



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DALAM MATERI PANAS DAN PERPINDAHANNYA DI KELAS IV SDN 1 KEUSIK

Misaseptiani¹

STKIP SYEKH MANSHUR

¹Misaseptiani.

Surel: ¹misaseptiani2@gmail.com,

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 12-02-2025

Perbaikan: 24-02-2025

Diterima: 10-03-2025

Kata kunci : media benda konkret, media pembelajaran, peserta didik sekolah dasar.

Corresponding Author:

misaseptiani1717@gmail.com
[m](#)

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik dan cocok dengan sifat peserta didik SD sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan memanfaatkan media benda konkret. Media ini adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan objek nyata yang ada di sekitar peserta didik, seperti sendok logam, lilin, gelas kaca, dan air panas. Objek-objek ini digunakan sebagai contoh dalam menjelaskan materi tentang perpindahan panas. Menggunakan media ini membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih jelas, lebih berarti, dan lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari cara menggunakan benda nyata dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik di SDN 1 keusik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berupa peserta didik di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati proses belajar mengajar, mengadakan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, serta mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media benda konkret. Penelitian menunjukkan bahwa kemajuan belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan benda konkret sebagai media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan kemampuan belajar peserta didik. Proses belajar yang baik bergantung pada cara dan alat yang digunakan sesuai dengan sifat dan kebutuhan siswa, (Wardani et al., 2024). Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk memberikan materi pelajaran sehingga bisa menarik perhatian, membangun rasa ingin tahu, serta membantu kemampuan belajar peserta didik. Sebab itu, guru harus kreatif dalam menggunakan alat pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Capaian pembelajaran adalah bagian utama dalam struktur pembelajaran Kurikulum Merdeka yang harus dikerjakan oleh peserta didik di akhir masa belajar, (Riyadi & Budiman, 2023) . menurut (Bagas,2025), Capaian ini menunjukkan kemampuan yang telah diperoleh peserta didik setelah mengikuti berbagai kegiatan belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, di lapangan masih banyak ditemukan hasil belajar peserta didik SD yang belum mencapai tingkat yang memuaskan, salah satunya karena penggunaan media pembelajaran yang masih kurang beragam dan belum sepenuhnya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Media benda nyata bisa menjadi pilihan yang baik dalam proses belajar di sekolah dasar karena membantu mengaitkan ide-ide abstrak dengan pengalaman langsung yang dialami

peserta didik. Media ini adalah objek nyata yang bisa dilihat, disentuh, dan diubah oleh peserta didik, seperti sendok logam, lilin, gelas kaca, air panas, serta benda-benda sehari-hari lainnya. Benda-benda ini digunakan dalam pembelajaran untuk menunjukkan perbedaan kemampuan memindahkan panas antar benda.

Media benda nyata tidak hanya membantu memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga bisa meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan benda nyata dalam pembelajaran bisa meningkatkan pemahaman dan capaian pembelajaran di berbagai pelajaran di sekolah dasar, termasuk matematika dan IPA. Selain itu, cara ini juga bisa membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam belajar, (Mertania, 2023). Menurut (Khamidah & Persada, 2024) , Dalam pembelajaran IPA, penggunaan benda nyata/ konkret membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih jelas, serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajarnya. Dengan demikian, menggunakan media benda konkret bisa membuat suasana belajar IPA lebih menarik, lebih bermakna, dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan belajar peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk menganalisis penggunaan media benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di

SDN 1 keusik, terutama dalam pembelajaran IPA tentang perpindahan panas. Penelitian ini semoga bisa menjelaskan seberapa efektif media benda konkret dalam proses belajar mengajar dan menjadi bahan acuan bagi para guru dalam menciptakan metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, akan dilakukan penelitian berupa penelitian deskriptif kualitatif dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dalam Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas Iv Sdn 1 Keusik”**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 1 keusik. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses penggunaan media benda konkret dalam kegiatan pembelajaran IPA di SDN 1 keusik.
2. Menganalisis hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media benda konkret.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
4. Mengidentifikasi respons, keaktifan, dan antusiasme peserta

didik selama pembelajaran menggunakan media benda konkret.

5. Mengetahui efektivitas media benda konkret sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Media benda konkret adalah cara belajar yang menggunakan benda-benda nyata di sekitar peserta didik. Benda-benda tersebut bisa dilihat, disentuh, dan digunakan langsung dalam proses belajar. Media ini digunakan untuk membantu para peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar, memahami konsep belajar dengan lebih jelas dan bermakna. Contoh media benda konkret yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPA adalah gelas kaca, sendok logam, sendok plastik, lilin, air panas, serta benda-benda sehari-hari lainnya yang sesuai dengan materi pembelajaran, seperti konsep perpindahan panas.

Media benda konkret dibuat agar peserta didik lebih tertarik belajar karena mengalami pembelajaran langsung dan berinteraksi dengan benda nyata yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Media ini membantu peserta didik mengamati, mencoba, dan membuat kesimpulan sendiri tentang konsep yang dipelajari. Sebab itu, menggunakan media benda nyata tidak hanya membantu memudahkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mampu memicu partisipasi, rasa

ingin tahu, serta keterlibatan peserta didik secara maksimal selama proses belajar.

Dalam pembelajaran IPA, media benda konkret berfungsi sebagai alat bantu untuk:

1. Mempermudah pemahaman materi melalui pengalaman belajar langsung menggunakan benda nyata.
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.
3. Membantu peserta didik mengamati, mencoba, dan menarik kesimpulan sendiri terhadap konsep yang dipelajari, seperti pada materi perpindahan panas.
4. Menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif melalui kegiatan praktik sederhana di kelas.

Dengan demikian, media benda konkret adalah media belajar yang baik dan cocok untuk peserta didik SD karena menggabungkan pengalaman langsung, kegiatan belajar yang aktif, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sehingga memperbaiki hasil belajar siswa.

1. Pengertian media benda konkret

Media benda konkret adalah cara mengajar yang menggunakan benda-benda nyata di sekitar peserta didik untuk menjelaskan konsep atau materi pelajaran dalam proses belajar mengajar. Media ini bertindak sebagai alat

bantu belajar yang bisa membuat peserta didik tertarik dan memudahkan pemahaman terhadap materi, terutama bagi peserta didik SD yang masih dalam tahap berpikir konkret. Dengan menggunakan media benda nyata seperti gelas kaca, sendok logam, lilin, dan benda-benda sehari-hari lainnya, peserta didik dapat mengamati dan mengalami langsung konsep yang diajarkan, sehingga hasil belajar bisa dicapai dengan lebih baik.

Menurut (Khamidah & Persada, 2024), Media benda konkret adalah jenis media pembelajaran yang berisi benda-benda nyata di sekitar peserta didik. Benda-benda tersebut digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media ini, peserta didik dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek secara langsung. Media ini berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak di buku dengan pengalaman nyata yang dialami peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, lebih mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan berpikir anak-anak usia sekolah dasar.

Sementara itu, (Junitasari, 2024) Media benda konkret dijelaskan sebagai alat pembelajaran yang berupa benda nyata di sekitar peserta didik, sehingga materi yang sulit dipahami karena sifatnya abstrak menjadi lebih mudah dicerna melalui pengalaman langsung dengan benda tersebut. Media ini membantu peserta didik mengamati, menyentuh, dan berinteraksi

langsung dengan benda nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka. Media benda konkret sangat efektif dalam pembelajaran IPA karena peserta didik tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga secara langsung mengalami fenomena yang dipelajari. Dengan demikian pemahaman peserta didik terhadap konsep IPA menjadi lebih baik.

Selain itu, (Khamidah & Persada, 2024) Penerapan media benda konkret juga telah terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, khususnya ketika mereka diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan bahan dan alat nyata sesuai dengan materi pembelajaran.

Dengan demikian, media benda konkret tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media interaktif yang sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep IPA, meningkatkan aktivitas belajar, serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang didapat oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, yang mencakup pencapaian dalam tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sebagai tanda bahwa belajar telah berhasil. Capaian ini menunjukkan seberapa jauh tujuan

pembelajaran telah tercapai dan menjadi acuan penting dalam mengevaluasi bagaimana efektifnya proses belajar yang diberikan oleh pendidik.

Sementara itu, (Mulia et al., 2021) menyatakan bahwa Hasil belajar peserta didik mencakup perubahan kemampuan di tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang muncul karena pengalaman dan interaksi peserta didik selama proses belajar. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat dari kemampuan belajar akademik saja, tetapi juga mencakup sikap, nilai, dan keterampilan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Selain itu, (Gunawan et al., 2023) menjelaskan bahwa Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti cara mengajar, alat yang digunakan, partisipasi peserta didik, semangat belajar, dan cara mengevaluasi proses belajar. Penilaian hasil belajar yang dilakukan secara otentik memungkinkan guru untuk menilai kemampuan siswa secara menyeluruh dan memberikan masukan yang bisa membantu memperbaiki pembelajaran di masa mendatang.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai acuan keberhasilan pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas IV SDN 1 Keusik. PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan secara langsung di dalam kelas dengan melibatkan guru sebagai pelaksana tindakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Melalui penelitian tindakan kelas, guru dapat melakukan berbagai upaya perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui siklus-siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi dari tindakan sebelumnya sehingga permasalahan pembelajaran dapat diatasi secara berkelanjutan. Dalam penelitian ini, tindakan yang diberikan berupa penerapan media pembelajaran benda konkret untuk membantu peserta didik memahami konsep panas dan perpindahannya yang selama ini dianggap sulit dan abstrak.

Menurut (Ramadhan,2022) , penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan

proses serta hasil pembelajaran. PTK dilakukan secara sistematis dengan langkah-langkah ilmiah, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi agar guru mampu menemukan solusi atas permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Oleh karena itu, metode PTK dipilih dalam penelitian ini karena sesuai untuk mengkaji efektivitas penerapan media pembelajaran benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi panas dan perpindahannya di kelas IV SDN 1 Keusik.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar di SDN 1 keusik yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media benda konkret, serta guru kelas sebagai informan pendukung. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 keusik pada tahun ajaran 2025/2026 selama kegiatan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi, dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, keaktifan peserta didik, serta respons peserta didik selama penggunaan media benda konkret dalam kegiatan pembelajaran.
2. Wawancara, dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, pendapat, serta tanggapan terhadap penggunaan media benda

konkret dalam pembelajaran.

3. Dokumentasi, berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan capaian belajar peserta didik, hasil evaluasi, serta dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi serta disederhanakan untuk memfokuskan pada informasi yang relevan dengan penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 1 Keusik pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut karena terdapat permasalahan yang dihadapi guru terkait rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, khususnya materi panas dan perpindahannya. Hasil belajar peserta didik masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 70. Berdasarkan hasil observasi, dari 32 peserta didik hanya 10 peserta didik yang mencapai KKTP, sedangkan 22 peserta didik lainnya masih berada di bawah KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya

perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga peneliti memilih SDN 1 Keusik sebagai lokasi penelitian untuk mencari solusi terhadap permasalahan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran benda konkret dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada materi panas dan perpindahannya. Melalui media benda konkret, peserta didik dapat mengamati, memegang, dan melakukan percobaan secara langsung sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran benda konkret diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas IV SDN 1 Keusik.

Dalam penelitian ini dilaksanakan beberapa tahapan, yaitu prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 52,5, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 63,44, meningkat kembali pada siklus II menjadi 73,44, dan pada siklus III mencapai 84,06. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penerapan media

pembelajaran benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas IV SDN 1 Keusik.

Dengan demikian, penggunaan media benda konkret terbukti membantu meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar peserta didik di SDN 1 keusik. Media ini bisa menjadi pilihan alternatif yang inovatif dan sesuai untuk digunakan oleh guru SD dalam membangun pembelajaran yang lebih aktif, sesuai dengan konteks, dan lebih menyenangkan.

Tabel 1 Kelengkapan Laporan Penting

No	Jenis Formulir Kelengkapan Laporan	Jumlah	Persentase
1	Resume	30	60
2	Anamnesa	20	40

Data hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya masih berupa data perkembangan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus tindakan. Penyajian data tersebut terkadang membuat pembaca sulit melihat secara jelas tingkat ketuntasan belajar peserta didik pada setiap tahapan penelitian. Oleh karena itu, peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel yang menunjukkan jumlah peserta didik yang telah mencapai dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPA materi panas dan perpindahannya. Adapun KKTP yang ditetapkan oleh SDN 1 Keusik adalah 70. Penyajian tabel ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran benda konkret pada setiap siklus.



Gambar 1. Proses pembelajaran peserta didik

SIMPULAN

1. Penerapan media pembelajaran benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi panas dan perpindahannya dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan, melakukan apersepsi, dan memperkenalkan media yang digunakan. Pada tahap inti, peserta didik mengamati dan melakukan percobaan sederhana menggunakan benda konkret untuk memahami konsep konduksi, konveksi, dan radiasi. Pada tahap penutup, guru dan peserta didik menyimpulkan materi, melakukan evaluasi, serta memberikan tindak lanjut berupa tugas atau refleksi pembelajaran. Penerapan media benda konkret dalam pelajaran IPA pada materi panas dan perpindahannya di kelas IV SDN 1 Keusik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dikumpulkan melalui lembar pengamatan, sedangkan peningkatan kemampuan berpikir peserta didik terlihat dari hasil pengamatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan guru dan keterampilan belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran benda konkret terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik pada materi panas dan perpindahannya di kelas IV SDN

1 Keusik tahun pelajaran 2025/2026. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 59,38 pada prasiklus menjadi 83,25 pada siklus III, serta kenaikan persentase ketuntasan dari 15,62% menjadi 90,63%. Dengan demikian, media benda konkret tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami materi IPA.

2. Hasil Penerapan media pembelajaran benda konkret dalam mata pelajaran IPA pada materi panas dan perpindahannya di kelas IV SDN 1 Keusik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diketahui dari hasil prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Nilai rata-rata kelas pada kegiatan prasiklus yaitu 59,38 dengan persentase ketuntasan sebesar 15,62%. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,55 dengan persentase ketuntasan sebesar 37,5%. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa yaitu 76,69 dengan persentase ketuntasan sebesar 53,1%. Dan pada siklus III, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,25 dengan persentase ketuntasan sebesar 90,63%. Dengan demikian, peningkatan nilai rata-rata kelas terjadi pada siklus I, siklus II, dan siklus III, dengan nilai rata-rata meningkat dari 59,38 pada prasiklus menjadi 83,25 pada siklus III. Kenaikan persentase ketuntasan belajar

siswa juga meningkat signifikan, dari 15,62% pada prasiklus menjadi 90,63% pada siklus III. Persentase ketuntasan belajar pada siklus III sudah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga pembelajaran dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil pengamatan dengan teman sejawat dan keterampilan peserta didik dalam memahami materi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran benda konkret terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi panas dan perpindahannya di kelas IV SDN 1 Keusik tahun pelajaran 2025/2026. Hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang terjadi: pada siklus I, persentase ketuntasan sebesar 37,5%, pada siklus II meningkat menjadi 53,1%, dan pada siklus III mencapai 90,63%. Nilai rata-rata peserta didik pun meningkat dari 59,38 pada prasiklus menjadi 83,25 pada siklus III. Dengan demikian, penggunaan media benda konkret efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik pada materi panas dan perpindahannya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagas, M. (2025). *Penerapan Evaluasi Autentik Dalam Pembelajaran Pendidikan*. 1, 334–

340.

Gunawan, A., Soeryana, A., Shihab, F., & Wahyudin, A. (2023). *Konsep pengetahuan dan pemahaman tentang hasil evaluasi belajar*. 6, 4516–4522.

Junitasari, E. (2024). *Pengaruh media konkret terhadap hasil belajar ipa pada materi perubahan wujud benda kelas v di sekolah dasa*. 5(3), 1253–1260.

Khamidah, I., & Persada, Y. I. (2024). *penerapan media benda konkret dalam metode*. 4(2).

Mertania, S. (2023). *upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam tentang jenis sumber daya alam dengan menggunakan media benda konkret*. 3(1), 99–109.

Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). *Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya Elvira*. 7(2), 137–156.

Riyadi, L., & Budiman, N. (2023). *Capaian Pembelajaran Seni Musik Pada Kurikulum Merdeka sebagai Wujud Merdeka Belajar*. 5, 40–50.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(April), 134–140.