

## The Effect of Real Media on Cognitive Natural Science Learning Outcomes about Roots and Steams Material at 4th Grade of Sekolah Dasar

### [Pengaruh Media Nyata terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Materi Akar dan Batang Kelas IV Sekolah Dasar]

Dwi Sari Rachmawati <sup>1)</sup>, Enik Setiyawati<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: Enik@umsida.ac.id<sup>2)</sup>

**Abstract.** *This study aims to describe the effect of real media on cognitive learning outcomes of fourth grade elementary school students in the matter of roots and stems. This study uses a type of pre-experimental quantitative research. Population and sample of Grade IV SDN Gempol students. Data collection uses a learning achievement test, which is then tested for validity and reliability. The data analysis technique uses N-Gain to calculate the difference between pretest and posttest. The results of this study indicate an increase in students' cognitive learning outcomes, through pre-test and post-test scores on 16 students in the high and effective category, 17 students in the moderate category and quite effective and 2 students in the low and ineffective category, thus students who are in the middle and above category is 33 students. The conclusion of the study is that there is a real media effect on students' cognitive learning outcomes in the subject matter of roots and stems in grade IV elementary school students. This real media can be used as a recommendation to educators in improving cognitive learning outcomes in science subjects in elementary schools.*

**Keywords -** *The Effect; Real Media; Learning outcomes*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media nyata terhadap hasil belajar kognitif siswa SD kelas IV pada materi akar dan batang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif pre eksperimen. Populasi dan sampel siswa SDN Gempol Kelas IV. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, yang selanjutnya instrumen soal diuji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan N-Gain dengan perhitungan selisih antara pretes dan posttes. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa, melalui nilai pre test dan post test pada 16 siswa berkategori tinggi dan efektif, 17 siswa berkategori sedang dan cukup efektif dan 2 siswa berkategori rendah dan tidak efektif, dengan demikian siswa yang berkategori sedang ke atas adalah 33 siswa. Kesimpulan penelitian ialah ada pengaruh media nyata terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi akar dan batang di siswa SD kelas IV. Media nyata ini dapat dijadikan rekomendasi kepada tenaga pendidik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA di SD.*

**Kata Kunci -** *Pengaruh; Media Nyata; Hasil Belajar; IPA*

## I. PENDAHULUAN

Suatu pembelajaran dibutuhkan keselarasan antara pengalaman pendidik dengan peserta didik, Makna kegiatan pembelajaran IPA selalu ditetapkan oleh aktivitas konkrit (nyata), peserta didik SD belum bisa mengaitkan argumentasi yang bersifat hipotesis. Pengetahuan berkembang melalui pe-mahaman serta pengalaman. Seluruhnya akan berkembang semakin menguat serta mendalam jika sering diujikan dengan keterbaharuan pengalaman. Dalam kaitannnya pada uraian diatas pembelajaran IPA pada umumnya berdominan menerapkan metode ceramah serta penugasan yang terkesan kaku serta doktriner agar sedikit memberikan peluang ke peserta didik guna bersosialisasi dengan benda-benda konkrit. Selama ini peserta didik dikasih sedikit peluang guna melaksanakan pengamatan, pemeriksaan dan pencarian, menguasai sendiri dalam melaksanakan percobaan terhadap konsep IPA melalui pengalaman nyata. Peserta didik tak akan mengetahui apa yang terjadi serta apa yang dialami disekitarnya mencakup konsep ilmiah yang bisa ditelaah melalui kegiatan pembelajaran IPA (Susiyanti, 2017)[1].

Untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran IPA membutuhkan suatu media yang bisa mengakomodasi pendidik dalam memudahkan proses penyampaian materi pelajaran dan memberikan solusi permasalahan komunikasi yang dialami oleh pendidik jika menginstruksikan suatu materi. Pendidik harus dapat membimbing peserta didik pada pembelajaran nyata melalui penerapan media pembelajaran sebagai wujud benda nyata yang bisa diamati serta disentuh oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang bisa

mendukung peserta didik dalam belajar serta bisa memudahkan pendidik guna menerangkan materi. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran tak sekedar memudahkan pendidik, akan tetapi pula bisa menunjang peserta didik guna berpikir terkait suatu hal yang konkrit. Media yang dipakai dalam materi ini adalah media nyata atau konkrit yang merupakan wujud aslinya. Penggunaan media tersebut, peserta didik akan lebih mengetahui serta mendefinisikan materi yang peserta didik pelajari. Media yang dimaksudkan adalah media nyata. Media nyata (media konkrit) yaitu benda nyata yang dipakai sebagai sumber atau bahan belajar. Media nyata yakni benda nyata yang bisa didatangkan ke dalam kelas ataupun kebutuhan kegiatan pembelajaran. Benda nyata sebagai media merupakan sarana menyampaikan materi yang berupa benda yang sebenarnya (asli) serta tak menjalani transformasi (pergantian) yang berarti. Adapun, tahapan penerapan media nyata sebagai media pembelajaran antara lain: 1) tersedianya objek nyata yang berkaitan dengan bahan materi ajar, 2) penggunaan objek nyata dalam proses pembelajaran di ruang kelas, 3) membimbing siswa dalam melakukan pengamatan secara langsung serta 4) siswa bisa memberi kesimpulan materi yang sudah diajarkan. Sehingga, peranan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting guna berpengaruh terhadap hasil belajar. (Lestary, 2021)[2] Pencapaian hasil belajar melekat hubungannya dengan keterampilan peserta didik dalam pengolahan materi yang diajarkan pada ranah kognitifnya. Ranah kognitif merupakan ranah yang membicarakan tujuan pembelajaran berkaitan dengan proses mental yang bermula dari tingkat mengingat (C1) sampai mencipta (C2) (Oktaviana & Prihatin, 2018)[3]. Tujuan pengukuran ranah kognitif dilakukan kepada siswa adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah kognitif khususnya pada tingkat hapalan pemahaman, penerapan, analisis, sintesa dan evaluasi. Manfaat pengukuran ranah kognitif adalah untuk memperbaiki mutu atau meningkatkan prestasi siswa pada ranah kognitif khususnya pada tingkat hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa dan evaluasi. Ranah kognitif dapat diukur melalui dua cara yaitu dengan tes subjektif dan objektif. Tes subjektif biasanya berbentuk esay (uraian), namun dalam pelaksanaannya tes ini tidak dapat mencakup seluruh materi yang akan diujikan. Oleh karena itu instrument dalam penelitian ini tidak akan menggunakan tes subjektif, melainkan menggunakan tes objektif (Nurbudiyani, 2013)[4]. Berdasarkan pada observasi awal, pengakuan pendidik kelas IV SD bahwa penggunaan media nyata pada pembelajaran IPA jarang diterapkan, diamati dari fenomena tersebut dikhawatirkan minat siswa sedikit terhadap mempelajari IPA. Ketika pendidik menerangkan materi masih memakai gambar-gambar yang terdapat dalam buku pegangan peserta didik agar kegiatan belajar peserta didik tak akan aktif sebab peserta didik sekedar mengamati gambar yang disajikan tak berkaitan langsung dengan benda belajarnya. Dalam pembelajaran IPA, peserta didik amat membutuhkan sarana berupa alat peraga bahkan media yang bisa menegaskan (kejelasan) apa yang diterangkan oleh pendidik di dalam pembelajaran agar lebih cepat dimengerti serta dipahami peserta didik. Media yang dipakai mengharuskan kesesuaian terhadap materi agar peserta didik tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang bisa membangkitkan keaktifan belajar peserta didik dan termotivasi yakni dengan mengimplementasikan media konkrit atau disebut juga dengan media benda asli.

Adapun, hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan guna menunjang pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terkait pengaruh media nyata terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. Penelitian yang dilakukan oleh (Susiyanti, 2017)[1] mengungkapkan bahwa ketepatan dalam menerapkan metode dan media amat berpengaruh terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran IPA terutama materi struktur akar sebab bisa mengurangi kebosanan dalam pembelajaran serta membangkitkan rasa percaya diri, senang serta mempunyai keberanian. Terbukti dengan menggunakan pendekatan serta metode tersebut peserta didik bisa mengerti konsep sebab peserta didik menerapkan langsung melalui media nyata, kemudahan peserta didik dalam mengenang kejadian yang sudah dialami. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Aryani, 2019)[5] menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media konkrit berdampak secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Ini membuktikan dengan uji-t didapatkan hasil sebesar  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  yaitu  $1,13 > 0,67$  dengan taraf signifikan  $0,05$  ataupun  $5\%$  yang memaparkan  $H_a$  diterima serta  $H_0$  ditolak. Sehingga, penerapan pembelajaran media nyata berdampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 105323 Bakaran Batu. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Erowati, 2015)[6] menunjuk-kan bahwa implementasi media benda konkrit memiliki dampak positif serta signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Sumberejo 01. Berdasarkan hasil analisis regresi didapatkan nilai  $R\text{ Square}$  sebesar  $0,416$  ataupun  $41,6\%$ . Berdasarkan uraian diatas, maka penting dilakukan penelitian pengaruh media nyata terhadap hasil belajar kognitif pada materi akar dan batang kelas IV SD. Untuk mengajarkan materi ini, maka guru menunjukkan akar dan batang yang sebenarnya. Hal ini akan memudahkan dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh media nyata terhadap hasil belajar kognitif pada materi akar dan batang kelas IV SD.

## II. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode pre-experimental, hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Jadi, rancangan ini tidak ada kelompok kontrol untuk diperbandingkan dengan kelompok eksperimen. Adapun, rancangan penelitian yang digunakan adalah One Group

Pretest-Posttest Design. Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum ( $O_1$ ) disebut pretest kemudian observasi yang dilakukan sesudah ( $O_2$ ) disebut posttest. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut: (Hamsir, 2017)[7].

Tabel 1. Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

X = Perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media nyata pada kelas eksperimen.

$O_1$  = Pengukuran hasil belajar awal siswa berupa pretest pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

$O_2$  = Pengukuran hasil belajar akhir siswa berupa posttest pada kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gempol 1 yang berjumlah 35 siswa. Alat instrumen yang dipakai pada penelitian ini yakni lembar tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Tetapi, sebelum tes hasil belajar tersebut disusun, langkah awal yaitu menyusun kisi-kisi supaya tiap-tiap bagian materi bisa diwakili secara kesesuaian pada tes. Selanjutnya, diuji validitas dan reliabilitas pada instrumen tersebut. Teknik data dalam penelitian ini yakni memakai tes hasil belajar siswa. Data ini nantinya dikumpulkan melalui tes yang diberikan meliputi pemberian pretest sebelum proses pembelajaran berlangsung serta pemberian posttest diberikan sesudah perlakuan. Adapun, guna melaksanakan analisis data, sehingga sebelum-sebelumnya dilaksanakan pengujian prasyarat guna mengenali pemakaian rumus statistik. yakni:

#### Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan serangkaian tahapan yang dipakai guna mengenali serta memeriksa apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal ataupun berada dalam sebaran normal. Distribusi normal merupakan distribusi simetris dengan modus, mean, median berada di pusat. Berikut rumus uji normalitas.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas serangkaian tahapan pengujian statistika yang bertujuan untuk memaparkan bahwa dua ataupun lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 22.

#### Uji N-Gain Score

Uji N-gain score dilaksanakan guna mendeskripsikan efektivitas penerapan suatu media pembelajaran pada suatu penelitian. Uji N-gain score bisa dilaksanakan dengan memperhitungkan selisih antara nilai sebelum serta sesudah menerapkan media pembelajaran. Adapun rumus N-gain score adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun kriteria keefektifan dari nilai N-Gain score dapat dilihat pada tabel 2 berikut. (Kolopita, Katili, & Thohir, 2022)[8].

Tabel 2. Klasifikasi Nilai N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Uji normalitas

Uji normalitas adalah salah satu syarat guna memakai statistik parametrik. Uji normalitas bisa diperhitungkan dengan menggunakan aplikasi SPSS 22. Berikut tampilan hasil uji normalitas yang didapat melalui aplikasi SPSS 22.

**Hypothesis Test Summary**

	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The categories of NOMOR occur with equal probabilities.	One-Sample Chi-Square Test	1.000	Retain the null hypothesis.
2	The categories of PRETEST occur with equal probabilities.	One-Sample Chi-Square Test	.135	Retain the null hypothesis.
3	The categories of POSTTEST occur with equal probabilities.	One-Sample Chi-Square Test	.026	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.

Gambar 1. Tampilan Hasil Uji Normalitas

Dari gambar 1. diatas menunjukkan data ringkasan hasil uji hipotesis yang mana untuk kategori pretest menunjukkan signifikan sebesar  $> 0,05$  yaitu 0,135 (retain the null hypothesis) sedangkan untuk kategori posttest menunjukkan sebesar 0,026 (reject the null hypothesis). Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil uji pretest dan hasil uji posttest yang didapatkan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut (Effendy, 2016)[9] memaparkan bahwa Pemberian Pre-test yang dilaksanakan akan meningkatkan frekuensi latihan terhadap pelajaran yang diberikan sehingga kesiapan siswa terhadap pelajaran dan tes akhir lebih baik. Dari hasil Pre-test dan Post-test bisa dijadikan umpan balik yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan Pre-test dan Post-test juga berfungsi untuk melihat sejauh mana keefektifan pengajaran dan nantinya hasil Pre-test akan dibandingkan dengan hasil Posttest sehingga dapat diketahui apakah kegiatan belajar mengajar berhasil baik atau tidak dan diharapkan pemahaman siswa lebih baik terhadap materi yang diberikan dan memotivasi siswa untuk sungguh-sungguh dalam memperhatikan pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah salah satu syarat guna memakai statistik parametrik. Uji homogenitas bisa diperhitungkan dengan berbantuan aplikasi SPSS 22. Berikut tampilan hasil uji homogenitas yang didapat melalui aplikasi SPSS 22.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.269	7	24	.307

Uji homogenitas sesuai hasil pengolahan data pretest dan posttest siswa menggunakan SPSS 22, dapat disimpulkan hasil uji homogenitas data bahwa nilai signifikansi  $0,307 > 0,05$  maka distribusi data terbilang homogen.

### Uji N-Gain Score

Uji N-gain score yakni suatu rumus yang dipakai guna bisa menemukenali pengaruh dari penerapan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik ditinjau dari tingkat keefektifan. Adapun hasil analisis data sebelum serta sesudah mengimplementasikan media nyata berdasarkan rumus N-gain score dapat dilihat pada tabel 4 dan 5. Berikut tabel hasil uji N-Gain Score pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 22, diperoleh:

Tabel 4. Data Statistik

N	Valid	35
	Missing	0

Tabel 5. Kategori Hasil Uji N-Gain Score

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	2	5.7	5.7	5.7
	sedang	17	48.6	48.6	54.3
	tinggi	16	45.7	45.7	100.0
Total		35	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan jumlah data statistik yang mana sebesar 35 dinyatakan valid. Sedangkan, pada tabel 5 hasil uji N-Gain score pada tabel diatas menyatakan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas IV kategori rendah sebanyak 2 siswa dengan persentase sebesar 5,7% sedangkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV kategori sedang sebanyak 17 siswa dengan persentase 48,6% serta hasil belajar kognitif siswa kelas IV kategori tinggi sebanyak 16 siswa dengan persentase 45,7%. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh media nyata terhadap hasil belajar kognitif siswa di kelas IV SDN Gempol 1 yang terletak di Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan dengan menggabungkan metode penelitian jenis pengolahan data kuantitatif eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Pada praktiknya peneliti memberikan perlakuan yang sama dalam kelas yaitu menggunakan penilaian berupa soal pre-Test dan post-Test. Berbekal dari perangkat pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran serta kisi-kisi soal yang telah melalui proses validasi dengan validitas kontruksi (Construct Validity).

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh: (1) penelitian yang dilakukan oleh (Sukani, Kresnadi & Asran, 2015)[10] memaparkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media konkrit pada siklus I dengan rata-rata 61,33, sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 81,33, hasil itu menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II meningkat sebesar 20,00, (2) penelitian yang dilakukan oleh (Heriyanto, 2014)[11]. menjelaskan bahwa Ha : diterima, sehingga penggunaan media benda konkrit mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gugus Kolopaking. (3) penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad, 2016)[12] mengungkapkan bahwa secara umum media konkrit berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 273 Borongrappoa Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba, hal ini dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 26,09%, tinggi 21,74%, sedang 43,48%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 8,69%. Dengan uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh  $t_{Hitung} = 3,15$  dan  $t_{Tabel} = 2,07$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $3,15 > 2,07$ . (4) penelitian yang dilakukan oleh (Prananda, 2021)[13] menjelaskan bahwa kelas eksperimen serta kelas kontrol menjumpai adanya nilai rata-rata yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih baik memakai media nyata manik-manik ataupun cakar pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Serta (5) penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya, Vioreza, & Marpaung, 2021)[14] memaparkan bahwa penggunaan media konkrit dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SDN Kelapa Dua Wetan 02 Jakarta. Temuan ini mengindikasikan bahwa media konkrit bisa menjadi media pembelajaran alternatif yang menjanjikan bagi guru untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas. Terlebih lagi, media konkrit tergolong fleksibel karena ada di sekitar kita. Sehingga, sangat tepat diterapkan di tingkat sekolah dasar.

Di usia tingkat sekolah dasar adalah usia anak yang belum mampu berpikir abstrak, sehingga harus menghadirkan benda konkrit untuk menunjang kemampuan berpikirnya. Teori yang sesuai dengan dengan hal tersebut adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme merupakan teori yang tidak memberikan batasan berpikir peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan benda nyata dari kehidupan sehari-hari. Teori tersebut sangat relevan apabila digunakan dalam pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran komprehensif yang menghubungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema dan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada peserta didik (Salsabila et al., 2022)[15]. Pengalaman belajar yang mengaitkan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran yang lebih efektif. Kaitan konseptual antara mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang di pelajari secara holistik, bermakna, autentik dan aktif.

Pembelajaran tematik yaitu pendekatan pembelajaran yang terencana menghubungkan aspek-aspek kognitif, psikomotorik serta afektif mata pelajaran satu dengan yang lainnya. Adanya pembelajaran tematik peserta didik akan mendapat pengalaman belajar secara lengkap serta berarti. Lengkap dalam arti keterampilan serta pengetahuan secara komplet agar menjadikan pembelajaran lebih berarti untuk peserta didik. Berarti yang dimaksudkan yakni pada kegiatan pembelajaran terpadu peserta didik hendak bisa mengerti konsep-konsep yang telah dipelajari melalui pengalaman nyata serta secara langsung. Implementasi pembelajaran tematik pada KTSP bagi peserta didik kelas bawah yakni tingkat SD bisa dibetulkan secara akademik sebab peserta didik pada usia tersebut masih berpikir konkrit.

Cara berpikir masih abstrak serta terspesialisasi. Pengalaman belajar hendak berarti untuk diri sendiri apabila kebanyakan berhubungan berbagai macam pengalaman di sehari-hari dan didukung dengan objek serta kejadian konkrit yang bisa diamati. Dengan demikian, pembelajaran dengan pendekatan tematik dikelola hendak memberikan pengalaman belajar yang amat lebih untuk peserta didik dalam rangka mengembangkan dan menumbuhkan keberagaman bakat (kelebihan) yang dimiliki masing-masing peserta didik. (Anditasari & Supriyanto, 2014)[16].

Guru merancang pembelajaran tematik dengan memadukannya dengan pendekatan saintifik. Pada pendekatan saintifik terkandung kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan. Kegiatan-kegiatan tersebut berpengaruh untuk mengkondisikan siswa agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru dalam hal ini memiliki kontrol yang baik (Amanaturrakhmah, Kardoyo, & Rifai, 2017)[17]. Karakteristik yang terdapat dalam pembelajaran tematik yaitu (a) berpusat pada peserta didik dengan kata lain disebut juga student center, sehingga peran pendidik lebih banyak sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajarnya, (b) dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (direct experiences) dengan peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang real dan konkrit sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak, (c) pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. (5) Bersifat luwes (fleksibel), sebab pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya. (6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya (Suwandayani, 2018).[18]

Pembelajaran tematik mempunyai implikasi pada siswa terutama dalam proses belajarnya. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran jika pengemasan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru terencana dengan baik dan terlaksana dengan baik. Siswa sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran tematik harus dikondisikan dengan baik sehingga siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang pelaksanaannya bisa saja secara individual, pasangan, kelompok kecil maupun klasikal. Siswa juga harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya dengan diskusi kelompok, pemecahan masalah dan mengadakan penelitian sederhana. Kompetensi guru dalam pembelajaran tematik merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan yang melibatkan aspek kompetensi guru tersebut. Tuntutan memiliki kompetensi yang bagus mendorong guru untuk memperoleh informasi yang dapat memperkaya kemampuan agar tidak mengalami ketinggalan. Kompetensi guru bersifat menyeluruh dan merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan dan saling mendukung antara satu dengan yang lain, akan tetapi dalam proses pembelajaran, kompetensi pedagogik mempunyai peranan yang sangat penting karena berhubungan langsung dengan tugas pokok seorang guru, yakni sebagai pengelola proses pembelajaran (Khofiatun, Akbar & Ramli, 2016).[19]

Pengelolaan kelas menjadi upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan dan mempertahankan serta mengembang tumbuhkan motivasi belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengelolaan kelas yang efektif merupakan persyaratan mutlak bagi terjadinya proses belajar mengajar yang efektif. Pengelolaan dipandang sebagai salah satu aspek penyelenggaraan sistem pembelajaran yang mendasar, diantara sekian macam tugas guru dalam kelas. Pengelolaan kelas sangat erat hubungannya dengan keberhasilan dalam situasi belajar mengajar. Guru sebagai pengelola kelas merupakan orang yang mempunyai peranan yang strategis yaitu orang yang merencanakan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dikelas, orang yang akan mengimplementasikan kegiatan yang telah direncanakan kepada siswa dan guru pula yang akan menentukan alternatif solusi mengatasi masalah yang muncul. Solusi yang dipaparkan oleh guru dan kepala sekolah mengikutsertakan siswa dalam bernyanyi, berdongeng, permainan sederhana dan memberikan peringatan. Hal tersebut diupayakan untuk membuat siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan (Aini, Ermiana, & Affandi, 2022)[20].

Berbeda dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media konkret Model. Di mana dalam proses pembelajaran lebih berpusat kepada guru. Sehingga terlihat bahwa proses pembelajaran kurang maksimal yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini berbeda dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media konkret Model. Di mana dalam proses pembelajaran lebih berpusat kepada guru. Sehingga terlihat bahwa proses pembelajaran kurang maksimal yang berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan-temuan tersebut hasil belajar muatan pembelajaran IPA siswa menjadi meningkat, maka pendekatan saintifik menggunakan media konkret dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga memberikan kontribusi baik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan pendekatan saintifik menggunakan media konkret dalam proses pembelajaran tidak hanya berpengaruh pada siswa saja. Guru juga mendapatkan pengetahuan baru tentang bahan ajar yang lebih inovatif seperti pendekatan saintifik berbantuan media konkret. Pendekatan saintifik menggunakan media konkret mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik, menyenangkan dan kondusif (Tangkas, Japa & Rati, 2019).[21]

Saat melaksanakan pembelajaran tematik guru mengalami problema, yaitu: Dalam penyampaian dan penguasaan materi pelaksanaan pembelajaran, Penggunaan media dan sumber belajar pembelajaran tematik, Penggunaan alokasi waktu, Pelaksanaan penilaian saat proses pembelajaran. Kedua, Problema pada penilaian pembelajaran tematik. Saat guru melakukan evaluasi pada pembelajaran tematik, guru juga mengalami problema, yaitu: Penilaian yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran baik sumatif dan formatif. Sumatif yaitu suatu aktivitas penilaian yang menghasilkan nilai atau angka yang kemudian digunakan sebagai keputusan pada kinerja siswa. Penilaian sumatif ini digunakan untuk merekam pencapaian keseluruhan siswa secara sistematis. Sedangkan penilaian formatif yaitu penilaian yang dilakukan guru terhadap siswa untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar berlangsung. Kemudian Penilaian fortopolio dan Penulisan hasil akhir siswa. Ketiga, Problema pada pengarahan yang mana mengkomunikasikan tujuan pelajaran dengan siswa dengan baik dan Menyesuaikan tujuan pelajaran dengan kemampuan dan kebutuhan siswa (Hesti, Aslan & Rona, 2022)[22]

## VII. SIMPULAN

Dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media nyata berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi akar dan batang kelas IV SD, dengan dibuktikan pada uji N-Gain score pada tabel diatas menyatakan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas IV kategori rendah sebanyak 2 siswa dengan persentase sebesar 5,7% sedangkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV kategori sedang sebanyak 17 siswa dengan persentase 48,6% serta hasil belajar kognitif siswa kelas IV kategori tinggi sebanyak 16 siswa dengan persentase 45,7%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Disini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak terkait yang sudah membantu dalam pembuatan penulisan skripsi dan artikel penelitian ini. Pertama, peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah. Kemudian peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh dosen prodi pendidikan IPA yang telah ikut serta membantu dalam proses penelitian. Peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada teman sejawat yang telah membantu proses penelitian.

## REFERENSI

- [1] Susiyanti Emmi, "PENGUNAAN METODE DEMONSTRASI DAN MEDIA NYATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA TENTANG STRUKTUR AKAR PADA SISWA KELAS IV SDN 11 TEBATKARAI KABUPATEN KEPAHANG," vol. 10, pp. 18–21, 2017.
- [2] R. Lestary, "Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar Ipa Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas Iv Sdn 41 Kaur," pp. 1–116, 2021.
- [3] D. Oktaviana and I. Prihatin, "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom," *Buana Mat. J. Ilm. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 2:, pp. 81–88, 2018, doi: 10.36456/buana\_matematika.8.2.:1732.81-88.
- [4] T. Suhartati, "No Title", *أبهای زیرزمینی, آب و خاک*, vol. 13, no. May, p. 106, 2013.
- [5] LIA ARYANI, *Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2019.
- [6] M. T. Erowati, "Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar IPA," *Pros. Ilmu Pendidikan-Jurnal FKIP UNS*, no. November, p. 289, 2016.
- [7] Hamsir, "Penerapan Metode Ekperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMAN 1 Turatea Kab. Jenepono," *J. Penelit. dan Penal.*, vol. 4, no. 2, pp. 732–741, 2017.
- [8] C. Kolopita, M. R. Katili, and R. M. T. Yassin, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar," *J. Invert.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2022.
- [9] I. Effendy, "Pengaruh Pemberian Pre-test dan Post-test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2A. Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung," *J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 1(02), pp. 81–88, 2016.
- [10] M. A. Hery Kresnadi Sukani, "Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 4, pp. 1–10, 2015.
- [11] S. Heriyanto, "Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking," 2014.
- [12] I. Ahmad, "Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Sd Negeri 273 Borongrappoa Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba," 2016.
- [13] G. Prananda, S. Y. Friska, and W. O. Susilawati, "Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi

- Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *JEMS J. Edukasi Mat. dan Sains*, vol. 9, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.25273/jems.v9i1.8421.
- [14] R. Wijaya, N. Vioreza, and J. B. Marpaung, “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika,” *Semnara*, pp. 1–9, 2021.
- [15] Z. P. Salsabila *et al.*, “Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Integratif Peserta Didik Kelas 2 Minu Ngingas,” *AULADUNA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 9, no. 1, pp. 38–50, 2022, doi: 10.24252/auladuna.v9i1a4.2022.
- [16] P. A. & Supriyanto, “Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Hiburan Siswa Kelas 2 SD Nurul Islam Mojokerto,” *JPGSD*, vol. 02, pp. 1–11, 2014.
- [17] I. Amanaturrahmah, Kardoyo, and A. Rifai RC, “Manajemen Pembelajaran Tematik di Kelas Tinggi SD,” *J. Prim. Educ.*, vol. 6, no. 17, p. 59, 2017.
- [18] B. I. Suwandayani, “Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman I Malang,” *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 78–88, 2018, doi: 10.30651/else.v2i1.1214.
- [19] M. Khofiatun., Akbar, Sa’dun., dan Ramli, “Tersedia Secara Online Eissn: 2502-471X Peran Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik.*, vol. 1, no. mei, pp. 984–988, 2016.
- [20] R. Aini, I. Ermiana, and L. H. Affandi, “Permasalahan Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Pada Sdn Gugus 7 Kecamatan Pujut Tahun Ajaran 2019/2020,” vol. 2, no. 1, p. 79, 2022.
- [21] W. E. A. Tangkas, I. G. N. Japa, and N. W. Rati, “Pengaruh Pendekatan Saintifik Menggunakan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Belajar Ipa Siswa Kelas V,” *J. Adat dan Budaya Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 63–71, 2020, doi: 10.23887/jabi.v1i2.28910.
- [22] H. Hesti, A. Aslan, and R. Rona, “Problematika Pembelajaran Tematik Integratif Di Madrasah Ibtidaiyah Ikhlaasul ‘Amal Sebawi,” *Adiba J. Educ.*, vol. 2, no. 3, pp. 300–310, 2022.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*