IPA kelas IV. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Jean piaget (Trianto, 2010:106), seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu: tahap sensorimotor, pra operasional, operasi konkret, dan operasi formal. Siswa mendapatkan pengetahuan berdasarkan pengalamannya sendiri yang didapatkan dari proses interaksi dengan lingkungannya. Pada usia anak 7-11 tahun masuk pada tahap operasi konkret. Pada anak usia tersebut perkembangan berpikirnya ditandai dengan gerakan-gerakan, kemudian berpikir melalui benda konkret sampai berpikir secara abstrak.

Aktivitas siswa dari siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan sebesar 23,78% sehingga dapat mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan terhadap aktivitas siswa juga sesuai dengan manfaat media yang dikemukakan oleh Mulyani Sumantri (2007: 178) mengemukakan lima manfaat media benda kongkret yaitu 1). Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif 2). Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar 3). Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme 4). Mengembangkan motivasi belajar peserta didik. 5). Mempertinggi mutu belajar mengajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus dengan penggunaan media benda kongkret dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pilangsari 1 Pada Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Penggunaan media benda kongkret pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pilangsari Pada Tahun Pelajaran 2020/2021. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan kenaikan persentase keaktifan belajar siswa .pada kondisi awal keaktifan dengan persentase sebesar 39,4 2% (rendah) pada siklus I meningkat menjadi 57,08% (sedang) dan pada siklus II meningkat menjadi 80,83% (tinggi). Dengan demikian pada siklus II persentase keaktifan sudah mencapai indikator pencapaian yaitu rata-rata keaktifan siswa tinggi ;2). Penggunaan media benda kongkret pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pilangsari Pada Tahun Pelajaran 2020/2021. hasil belajar pada kondisi awal ketuntasan belajar sebesar 31% pada siklus I meningkat menjadi 71,87 dan siklus II meningkat menjadi 93,75%. Dengan demikian pada siklus II persentase hasil belajar sudah mencapai indikator yang sudah ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan bahwa penggunaan media benda konkret pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat aktivitas siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan: (1) Untuk meningkatkan aktivitas siswa, sebaiknya guru menggunakan dan memanfaatkan media untuk menyampaikan materi, dapat mengelola waktu yang baik sesuai dengan perencanaan. (2) Sebaiknya guru memberi kesempatan sebesar-besarnya pada siswa untuk terlibat aktif dalam

proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengalami langsung pengalaman belajarnya dan membangun pengetahuan mereka tahap demi tahap agar pembelajaran dapat lebih bermakna. Dengan demikian siswa tidak hanya menghafal mengenai konsep dari suatu materi tetapi mengerti dan dapat memanfaatkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sedangkan guru dapat menjadi fasilitator yang baik tanpa mengurangi perannya sebagai guru. (3) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan media benda konkret yang berada di sekitar siswa dan nyata untuk membantu siswa memahami materi. Selain itu guru juga dapat membuat media yang menarik untuk membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajarnya. (4) Untuk mengurangi kendala-kendala yang dihadapi ketika pembelajaran berlangsung, guru melakukan refleksi, merevisi dan melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran sesuai dengan solusi-solusi yang ada.

Daftar Rujukan

1. Depdiknas,(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
2. *Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta;Kencana
3. Munadhi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press
4. Mulyani Sumantri. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Bumi aksara
5. Maria Tri Erowati . 2015. Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Di Sdn Sumberejo 01 .
<https://media.neliti.com/media/publications/171861-ID-pengaruh-penggunaan-media-benda-konkret.pdf>. Diakses Pada Tanggal 23 Desember 2020
6. Mulyani Sumantri. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Bumi aksara
7. Nafizah. 2013. *Penggunaan Media Konkret Meningkatkan Aktivitas Siswa Matematika Kelas I Sdn 07 Sungai Soga Bengkayang*.
<https://media.neliti.com/media/publications/216047-penggunaan-media-konkret-meningkatkan-ak.pdf>. Diakses Pada Tanggal 24 Desember 2020
8. Retno Nuzilatus Shoimah. 2020. *Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam. Vol 3 No 1. Hal 1-18
9. Sanjaya, Wina. 2013 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
10. Trianto.(2010).*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif –Progresif ;Konsep,Landasan*