

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Berasal dari Kata Dasar Didik (Mendidik) yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian proses perubahan dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perluasan, dan cara mendidik (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Maksudnya tidak lain bahwa kegiatan belajar-mengajar itu suatu peristiwa yang terkait, terarah pada tujuan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Dalam pendidikan dan pengajaran, tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang

diharapkan dari siswa/subjek belajar setelah menyelesaikan/memperoleh pengalaman belajar. salah satu pelajaran yang terdapat di tingkat sekolah dasar adalah IPAS, IPAS adalah ilmu pengetahuan yang lahir dan berkembang dari observasi dan eksperimen, IPAS mempunyai dua aspek penting yaitu pengetahuan dan metode dalam memperoleh pengetahuan itu sendiri.

Materi IPAS yang ada di sekolah dasar kelas 4 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 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. Dengan menggunakan media siswa sekolah dasar akan lebih memahami, mengerti dan memaknai materi yang sedang ia pelajari sehingga terbentuk konsep atau pemikiran yang bersifat kekal dan tak mudah dilupakan karena telah tertanam konsep yang kuat dan matang dalam diri siswa.

Observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri dukuh 03 Kabupaten Sukoharjo, masih banyak siswa yang belum mengerti atau memahami materi tentang pembelajaran IPAS yang diberikan oleh guru, lebih dari 50% siswa kelas IV mendapat nilai kurang dari kriteria maksimal (KKM) yaitu 71 yang telah ditetapkan

sekolah. Dikarenakan guru belum maksimalkan alat peraga atau media dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri Dukuh 03 Guru belum bisa membuat siswa tertarik dengan pelajaran, maka dapat menurunkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu diperlukan perbaikan pembelajaran kelas IV di SD Negeri Dukuh 03.

Penggunaan media konkret sangat diperlukan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri Dukuh 03 terutama dalam menuju pemahaman objek abstrak, sehingga dalam penelitian ini menggunakan alat peraga konkret/nyata untuk meningkatkan hasil belajar agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Alat peraga yang di maksud dalam penelitian ini adalah alat peraga yang dapat dilihat secara nyata sehingga siswa lebih memahami topik yang disajikan.

Penggunaan alat peraga benda konkret dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal di atas yang menjadikan alasan mengapa penulis mengadakan penelitian dengan judul ”

PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN DAN HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI DUKUH 03 KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah maka timbul beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Dalam pembelajaran IPAS guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media.
2. Hasil belajar pelajaran IPAS masih rendah di bandingkan pembelajaran lainnya.

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti lebih efektif, efisien, dan dapat kaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian dibatasi yaitu rendahnya hasil belajar siswa disebabkan dalam pembelajaran IPAS guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

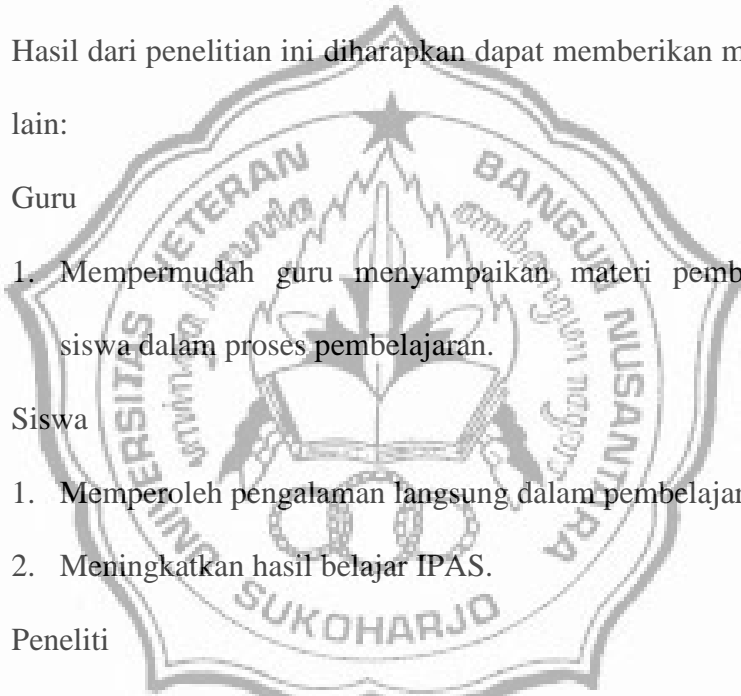
“Apakah dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar SD Negeri Dukuh 03 Kabupaten Sukoharjo?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :”Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS menggunakan media benda konkret pada siswa SD Negeri Dukuh 03 Kabupaten Sukoharjo”

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- 
- a. Guru
 1. Mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran pada siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Siswa
 1. Memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran.
 2. Meningkatkan hasil belajar IPAS.
 - c. Peneliti
 1. Memberikan pengalaman mengenai penggunaan benda konkret dalam kegiatan pembelajaran
 2. Mengetahui karakteristik siswa secara langsung.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa di saat pembelajaran berlangsung (R.Gagne dalam Dr. Ahmad M.Pd, 2013: 1-3).

Gagne memaknai belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh dalam pengetahuan, kerampilan, kebiasaan tingkah laku. Selain itu Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seseorang pendidik atau guru. selanjutnya, Gagne dalam teorinya yang disebut *The domains of learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

1. Keterampilan motorial (*motor skill*): adalah keterampilan yang diperlihatkan sebagai gerakan badan, misalnya menulis, menendang bola, bertepuk tangan, berlari, dan loncat.
2. Informasi verbal: informasi ini sangat diperlukan oleh kemampuan otak atau inteligensi seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar, dan sebagainya yang berupa simbol yang tampak (verbal)
3. Kemampuan intelektual: Selain menggunakan simbol verbal, manusia juga mampu melakukan interaksi dengan dunia luar melalui kemampuan intelektualnya. Misalnya, mampu membedakan warna, bentuk, dan ukuran.
4. Strategi kognitif : Gagne menyebutkan sebagai organisasi keterampilan yang internal (*internal organized skill*). yang sangat di perlukan untuk belajar mengingat dan berfikir. Kemampuan kognitif ini lebih ditunjukkan ke dunia luar, dan berfikir, kemampuan kognitif ini lebih ditunjukkan ke dunia luar, dan tidak dapat di pelajari dengan sekali saja memerlukan perbaikan dan latihan terus-menerus yang serius.
5. Sikap (*attitude*) : sikap merupakan faktor yang penting dalam belajar; karena tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik, sikap seseorang dalam belajar akan sangat memengaruhi hasil yang di peroleh dari belajar tersebut. Sikap ini akan sangat tergantung pada pendirian, kepribadian, dan

keyakinan,tidak dapat di pelajari atau dipaksakan,tetapi perlu kesadaran diri yang penuh.

Hamalik (dalam Dr. Ahmad M.Pd,2013;3-4) menjelaskan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukannya merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (habit), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar di sebabkan oleh pengalaman atau latihan. Pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan.

b. Ciri – Ciri Belajar

Belajar mempunyai ciri-ciri khusus, menurut Bahrudin dan Esa Nur Wahyuni (oleh Muhammad Fadhurrohman,2017:8-9) ada beberapa ciri belajar,yaitu:

1. Belajar di mulai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku,yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar,maka tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
2. Perubahan perilaku relatif permanen. Ini tak berarti bahwa perubahan tingkah laku yng terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memperkuat. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberi semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan komponen sistem pembelajaran yang sangat penting, sebab komponen-komponen lain dalam pembelajaran harus bertolak dari tujuan belajar yang hendak

dicapai dalam proses belajarnya. Tujuan belajar yang dinyatakan spesifik dapat mengarah proses belajar, dapat mengukur tingkat ketercapaian tujuan belajar, dan dapat meningkatkan belajar.

d. Macam-macam Belajar

1. Intrinsik

yang datangnya secara ilmiah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri dari lubuk hati yang paling dalam

2. ekstrinsik

yang datangnya disebabkan dari faktor-faktor di luar diri peserta didik seperti adanya nasihat dari gurunya, hadiah, kompetisi sehat antar peserta didik, hukuman, dan sebagainya.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang telah terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif,afektif,dan psikomotorik sebagai hasil dai kegiatan belajar (Ahmad Susanto, 2013:5).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi (Ahmad Susanto, 2013: 14-18). Faktor tersebut antara lain:

1) Kecerdasan anak

Kemampuan intelegensi seseorang mempengaruhi terhadap cepat lambatnya penerima informasi serta terpecah atau tidaknya suatu permasalahan.

2) Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Kematangan ini erat hubungannya dengan minat atau kebutuhan anak.

3) Bakat anak

Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

4) Kemauan belajar

Keengganan siswa untuk belajar mungkin di sebabkan karena dia belum sadar bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelas. Kemauan belajar yang tinggi yang disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar tentu berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya.

5) Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

6) Model penyajian materi

Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik dan mudah di mengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh positif terhadap keberhasilan belajar.

7) Pribadi dan sikap guru

Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif.

8) Suasana pengajaran

Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antar siswa dengan guru, dan menumbuhkan suasana yang aktif antara siswa tentunya akan memberi nilai lebih pada proses pembelajaran.

9) Kompetensi guru

Guru yang professional adalah guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta memiliki metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

10) Masyarakat

Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak di pengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat oleh keluarga dan sekolah.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Penngertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) atau sains dalam arti sempit sebagai disiplin ilmu dan *physical sciences* dan *life sciences*. Yang termasuk *physical sciences* adalah ilmu-ilmu astronomi, sedangkan *life sciences* meliputi biologi (anatomi, fisiologi, zoology, citologi dan seterusnya). Pada zaman sekarang, ilmu pengetahuan alam dan sosial di berikan pada semua tingkat sekolah, mulai dari sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT). Beberapa pengertian mengenai ilmu pengetahuan alam atau sains banyak di kemukakan oleh para ahli, antara lain Rutherford dan ahlgren (dalam atep sujana, 2014:2) yang mengemukakan sains merupakan proses untuk memproduksi pengetahuan. Proses ini sangat tergantung pada proses melakukan pengamatan yang cermat dari fenomena-fenomena yang ada dan menemukan teori-teori unuk membuat keputusan dari hasil pengamatan tersebut. Perubahan dalam pengetahuan tidak bisa di hindari karena pengamatan baru bisa menantang teori yang berlaku. Tidak peduli seberapa baik satu teori menjelaskan serangkaian hasil pengamatan.

Carin dan sund (dalam atep sujana.2014:3) mengemukakan bahwa sains merupakan pengetahuan yang sistematis, berlaku secara umum, serta berupa kumpulan data hasil observasi atau pengamatan dan eksperimen. Ini menunjukkan bahwa semua aktivitas dalam sains berhubungan dengan observasi dan eksperimen.

Pendapat-pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan, IPAS merupakan proses untuk memproduksi pengetahuan yang sistematis berlaku secara umum, berupa kumpulan data observasi dari pengamatan atau eksperimen.

b. Perlunya IPAS Diajarkan di Sekolah dasar

Setiap guru harus paham akan alasan mengapa IPAS di ajarkan ke sekolah dasar. Ada berbagai alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu di masukan ke dalam kurikulum suatu sekolah. Alasan itu dapat di golongan menjadi empat golongan yakni :
Bahwa IPAS berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu di persoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPAS, sebab IPAS merupakan dasar teknologi, sering di sebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi adalah IPAS. Orang tidak menjadi insinyur elektronika yang baik, atau dokter yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenai berbagai gejala alam dan sosial, b) Bila

diajarkan IPAS menurut cara yang tepat, maka IPAS merupakan suatu mata pelajaran yang memberi kesempatan berfikir kritis, misalnya IPAS di ajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”. Dengan ini anak yang di harapkan pada suatu masalah, umpamanya dapat dikemukakan dapat di kemukakan suatu masalah demikian. ‘Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?’. Anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal ini. c) Bila IPAS diajarkan melalui percobaan-percobaan yang di lakukan sendiri oleh anak, maka IPAS tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hapalan belaka. d) Mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Usman Sumatowa.2011:2-4).

c. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPAS jadi penting, tetapi pengajaran IPAS yang bagaimana yang paling tepat untuk anak-anak? Oleh karena struktur kognitif anak-anak tidak dapat di bandingkan dengan struktur kognitif ilmuan, padahal mereka perlu memberi kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPAS dan yang tidak perlu di modifikasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Keterampilan proses sains didefinisikan oleh Paolo dan Marten (dalam Carin, 1993:5) adalah: (1) mengamati, (2) mencoba memahami apa yang di amati (3) mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi, (4) menguji ramalan-ramalan di bawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar. Selanjutnya Paolo dan Marten juga menegaskan bahwa dalam IPAS tercakup juga coba-coba dan melakukan kesalahan gagal dan mencoba lagi. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tidak menyediakan semua jawaban untuk semua masalah yang kita ajukan. Dalam IPAS anak-anak dan kita harus tetap bersikap skeptis sehingga kita selalu siap memodifikasi model-model yang kita punyai tentang alam ini sejalan dengan penemuan-penemuan baru yang kita dapatkan.

Setiap guru harus memahami akan alasan mengapa suatu mata pelajaran yang diajarkan perlu diajarkan di sekolahnya. Demikian pula halnya dengan guru IPAS, baik sebagai guru mata pelajaran maupun sebagai guru kelas, seperti halnya di sekolah dasar. Ia harus tahu benar kegunaan-kegunaan apa saja yang dapat di peroleh dari pelajaran IPAS.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang secara harfiah berarti “pengantara

atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain.2013:120). Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Kehadiran media dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa menggunakan media.

Perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan.pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkat acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, meka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Kesimpulannya bahwa media adalah

alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

b. Media Ssebagai Sumber Belajar

Belajar mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk di konsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai ini tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat di mana-mana, di sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya. Udin Sarippudin dan Winataputra (dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain.2013:122) mengelompokkan sumber-sumber media menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Karena itu, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal usul belajar seseorang.

c. Media Benda Konkret

Media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut ketemapilan tertentu (Ibrahim dan Mama Syaodin (2003:119). Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga. 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. (Subari, 1994:95)

Subari juga menjelaskan bahwa ditinjau dari sifatnya alat peraga dibedakan menjadi tiga, yaitu: alat-alat peraga yang asli, alat-alat peraga dari benda-benda pengganti, alat-alat yang terbuat dari benda abstrak. Berdasarkan tiga macam alat peraga yang disebutkan, masing-masing mempunyai pengertian yang berbeda-beda. Pengertian yang berkaitan dengan media benda konkret yaitu alat peraga yang asli, di mana menurut Subari “alat-alat peraga yang digunakan untuk alat peraga itu benda yang sebenarnya.”

pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media Benda Konkret adalah media yang sesungguhnya yang benda-benda nyata yang penting bagi siswa untuk memberi pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang di berikan, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

d. Manfaat media benda Konkret

Penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran membawa dampak yang sangat luas terhadap pola pembelajaran tingkat sekolah dasar. Sebagian besar materi pembelajara di sekolah dasar bersifat imajinatif baik rasional maupun tidak, baik yang menyangkut saintifik dan nin sains. Hal tersebut berbeda

dengan pola pembelajaran sekolah kejuruan yang mutlak harus menampilkan media asli ke dalam ruang belajar. Akan tetapi dengan luasnya bidang pembelajaran di sekolah dasar yang meliputi IPA, IPS, Matematika, Bahasa Inggris, hingga keterampilan sehingga menyulitkan kita apabila semua pembelajaran harus dilengkapi dengan media asli.

Secara rinci berikut manfaat dari media konkret:

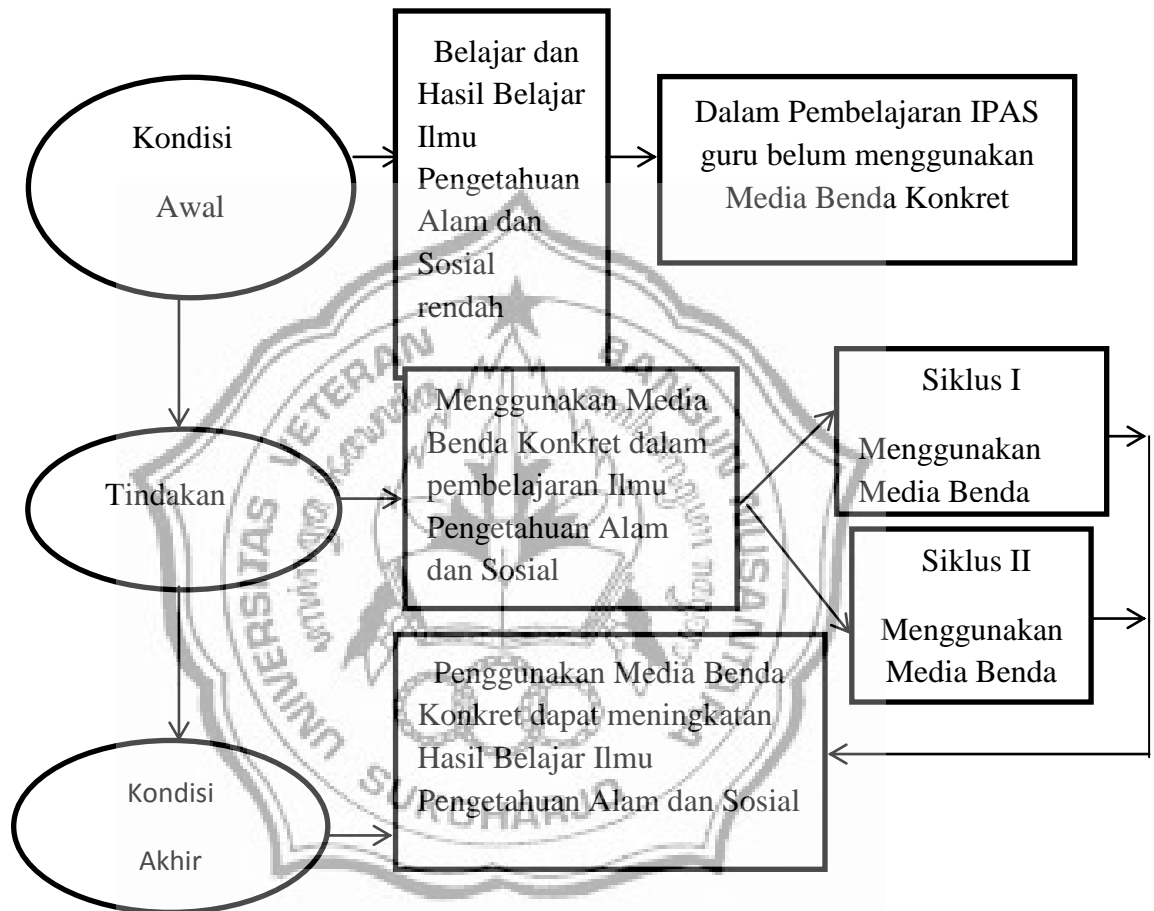
- a. Memudahkan siswa dalam membangun struktur kognitif dalam membentuk konsep.
- b. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan program yang sudah ditetapkan.
- c. Mengefektifkan proses pembelajaran.
- d. Meningkatkan interaksi komponen pembelajaran.

B. Kerangka Berfikir

Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SD Negeri Dukuh 3 Sukoharjo siswa cenderung pasif dan suasana saat pembelajaran sangat membosankan. Kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran dan menjadikan siswa rendah.

Pemilihan media belajar yang tepat dapat membantu dalam memicu motivasi siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran Bneda Konkret merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penggunaan

Media Benda Konkret untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat digambarkan dalam kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1

Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : ‘Dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2022/2023’.

