



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV DI SDN SUMBEREJO 01

Maria Tri Erowati

Mahasiswa S2 MMP FKIP UKSW SALATIGA

Email: dirgantaranovan@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu mata pelajaran yang terdapat ditingkat sekolah dasar kelas IV adalah IPA. Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV adalah padatnya materi pelajaran IPA yang harus dipelajari, sehingga siswa kurang mampu untuk mengingat atau menghafalkan semua materi yang ada. Upaya guru agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik yaitu menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran benda konkret terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumberejo 01. Jumlah responden yang diteliti adalah 20 siswa yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN Sumberejo 01. Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (X) penggunaan media benda konkret, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah (Y) motivasi belajar IPA siswa kelas IV. Metode pengumpulan data menggunakan angket tertutup dengan skala likert dan dokumen hasil belajar IPA siswa. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, regresi sederhana, dan koefisien determinasi yang digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($9,012 > 1,658$) atau sig ($0,000 < 0,05$), dan dengan nilai kontribusi 41,6%. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,416.

Kata kunci : media benda konkret, motivasi belajar siswa.

A. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu pelajaran yang terdapat di tingkat Sekolah Dasar. Bacon dan Aristoteles (Usman Samatua 2006 : 13), memandang IPA sebagai suatu pelajaran yang dimulai dengan observasi menuju ke prinsip umum atau generalisasi, dan kemudian kembali ke observasi. Pengembangan konsep IPA dilakukan melalui pengamatan, percobaan atau eksperimen dengan prosedur dan sikap ilmiah. Dalam hal ini guru perlu merancang dan melaksanakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih aktif dan menumbuhkan kesan bermakna serta menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPA dapat tercapai.

Apabila Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV adalah padatnya materi pelajaran IPA yang harus dipelajari, sehingga

siswa kurang mampu untuk mengingat atau menghafalkan semua materi yang ada, hal ini merupakan sebuah tantangan bagi guru untuk memaksimalkan semua kemampuan yang dimiliki. Guru sebisa mungkin harus menyampaikan semua materi yang ada pada siswa dengan mengoptimalkan alokasi waktu yang ada. Selain itu, dalam penyampaian suatu konsep guru belum sepenuhnya menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran IPA hendaknya diawali dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan lingkungan dan situasi nyata di sekitar siswa atau kontekstual. Dengan mengajukan masalah-masalah yang kontekstual selanjutnya siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep-konsep IPA. Daya tarik suatu mata pelajaran (pembelajaran) agar siswa dapat menerima konsep pelajaran ditentukan oleh keadaan siswa, keadaan sekolah, lingkungan sekolah, dan



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

“Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”

Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program Studi S-2 Pendidikan Luar Biasa
Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah

Surakarta, 21 November 2015

ISBN: 978-979-3456-52-2



cara mengajar guru mata pelajaran itu sendiri. Peran guru dalam pembelajaran IPA hendaknya dapat membangkitkan semangat siswa agar menyenangkan pembelajaran tersebut.

Penggunaan media dapat lebih dimaknai siswa dalam menerima materi pelajaran IPA. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Azhar (2007 : 91), bahwa media memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Penggunaan alat-alat peraga menjadi salah satu cara untuk menghasilkan hasil belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan (Amir Hamzah Sulaiman, 1981: 18). Media pembelajaran saat ini yang dirasa menarik bagi peserta didik adalah dengan menggunakan media kongkrit. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Karena begitu besar pengaruhnya media pembelajaran terhadap prestasi belajar, perlu untuk selalu diingat semboyan berikut : Bila saya mendengar saya lupa, bila saya melihat saya ingat, bila saya berbuat saya tahu, bila saya menemukan saya bertindak (Martini, dkk, 1988: 79).

Dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN Sumberejo 01 guru kelas IV sudah menggunakan media IPA yang ada di sekolah, sehingga siswa terlibat aktif pada saat pembelajaran di dalam kelas. Walau terkadang sesekali masih terlihat membosankan karena guru menggunakan metode ceramah saja. Hal ini akan membuat siswa jenuh di kelas dan malas untuk mengikuti pelajaran yang ada. Hasil diperoleh pada saat observasi di SDN Sumberejo 01, materi IPA sangatlah banyak, untuk itu penyampaian materi harus lebih berkesan dan menarik agar siswa lebih memahami materi pelajaran.

Upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat memahami materi pelajaran yaitu menggunakan alat peraga atau yang sering disebut dengan media. Media yang digunakan pastinya beragam dan berbeda-beda, ini hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan tingkatan usia peserta didik dan mata pelajaran yang sedang dipelajari. Media yang di gunakan dalam materi ini adalah media benda konkret yang menyerupai bentuk aslinya. Dengan menggunakan media siswa sekolah dasar akan lebih memahami,

mengerti dan memaknai materi yang sedang ia pelajari. Pendidik yang mengajar IPA di SDN Sumberejo 01 telah berupaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar IPA yakni dengan menggunakan media konkret, dengan harapan siswa terbantu serta mempermudah pemahaman tentang materi yang diajarkan dengan memberikan batas ketuntasan nilai minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut timbul persoalan dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh media konkret yang telah digunakan guru terhadap hasil belajar yang dicapai siswa dengan melihat respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Maka dari uraian di atas permasalahan yang diungkap dalam makalah ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di SDN Sumberejo 01”.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui fungsi dari penggunaan media belajar untuk pembelajaran IPA di SD
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran IPA menggunakan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA pada siswa di SDN Sumberejo 01.

Landasan Teori

1. Pengertian dan Manfaat Mempelajari IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Permendiknas No. 22 Tahun 2006). Jadi 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.

2. Pengertian Media Pembelajaran



Menurut Arsyad (2002: 3), Kata media berasal dari kata latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau, “pengantar”. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin “tekne” bahas inggris “art” dan “logos” bahas indonesia “ilmu”. Gagne (Arif S. Sadiman dkk, 1986 : 6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya dalam belajar. Jadi media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menurut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran.

3. Media Benda Konkret

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 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 gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan.

Kerangka Berfikir

1. Penggunaan Media Benda Konkret

Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi masalah yang ada di SDN Sumberejo 01, yakni penguasaan konsep pembelajaran IPA yang masih rendah. Karena seperti yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai tahap perkembangan anak usia sekolah dasar yakni masih dalam tahap operasional konkret, dimana anak usia sekolah dasar masih memerlukan media yang nyata untuk lebih menumbuhkan pemahaman konsep yang matang. Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang

disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna. Secara umum kegiatan belajar mengajar di sekolah harus menyenangkan, mencerdaskan, dan menguatkan daya pikir siswa yang berpedoman pada tujuan pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif. Melalui pemakaian media/alat peraga, imajinasi anak dirangsang, perasaannya disentuh dan kesan yang mendalam diperoleh. Melalui anak belajar dengan semangat dan dapat mengingat dengan baik.

2. Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran IPA, siswa akan semakin tertarik pada pembelajaran yang membuat mereka aktif mengikuti pembelajaran. Media benda konkret merupakan faktor yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Selain itu penggunaan media benda konkret juga akan mempengaruhi hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan kondisi tersebut dapat diduga bahwa media benda konkret ada hubungan dengan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji. Pada uraian diatas peneliti dapat saja mengajukan hipotesis dengan bertumpu pada hasil penelitian atau teori terdahulu. (M. Toha Anggoro, dkk). Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah untuk menguji hipotesis. Hasil analisis terhadap data-data yang dikumpulkan akan menentukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau di tolak. Berdasarkan rumusannya, hipotesis yang diajukan termasuk hipotesis asosiatif. Menurut Sugiyono (2009: 89) hipotesis asosiatif adalah suatu pernyataan yang



menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas dalam penelitian ini dikemukakan hipotesis alternatif (H_a) : “Terdapat pengaruh positif penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa”

B. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian asosiatif, menurut Siregar (2011 : 107) penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara dua variabel atau lebih. Dengan menggunakan penelitian ini, maka peneliti dapat membangun teori yang dapat difungsikan untuk menjelaskan dan meramal suatu hasil dari gejala yang terjadi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data yang didapat berhubungan dengan angka yang memungkinkan digunakan teknik analisis statistik (Siregar, 2011 : 129). Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian *ex post facto*. *Ex post facto* sebagai metode penelitian menunjuk kepada perlakuan atau manipulasi variabel bebas telah ada sebelumnya sehingga peneliti tidak perlu memberikan perlakuan lagi.

Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 05 sampai 31 Oktober 2015.

2. Tempat Penelitian

Penelitian mengambil tempat di SDN Sumberejo 01 Kec. Pabelan Kab.Semarang.

3. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumberejo 01 Kec. Pabelan Kab.Semarang.

Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen (X)

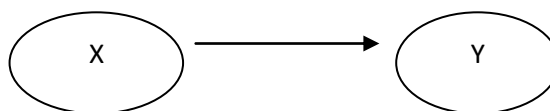
Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiono, 2010: 39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media benda konkret.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiono, 2010: 39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa.

Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan. (Sugiyono, 2009: 66).



X = Penggunaan media

Y = Hasil belajar IPA siswa

Gambar 1: Paradigma sederhana (Sugiyono, 2009: 66).

C. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2006: 173). Pertanyaan dikatakan valid apabila mempunyai indeks validitas $\geq 0,3$.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan beberapa kali

untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk pemaparan deskriptifnya, dan analisis inferensial yaitu regresi untuk pengujian hipotesisnya. Prosedur yang digunakan dalam menganalisis data secara statistik adalah sebagai menggunakan deskripsi data yang menunjukkan keadaan data yang



diolah. Didalamnya menunjukkan nilai rata-rata data, nilai yang sering muncul, nilai tengah data, standar deviasi dan histogram data.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN
Deskripsi Data

Data penelitian diperoleh dari siswa Kelas IV SDN Sumberejo 01. Data variabel penggunaan media benda konkret dan motivasi belajar siswa diperoleh dari instrument berupa angket, dengan model jawaban berskala Likert. Instrument sebanyak 28 butir pernyataan untuk variabel penggunaan media benda konkret yang diberikan kepada 20 siswa kelas IV. Instrument angket penggunaan media benda Konkret

semula berjumlah 28 butir pernyataan melalui uji validitas dan reliabilitas, 3 butir dinyatakan gugur dan 25 butir dinyatakan valid.

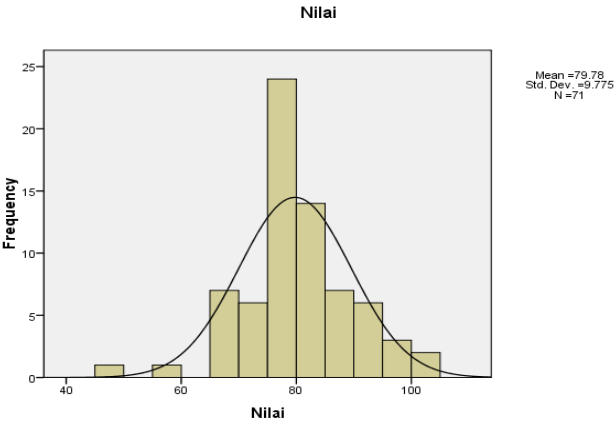
Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi harga rerata/mean (M), modus (Mo), median (Me), standar deviasi (SDi), maximum (Max) dan minimum (Min). Mean merupakan rata-rata, modus adalah nilai variabel yang mempunyai frekuensi tinggi dalam distribusi. Median adalah suatu nilai yang membatasi 50% dari frekuensi sebelah atas dan 50% dari frekuensi distribusi sebelah bawah, standar deviasi adalah akar varians, Maximum adalah jumlah skor item tertinggi dan minimum adalah jumlah skor terendah.

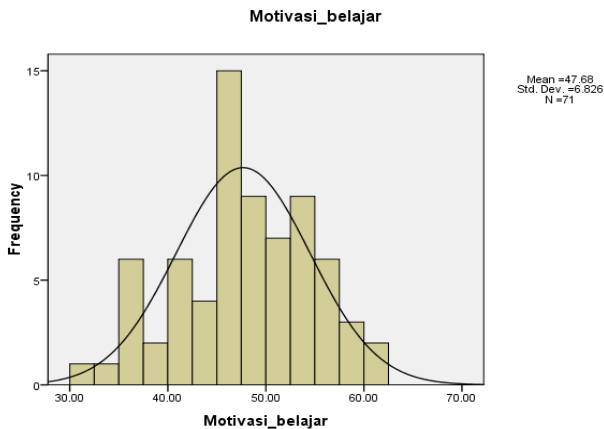
Tabel 1: analisis statistic deskriptif

Statistics		Nilai	Motivasi_belajar
N	Valid	71	71
	Missing	0	0
Mean		79.78	47.6761
Median		79.07	48.0000
Mode		75	47.00
Std. Deviation		9.775	6.82595
Minimum		48	31.00
Maximum		100	60.00

Dari hasil analisis deskriptif diatas diketahui bahwa variable nilai indeks rata-rata atau means = 79,78, median = 79,07, mode = 75, simpangan baku (Std. Deviation)= 9,775, skor maximal = 100 dan skor minimal = 48.

Demikian pula pada table motivasi belajar means = 47,6761, median = 48,00, mode = 47,00, simpangan baku (Std. Deviation)= 6,82595, skor maximal = 60 dan skor minimal = 31.





Pengujian Persyarat Analisis

1. Uji Normalitas
Uji Normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data variabel berdistribusi normal atau tidak sebagai persyaratan pengujian parametric-test. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan ShapiroWilk dengan SPSS 16 For Windows

pada taraf signifikansi 5%. Skor berdistribusi normal jika nilai Sig. Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 dan sebaliknya apabila nilai Sig. Shapiro-Wilk kurang dari 0,05 skor dikatakan tidak berdistribusi normal atau berdistribusi bebas. (Sarjono, H. dan Julianita, W ,2011:53)
Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Nilai dan Motivasi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai
N		71
Normal Parameters ^a	Mean	79.78
	Std. Deviation	9.775
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.140
	Negative	-.109
Kolmogorov-Smirnov Z		1.183
Asymp. Sig. (2-tailed)		.121
a. Test distribution is Normal.		

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi_belajar
N		71
Normal Parameters ^a	Mean	47.6761
	Std. Deviation	6.82595
Most Extreme Differences	Absolute	.093
	Positive	.054
	Negative	-.093
Kolmogorov-Smirnov Z		.785
Asymp. Sig. (2-tailed)		.569
a. Test distribution is Normal.		



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

“Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”

Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program Studi S-2 Pendidikan Luar Biasa
Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah

Surakarta, 21 November 2015

ISBN: 978-979-3456-52-2



Pada kolom variable Nilai dan motivasi terdapat Kolmogorov= 1,183 dan 0,785 dengan probabilitas 0,121 dan 0,569. Prasyarat data normal jika probabilitas (p) > 0.05. oleh karena itu nilai p = 1,183 dan 0,785 adalah p >

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat berbentuk linear atau tidak. Uji linearitas menggunakan bantuan software SPSS versi 16.00 For Windows melalui Deviation from Linearity. Penentuan linieritas terlihat pada nilai signifikansi dari Deviation from Linearity jika nilai signifikansi

0,05, maka variable nilai dan motivasi pada 71 sampel adalah normal, atau memenuhi persyaratan uji normalitas.

lebih besar dari 5% atau 0,05 maka dinyatakan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat linear. Sebaliknya bila nilai signifikansi dari Deviation from Linearity lebih kecil dari 5% atau 0,05 maka hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak linear.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Linearitas

NO	VARIABLE	NOTASI	SIG.DEVIATION FROM LINEARITY	KET
1	Penggunaan Media Benda Konkret	X – Y	0,134	Linear

Berdasarkan Tabel 4 sebelumnya dapat disimpulkan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat berbentuk linear. Hal ini sesuai dengan nilai signifikansi dari Deviation from Linearity lebih besar dari 0.05 atau 5%. Variabel Penggunaan Media Benda Konkret Deviation from Linearity sebesar 0.134.

3. Uji Hipotesis

1. Regresi Linier Sederhana (X-Y)

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini merupakan pengaruh secara parsial antara variabel X dengan variabel Y yang berbunyi :

Ha : “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media benda konkret terhadap terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumberejo 01.”

Ho : “Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media benda konkret terhadap terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumberejo 01”

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi sederhana. Berdasarkan data software SPSS versi 16.0 For Windows ringkasan analisis regresi sederhana adalah

Tabel 5. Rangkuman Hasil Analisis Regresi Sederhana (X - Y)

Sumber	Koef	R	t-hitung	t-tabel	Sig	Keterangan
Konstanta	5,240					Positif
Pengguna Media Benda Konkret	0,878	0,645	9,012	1,658	0,000	Signifikan



Berdasarkan tabel 5 diatas diketahui besarnya konstanta (a) = 5,240 dan nilai koefisien regresi (b) = 0,878. Persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan : $Y = 5,240 + 0,878 X$.

Persamaan tersebut mengandung makna bahwa:

a. Konstanta sebesar 5,240 berarti bahwa jika skor penggunaan media benda konkret sebesar nol maka besarnya hasil belajar siswa adalah 5,240. Dengan asumsi variabel yang lain nilainya konstan.

b. Koefisien regresi variabel penggunaan media benda konkret sebesar 0,878 menjelaskan bahwa setiap penggunaan media benda konkret sebesar satu satuan dan variabel lain dianggap tetap maka akan menyebabkan peningkatan atau kenaikan hasil belajar siswa sebesar 0,878 satuan.

c. Jika nilai X misal 77 maka nilai Y dapat diprediksi

$$Y = 5.240 + (0,878 \cdot 77) \\ = 72,846$$

Kesimpulan = nilai Y akan berubah jika nilai X berubah, satusatuannya sebesar 0,878.

Diketahui koefisien korelasi X terhadap Y sebesar 0.645, karena koefisien korelasi (rx1,y) tersebut bernilai positif maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa di SD N Sumberejo 01. Bisa dikatakan bila penggunaan media benda konkret semakin baik maka akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, jadi dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan media benda konkret terhadap motivasi belajar siswa tersebut adalah searah. Uji signifikansi menggunakan uji-t, maka dapat diperoleh thitung sebesar 9,012. Jika dibandingkan dengan ttabel sebesar 1,658 pada taraf signifikansi 5% maka thitung lebih besar dari ttabel ($5,213 > 1,658$) atau sig ($0,000 < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa :
Ha : diterima, sehingga penggunaan media benda konkret mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Sumberejo 01

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Ha : diterima, sehingga penggunaan media benda konkret

mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sumberejo 01. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai R Square sebesar 0,416 atau 41,6 %. Hasil tersebut berarti bahwa variabel penggunaan media benda konkret (X) mempengaruhi variabel hasil belajar siswa (Y) sebesar 41,6 %. sedangkan sebesar 58,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret harus diperhatikan oleh guru dalam menyajikannya, supaya dapat memaksimalkan hasil motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh pihak guru dan sekolah dalam penggunaan dan pemilihan media yang tepat untuk disajikan kepada siswa sesuai dengan usia dan karakternya. Pengukuran variabel penggunaan media benda konkret terhadap motivasi belajar siswa diukur berdasarkan angket yang diisi siswa dalam waktu yang relatif singkat, sehingga memungkinkan adanya sikap kurang obyektif dalam proses pengisian. Kemungkinan sikap siswa tersebut antara lain: terburu-buru, siswa sudah terlalu lelah, dan tidak jujur.

Saran

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan oleh guru sekolah tingkat dasar dalam upaya meningkatkan dalam penggunaan media mengajar. Guru hendaknya bisa memilih media yang tepat untuk mengajarkan materi cara merawat tulang seperti contoh sikap berdiri, tidur, dan duduk supaya siswa lebih paham. Guru harus memilih media yang tepat untuk menjelaskan materi bunga lengkap untuk mengetahui bentuk dan fungsi bagian bunga. Karakter siswa perlu dipahami lebih dalam, agar dalam pemilihan media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Daftar Pustaka

- Abdullah Aly dan Eny Rahma. (2001). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Angkasa.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV.Maulana.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

“Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”

Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program Studi S-2 Pendidikan Luar Biasa
Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah

Surakarta, 21 November 2015

ISBN: 978-979-3456-52-2



Depdiknas. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005*

Tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas.
Bandung: Citra Umbara.

Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Imam Ghozali. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*.

Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Ibrahim dan Nana Syaodih. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Karmon Sigalingging. (2009). *Model Evaluasi Kreativitas Lomba Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. “Jurnal Pendidikan Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan”* Yogyakarta: UNY