

Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei

Hotmaida Margaretha Sianipar¹, Muktar Panjaitan², Hetdy Sitio³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
Email: hotmasianipar108@gmail.com¹, muktarpanjaitan@uhn.ac.id², hetdysitio0@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan Pre-Eksperimental Design bentuk One-Group Pretest-Posttest Design yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei, Kecamatan Panombeian Panei, Kabupaten Simalungun tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test = 45 berada dalam kategori rendah dan nilai rata-rata post-test = 81 berada dalam kategori tinggi. Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1 = 15-1 = 14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,14$. Setelah diperoleh t hitung = 11,94 dan t tabel = 2,14 maka diperoleh t hitung > t tabel atau $11,94 > 2,14$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar siswa..

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

Abstract

This study aims to determine whether there is an effect of using concrete objects media on student learning outcomes in thematic learning in class III SD Negeri 098019 Simpang Panei. This type of research is quantitative research with Pre-Experimental Design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design, which is an experiment which in its implementation only involves one class as an experimental class which is carried out without a comparison group. The experimental unit in this study was the third grade students of SD Negeri 098019 Simpang Panei, Panombeian Panei District, Simalungun Regency for the 2022/2023 academic year, totaling 15 people, consisting of 8 male students and 7 female students. Based on the results of the study showed that the mean value of pre-test = 45 was in the low category and the average value of post-test = 81 was in the high category. To find the t table, the researcher uses the t distribution table with a significant level of $\alpha = 0.05$ and $dk = N-1 = 15-1 = 14$ then obtained $t_{0.05} = 2.14$. After obtaining t count = 11.94 and t table = 2.14 then obtained arithmetic t table or $11.94 > 2.14$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This proves that the use of media concrete objects affect student learning outcomes..

Keywords : *Use of Concrete Object Media, Learning Outcomes, Thematic*

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 (Sitompul, 2019). Pendidikan yang berkualitas merupakan kunci utama untuk menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas serta dapat mewujudkan potensi dirinya baik secara pribadi dan di harapkan dapat menjadi kontribusi bagi bangsa dan Negara (Erowati, 2016).

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Pasal 3 tahun 2003 yang berbunyi : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab (Saputro et al., 2021).

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan awal bagi manusia untuk mencari ilmu sebelum melanjut ke tahap pendidikan selanjutnya (Tangkas et al., 2020). Peran utama dari pendidikan dasar yaitu untuk menciptakan seseorang yang cerdas, damai, terbuka dan Demokratis. Kemampuan dasar terkait dengan kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis dan berhitung (Frawiyandani et al., n.d.). Oleh karena itu, pembaharuan dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa baik dari segi kualitas pembelajaran, kurikulum, model pembelajaran serta pengembangan media pembelajarannya (Winarbin, 2020).

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas selama ini masih berpusat kepada guru sehingga siswa kurang berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Selain itu dalam penyampaian pembelajaran guru belum sepenuhnya menggunakan strategi yang tepat (Navitasari, 2019). Kegiatan pembelajaran yang di lakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa di dukung metode pembelajaran yang lain atau alat bantu mengajar yang bervariasi sehingga pembelajaran tampak monoton (Dewi et al., 2019).

Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar, penggunaan alat peraga menjadi salah satu cara untuk menghasilkan hasil belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa juga yang di terima melalui alat lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan, (Wardani et al., 2016). Guru yang menggunakan media sebagai penunjang pemahaman siswa dalam memahami materi yang akan di ajarkan juga masih jarang kita temui dimana masih banyak guru yang hanya berfokus kepada buku pelajaran saja (Suryantari et al., 2019).

Menurut Sardiman Arief dalam Ninawati (2022) memaknai media sebagai sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arianti et al., 2019).

Berdasarkan teori Piaget, seorang guru harus mampu membawa siswa pada pembelajaran yang nyata melalui penggunaan media pembelajaran sebagai wujud benda nyata yang dapat di lihat dan di sentuh oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan di sampaikan. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan agar siswa lebih aktif, Salah satunya mengubah paradigma pembelajaran (Prananda et al., 2021).

Guru bukan sebagai pusat pembelajaran melainkan pembimbing, fasilitator dan motivasi selama kegiatan pembelajaran sehingga siswa dituntut untuk berfikir lebih aktif mengenai hal hal nyata sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan siswa, penyampaian materi tercapai serta dapat

mengubah pola belajar menjadi pembelajaran yang asik dan menyenangkan sehingga siswa dapat menyimpan memori dalam jangka waktu panjang (Long Time) (Kurniawati & Mardiana, 2021).

Benda konkret telah terbukti dapat mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Benda konkret merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat dan dipegang untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah di mengerti oleh siswa (Ninawati et al., 2022). Selain itu juga dapat merangsang aktifitas siswa dalam proses belajar. Penggunaan media konkret dalam pendidikan sekolah dasar khususnya bagi siswa kelas rendah atau siswa SD kelas III yang pola pikirnya masih penuh hayalan sehingga benda konkret dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Misalnya siswa dapat membaca buku pelajaran, kemudian siswa dapat mengamati benda benda yang ada di lingkungan kelas, sekolah bahkan lingkungan rumah kemudian dapat menganalisis benda yang dia temukan. Dengan demikian siswa dapat lebih mudah mengerti dan tertarik pada materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut (Wardani et al., 2016). Bukti dari seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak dimengerti menjadi mengerti (Navitasari, 2019).

Menurut Himyati dan Mudjiono (dalam Winarbin, 2020), hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi yaitu siswa dan guru. Bagi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik jika di bandingkan dengan saat belum belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat di simpulkan bahwa, hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah di lakukan berulang ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

SD Negeri 098019 Simpang Panei merupakan sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Panombeian Panei, Kabupaten Simalungun. Mengingat betapa pentingnya pembelajaran maka salah satu cara memperbaiki mutu hasil belajar di sekolah dasar dengan cara menerapkan pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Pada saat peneliti melakukan Praktek Pengalaman Lapangan dengan jangka waktu 3 bulan.

Kenyataan yang terjadi pada siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang di berikan guru . Siswa kurang antusias untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran merasa bosan, lelah, ngantuk dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran(Putri et al., 2018). Hal ini terjadi karena siswa hanya mendengarkan informasi yang sudah di kemas oleh guru dan kurang memanfaatkan media yang ada di sekolah dan berfokus pada buku dan LKS. Sehingga kebanyakan siswa khususnya kelas III ini kurang bersemangat dan tidak berperan aktif. Dengan kurangnya pemahaman materi ini maka berpengaruh buruk juga terhadap Hasil belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas hasil belajar peserta didik yang di peroleh peneliti pada pengamatan awal di kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei dapat dilihat melalui data berikut :

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Kelas III SD N 098019 Simpang Panei

No	Muatan Pembelajaran	Jumlah Siswa		Presentase (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Tematik, Tema 3 (Benda di Sekitarku, Sub Tema 1 – Aneka Benda di Sekitarku)	3	12	25%	75%

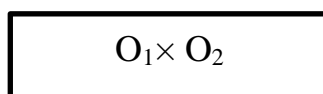
Jika masalah tersebut tidak dapat diatasi dan berlarut-larut maka akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan proses belajar dan hasil belajar siswa. Pendidik yang mengajar di kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei berupaya untuk meningkatkan kualitas dan Hasil belajar dengan menggunakan Media Benda konkret dengan harapan dapat membantu siswa serta mempermudah pemahaman tentang materi yang di ajarkan dengan memberi batas ketuntasan nilai yang di tetapkan.

Sebagian siswa masih mendapat nilai yang tidak sesuai dengan hasil yang di diharapkan sehingga timbul permasalahan dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh benda konkret yang di gunakan guru terhadap hasil belajar dengan melihat respon siswa terhadap penggunaan benda tersebut.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Lestari (2021) dengan judul peneltian Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar Ipa Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV SDN 41 Kaur, Terdapat pengaruh penggunaan media nyata terhadap hasil Belajar IPA tentang struktur akar pada siswa kelas IV SDN 41 Kaur. Pernyataan tersebut di tunjukkan dengan rata-rata hasil post test pada kedua kelas yakni, pada kelas eksperimen sebesar 71,15 dan pada kelas kontrol 49,95. Selain itu berdasarkan hasil sebesar 6,60 lebih besar dibandingkan sebesar 2,086, berarti diterima dan ditolak. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hasriani (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba. Menunjukkan Media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 40%, tinggi 46,67%, sedang 6,67%, rendah 6,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan Pre-Eksperimental Design yaitu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei. Desain penelitian ini merupakan penelitian One-Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2021). Desain penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Teknik penerikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Total sampling. Total sampling adalah Teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2017). Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono (2017) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian seluruhnya.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa "tes" yaitu untuk menguji kemampuan yang dimiliki siswa untuk memperoleh hasil belajar Tematik pada materi Tema 3 Benda di Sekitarku, Sub Tema 1 Aneka Benda di Sekitarku siswa kelas III. Tes juga dapat diartikan sebagai alat pengukur yang mempunyai standar objektif sehingga dapat dipergunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Tes yang baik adalah tes yang objektif, valid, dan reliabel. Instrumen yang digunakan harusnya diuji cobakan terlebih dahulu. Instrumen hasil belajar yang baik adalah instrumen tes yang mempunyai 4 kriteria yaitu validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda (Gulo, 2022).

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berguna untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Tematik siswa, maka dari itu tes yang digunakan adalah tes yang berbentuk multiple choice yang berjumlah 20 butir soal dengan empat pilihan jawaban. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir dan observasi (Maylani & Muhyani, 2020).

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai Pretest dengan nilai Post test. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas dan Uji t (Iskandar, 2021). Dengan demikian langkah langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen One Group Pretest Posttest Design adalah sebagai berikut: Analisis Data Statistik Deskriptif, Analisis Data Statistik Inferensial yaitu a. Uji Normalitas. b. Uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan Pre-Eksperimental Design yaitu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan di SD 098019 Simpang Panei. Tes awal atau pre-test merupakan tes untuk melihat kemampuan yang di berikan pada peserta didik sebelum di beri perlakuan, sedangkan tes akhir atau post-test diberikan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan. Kedua tes tersebut berfungsi untuk mengukur sejauh mana keefektifan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk menafsirkan keberartian harga validitas tiap item soal harga rxy dikonfirmasi kedalam harga kritis tabel korelasi product moment dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ atau 5 % untuk $N = 20$ peserta didik dan didapat $r_{tabel} = 0,521$. Soal yang akan digunakan peneliti adalah soal yang valid, sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan. Berdasarkan hasil perhitungan validitas terhadap 25 soal uji coba diperoleh 20 indeks validitas soal yang valid yaitu soal nomor 1,2,3,4,6,7,8,9,10,11, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 24, 25 sedangkan soal yang tidak valid nomor 5,12,17,19,23.

2. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, untuk menguji reliabilitas instrument menggunakan SPSS versi 21. Berdasarkan uji instrument yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,928	25

Berdasarkan uji reliabilitas pada tabel diatas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha yaitu 0,928 yang berada pada kategori sangat tinggi.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui taraf kesukaran atau kesulitan dari masing-masing item yang di uji cobakan, apakah soal tersebut dikategorikan sukar, sedang dan mudah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini harus memiliki kesukaran yang tersebar merata artinya tidak semua soal sukar atau mudah.. Berdasarkan hasil tingkat kesukaran terhadap 25 soal yang di uji cobakan pada 10 siswa terdapat 3 soal tergolong mudah yaitu nomor 2, 6, 10 dan 19 soal tergolong sedang yaitu nomor 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16,18, 20, 21, 22, 23, 24, 25 dan 3 soal tergolong sulit yaitu nomor 12, 17 dan 19.

4. Uji Daya Beda

Uji daya pembeda dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan butir soal membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan yang memiliki kemampuan rendah. Subjek pada riset ini sebesar 10 siswa. Untuk membagi daya beda terlebih dahulu dibagi menjadi 2 bagian yaitu kelompok atas dan bawah. Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa hasil dari perhitungan daya beda butir soal terhadap 25 butir soal yang diuji cobakan terdapat 6 soal yang klasifikasinya tergolong jelek yaitu nomor 5,14,15,19,23,24,25. Terdapat 7 soal yang klasifikasinya tergolong cukup yaitu nomor 2,4,6,9,10,12,22. Selain itu ada 10 soal yang tergolong baik yaitu 1,3,7,8,11,15,16,17,18,20 dan 2 soal tergolong baik sekali yaitu nomor 13 dan 21.

Hasil Analisis Data Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 098019 Simpang Panei Kecamatan Panombeian Panei Kabupaten Simalungun mulai dari tanggal 18-27 Agustus 2022, maka diperoleh data yang dikumpulkan melalui instrument test sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei. hasil pretest dapat ditemukan melalui tabel berikut :

Tabel 2. Tingkat Penguasaan Materi *Pre-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	0-34	4	26,67	Sangat Rendah
2	35-54	7	46,66	Rendah
3.	55-64	1	6,67	Sedang
4.	65-84	3	20,00	Tinggi
5.	85-100	0	0	Sangat Tinggi
	Jumlah	15	100	

Berdasarkan data yang dapat di lihat dari tabel di atas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei Kecamatan Panombeian Panei Kabupaten simalungun pada tahap *Pre-test* dengan menggunakan *instrument test* yaitu 26,67% sangat rendah, 46,66% rendah, 6,67 sedang, 20,00% tinggi dan 0% sangat tinggi. Melihat dari data persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil pre-test siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei pada pembelajaran tematik sebelum menggunakan media benda konkret tergolong rendah.

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Tematik

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0-64	Tidak Tuntas	12	80
65-100	Tuntas	3	20
	Jumlah	15	100

Apabila tabel di kaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang di tentukan oleh peneliti yaitu jumlah siswa yang mencapai atau lebih nilai KKM (65) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tematik kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei, Kecamatan Panombeian Panei, Kabupaten Simalungun belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar karena siswa yang tuntas hanya $20\% \leq 75\%$.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya di peroleh setelah di berikan post-test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini.

Tabel 4. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	0-34	-	0,00%	Sangat Rendah
2.	35-54	-	0,00%	Rendah
3.	55-64	-	0,00%	Sedang
4.	65-84	10	66,67	Tinggi
5.	85-100	5	33,33	Sangat Tinggi
	Jumlah	15	100	

Berdasarkan data yang dapat di lihat dari tabel di atas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei Kecamatan Panombeian Panei Kabupaten simalungun pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 66,67%, sedang 0,00%, rendah 0,00% dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta menguasai materi pelajaran tematik setelah menggunakan media benda konkret tergolong tinggi.

Tabel 5. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Tematik

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0-64	Tidak Tuntas	0	0
65-100	Tuntas	15	100
	Jumlah	15	100

Apabila tabel di kaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang di tentukan oleh peneliti yaitu jumlah siswa yang mencapai atau lebih nilai KKM (65) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tematik kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei, Kecamatan Panombeian Panei, Kabupaten Simalungun telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar dimana siswa yang tuntas $100\% \geq 75\%$.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei” maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensian dengan menggunakan uji normalitas dan uji-t.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas data dimaksudkan untuk memastikan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan uji statistic *Kolmogrov-smimov* dengan melihat tingkat signifikan. Uji ini dilakukan sebelum data diolah. Residual dinyatakan normal jika nilai signifikan *Kolmogrov-smimow* $> 0,05$.

Tabel 6. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,233	15	,027	,901	15	,099
posttest	,221	15	,046	,871	15	,035

Untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dikatakan normal. Dari test Kolmogorov-Smirnov (nilai sig. = $0,46 > 0,05$), maka data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{540}{15} \\ &= 36 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 21.350 - \frac{291.600}{15} \\ &= 21.350 - 19.440 \\ &= 1.910 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{36}{\sqrt{\frac{1.910}{15(15-1)}}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{36}{\sqrt{\frac{1.910}{15(14)}}}$$

$$t = \frac{36}{\sqrt{\frac{1.910}{210}}}$$

$$t = \frac{36}{\sqrt{9,09523}}$$

$$= 3,0158299$$

$$= 11,94$$

4. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1=15-1=14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,14$ Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 11,94$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,14$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $11,94 > 2,14$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka pembahasan penelitian ini meliputi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 3 benda di sekitarku subtema 1 aneka benda di sekitarku menggunakan media benda konkret .

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test = 45 berada dalam kategori rendah dan nilai rata-rata post-test= 81 berada dalam kategori tinggi. Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1=15-1=14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,14$ Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 11,94$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,14$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $11,94 > 2,14$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar tematik sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek saat pembelajaran berlangsung. Pada awal kegiatan pertemuan hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti pembelajaran akan tetapi sejalan dengan digunakannya media benda konkret siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan mengajukan diri untuk mengerjakan soal yang telah dibuat guru di papan tulis. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari siswa lain sehingga siswa yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tematik kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei.

Hasil ini sesuai dengan penelitian Tania Iswara Wentyne Adrissina (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di min 4 Tulungagung, Ada pengaruh motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan media benda nyata di MIN 4 Tulungagung. Hal Ini Ditunjukkan Pada Analisis Skor Hasil Motivasi Belajar dengan menggunakan Uji Independen Sampel T-Tes, Ada pengaruh yang signifikan hasil belajar matematika siswa kelas III MIN 4 Tulungagung, pada materi pecahan dengan bantuan menggunakan benda nyata.

Hal ini ditunjukkan Pada Analisis Skor peningkatan (gain) hasil belajar siswa dengan Menggunakan Uji Independen Sampel T-Tes diperoleh perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen. Penelitian lainnya yang memiliki hasil yang hampir sama yaitu Jariatun (2017) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 2 Bandar Lampung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di SD Negeri 098019 Simpang Panei Kecamatan Panombeian Panei Kabupaten Simalungun terkait pelaksanaan pembelajaran Tematik dengan menggunakan media benda konkret diperoleh hasil penelitian sebagai berikut : Berdasarkan data yang diperoleh dapat di simpulkan bahwa secara umum hasil belajar Tematik kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei sebelum menggunakan media benda konkret dapat di kategorikan rendah. Hal ini di tujukan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu 26,67% sangat rendah, 46,66% rendah, 6,67 sedang, 20,00% tinggi dan 0,00% sangat tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar Tematik kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei dapat dilihat dari perolehan presentase yaitu sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 66,67%, sedang 0,00%, rendah 0,00% dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta menguasai materi pelajaran tematik setelah menggunakan media benda konkret tergolong tinggi. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dapat di simpulkan bahwa penggunaan media benda konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei setelah diperoleh t hitung = 11,94 dan t tabel = 2,14 maka diperoleh t hitung $>$ ttabel atau $11,94 > 2,14$.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrissina, T. I. W. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 4 Tulungagung*. <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/9282>
- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 394. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>
- Dewi, P. V. P., Negara, I. G. A. O., & Sujana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Core Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(2), 80–87.
- Erowati, M. T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumberejo 01. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Hasriani, H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswakeselas V Pada Materi Bangun Ruang Disdn Pulau Rinca*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Jariatun, J. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.

- <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/2224>
- Kurniawati, I., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh Pengaruh Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 31–43. <https://doi.org/10.31603/bedr.4792>
- Lestary, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Nyata Terhadap Hasil Belajar Ipa Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas Iv Sdn 41 Kaur*. IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6422>
- Maylani, N., & Muhyani, M. (2020). Pengaruh Penerapan Higher Order Thinking Skills (Hots) Terhadap Prestasi Belajar Dan Jiwa Kewirausahaan Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 3 Mi Plus Al-Ihsan Kota Bogor. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 32. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.825>
- Navitasari, Y. A. (2019). Keefektifan Etnomatematika Melalui Benda Konkret Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Iii Materi Pecahan. *Karya Ilmiah Mahasiswa Progd Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP*, 3(2).
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmiati, R. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 893–898. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433>
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8421>
- Putri, M., Rakimahwati, R., & Zulminiati, Z. (2018). Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i2.730>
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735–1742.
- Sitompul, R. E. P. (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Swasta Sungai Kehidupan Tahun Ajaran 2018/2019*. UNIVERSITAS QUALITY.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Suryantari, N. M. A., Pudjawan, K., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 316. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19445>
- Tangkas, W. E. A., Japa, I. G. N., Japa, I. G. N., Rati, N. W., & Rati, N. W. (2020). Pengaruh Pendekatan Sainifik Menggunakan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Belajar Ipa Siswa Kelas V. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 63–71. <https://doi.org/10.23887/jabi.v1i2.28910>
- Wardani, N. K. P. K., Made Sumantri, M. P., & Mahadewi, L. P. P. (2016). Pengaruh Model Snowball Throwing Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v4i1.7453>
- Winarbin, G. (2020). Penggunaan Media Benda Konkret Guna Meningkatkan Kemampuan Hitung Bangun Datar Dan Ruang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v4i1.7427>