



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 1 Tahun 2026 Halaman 215 - 227

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Media Konkret terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 1–3 SD: *Systematic Literature Review*

Revianti Firstly Putri^{1✉}, Feby Nabiilah², Marbun Sestio Vedwina³, Yona Wahyuningsih⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: reviantifirstly19@upi.edu¹, febynabiilah04@upi.edu², marbunsestio2@upi.edu³,
yonawahyuningsih@upi.edu⁴

Abstrak

Pembelajaran IPS di kelas rendah sekolah dasar masih menunjukkan aktivitas dan hasil belajar yang kurang optimal akibat karakter materi yang abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media konkret terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas rendah SD. Kebaruan penelitian terletak pada sintesis sistematis literatur yang mengkaji penggunaan media konkret, baik konvensional maupun digital, serta integrasinya dengan berbagai model pembelajaran dalam konteks IPS kelas awal. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap delapan artikel yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa media konkret secara konsisten meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, pemahaman konsep, dan capaian akademik siswa. Media konkret efektif mengonversi konsep abstrak menjadi pengalaman belajar nyata dan visual, terutama ketika dipadukan dengan model demonstrasi, *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *Problem-Based Learning* (PBL), dan *Project-Based Learning* (PjBL). Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap operasional konkret serta tahapan belajar enaktif–ikonik Bruner. Secara praktis, penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media konkret sebagai strategi pembelajaran IPS yang kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah sekolah dasar.

Kata Kunci: media konkret, hasil belajar, aktivitas siswa, IPS, Sekolah Dasar.

Abstract

Social Studies (IPS) learning in lower elementary grades often shows limited student activity and learning outcomes due to the abstract nature of the content. This study aims to analyze the influence of concrete media on improving student activity and learning outcomes in lower-grade elementary Social Studies. The novelty of this study lies in a systematic synthesis of literature examining the use of both conventional and digital concrete media, as well as their integration with various instructional models in early-grade IPS contexts. A Systematic Literature Review (SLR) method was employed to analyze eight articles published between 2020 and 2025. The findings indicate that concrete media consistently enhance student motivation, active participation, conceptual understanding, and academic achievement. Concrete media effectively transform abstract concepts into tangible and visual learning experiences, particularly when integrated with instructional models such as demonstration, Contextual Teaching and Learning (CTL), Problem-Based Learning (PBL), and Project-Based Learning (PjBL). These results align with Piaget's concrete operational stage and Bruner's enactive–iconic learning phases. Practically, this study highlights the importance of concrete media as a contextual, meaningful, and developmentally appropriate instructional strategy for Social Studies learning in lower elementary classrooms.

Keywords: concrete media, learning outcomes, student activities, social studies, elementary school.

Copyright (c) 2026 Revianti Firstly Putri, Feby Nabiilah, Marbun Sestio Vedwina, Yona Wahyuningsih

✉ Corresponding author :

Email : reviantifirstly19@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 1 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas rendah sekolah dasar masih menghadapi tantangan serius terkait rendahnya keaktifan dan capaian hasil belajar siswa. Konsep-konsep IPS yang cenderung abstrak membuat siswa kesulitan memahami materi, sehingga motivasi belajar menurun. Data PISA 2022 menunjukkan skor literasi membaca siswa Indonesia usia 15 tahun hanya mencapai 359 dan literasi sains 366, berada di bawah rata-rata OECD. Hal ini mengindikasikan adanya kelemahan pemahaman konsep dasar sejak tingkat sekolah dasar. Survei Kemendikbudristek tahun 2024 juga menunjukkan bahwa hanya 45% siswa kelas 1–3 SD yang memiliki minat belajar IPS yang baik, sebagian besar disebabkan minimnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran, yang seharusnya mampu membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung.

Penelitian nasional memberikan bukti kuat mengenai pentingnya media konkret dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Sukri Syamsuri & Akhir (2024) menunjukkan bahwa ketidaktepatan media pembelajaran berdampak negatif pada hasil belajar siswa kelas 1 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Khamidah & Persada (2024) pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD menemukan bahwa penggunaan benda konkret meningkatkan motivasi belajar dari 40% menjadi 80% serta menaikkan nilai rata-rata dari 63 menjadi 83,57 pada siklus II. Siti Junanah et al (2024) mengemukakan bahwa media visual konkret seperti poster dan ilustrasi meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman materi IPS. Temuan ini sejalan dengan meta-analisis (Ramizah, 2023) yang menegaskan bahwa media konkret mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Dukungan empiris juga diperkuat oleh sejumlah penelitian internasional. Studi yang dilakukan oleh (Siller & Ahmad, 2024) dengan judul *The Effect of Concrete and Virtual Manipulative Blended Instruction* pada siswa kelas 5 di Pakistan menunjukkan bahwa kombinasi manipulatif konkret virtual secara signifikan meningkatkan prestasi belajar dibanding metode konvensional. Studi *The Effect of Using Concrete Manipulatives to Teach Fractions* pada siswa dengan disabilitas menunjukkan peningkatan nilai dari 62.50 menjadi 83.00 setelah intervensi berbasis *Problem-Based Learning* (Turiang & Azizah, 2025). Penelitian internasional lainnya oleh (Ochogboju & Díez-Palomar, 2025) dengan judul *Modelling Concrete and Virtual Manipulatives for Learning* menegaskan bahwa penggunaan media konkret dan virtual berhasil meningkatkan keterlibatan belajar serta kejelasan pemahaman konsep.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas media konkret, masih terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan. Sebagian besar penelitian yang dilakukan berfokus pada mata pelajaran selain IPS, seperti Matematika atau Bahasa Indonesia, serta dilakukan pada kelas menengah atau tinggi SD. Sehingga Penelitian yang secara khusus mengkaji pembelajaran IPS pada kelas rendah (kelas 1-3 SD) masih sangat terbatas. Selain itu penelitian terdahulu pada umumnya menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau eksperimen tunggal, sehingga belum memberikan gambaran sintesis yang komprehensif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Umamah et al. (2025), hanya berfokus pada media diorama tanpa spesifikasi kelas rendah, sementara penelitian yang dilakukan Hermansah & Jakaria. (2025) meninjau media digital secara umum tanpa mengkaji media konkret konvensional dan integrasinya dengan media digital. Dengan demikian belum terdapat kajian SLR yang secara spesifik membahas pengaruh media konkret, baik konvensional maupun digital terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas awal SD.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada sintesis sistematis delapan artikel terbitan tahun 2020–2025 yang secara spesifik mengkaji penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPS kelas rendah SD untuk menjawab kesenjangan yang ada. Penelitian ini menitikberatkan pada analisis kombinasi media konkret konvensional dan media konkret digital, serta integrasinya dengan

model pembelajaran seperti *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *Problem-Based Learning* (PBL), dan *Project-Based Learning* (PjBL).

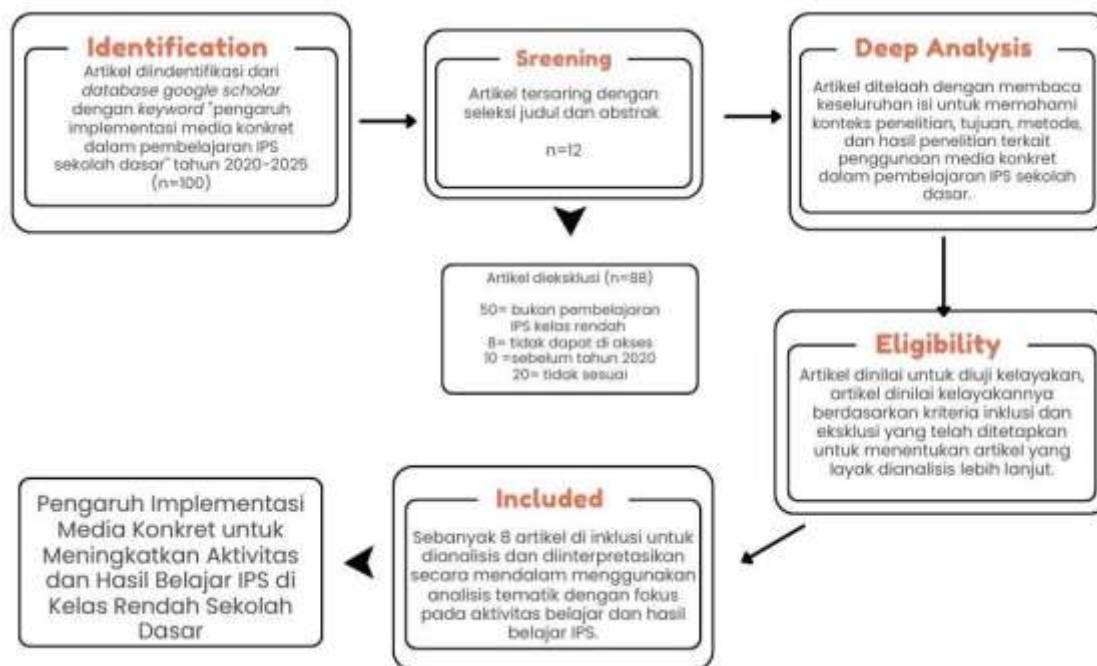
Kepentingan penelitian ini semakin mendesak seiring tuntutan penerapan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis konteks dan berorientasi pada siswa. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa pada jenjang kelas rendah berada pada stadium operasional konkret, sehingga membutuhkan pengalaman pembelajaran langsung melalui benda-benda nyata. Selain itu, menurut Taksonomi Bloom, media konkret dapat memaksimalkan pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terintegrasi. Dengan demikian, melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR), penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara menyeluruh pengaruh media konkret terhadap aktivitas belajar dan capaian belajar IPS siswa kelas rendah SD. Temuan penelitian diharapkan menjadi acuan ilmiah bagi pendidik, peneliti, serta pengambil kebijakan dalam mengembangkan model pembelajaran IPS yang inovatif, kontekstual, dan selaras dengan tahapan perkembangan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode ini dipilih karena membantu peneliti dalam menelusuri, menyeleksi, dan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan fokus kajian penelitian. Proses penelitian dimulai dari identifikasi yaitu penentuan fokus kajian atau tema penelitian, yakni “pengaruh implementasi media konkret dalam pembelajaran IPS sekolah dasar”. Setelah tema ditetapkan, peneliti melakukan penelusuran artikel melalui *Google Scholar* dengan menggunakan beberapa kata kunci yang sesuai dengan topik, seperti “pengaruh implementasi media konkret dalam pembelajaran IPS sekolah dasar”, “pengaruh implementasi media konkret untuk meningkatkan aktivitas”, dan kata kunci relevan lainnya. Penelusuran dibatasi pada artikel yang terbit dalam rentang waktu tahun 2020–2025, sehingga diperoleh 100 artikel.

Tahap selanjutnya adalah penyaringan (*screening*), yaitu seleksi awal dengan membaca judul dan abstrak artikel. Pada tahap ini menghasilkan sejumlah artikel yang diperkecil lagi melalui proses seleksi lanjutan dengan membaca isi artikel secara menyeluruh, artikel yang tidak relevan dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, tidak membahas penggunaan media konkret, tidak dapat diakses secara penuh, dan terbit diluar rentang tahun yang ditentukan akan dikeluarkan dari daftar. Dari proses tersebut, diperoleh 12 artikel yang memenuhi kriteria awal. Selanjutnya, dilakukan analisis mendalam (*deep analysis*) dengan membaca keseluruhan isi artikel dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi secara spesifik. Kriteria inklusi yaitu artikel penelitian empiris, membahas pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar, menggunakan media konkret sebagai bagian dari proses pembelajaran, dan ditulis dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, kriteria eksklusi yaitu artikel yang tidak sesuai dengan mata pelajaran IPS, tidak menjelaskan penggunaan media konkret secara jelas, serta tidak memiliki data dan pembahasan yang mendukung tujuan penelitian.

Dari hasil seleksi tersebut, didapatkan 8 artikel yang dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan (*eligibility*) dan kemudian dimasukkan ke dalam tahap analisis serta interpretasi secara mendalam. Analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis tematik, yakni mengklasifikasikan temuan penelitian menjadi tema-tema pokok seperti aktivitas pembelajaran dan capaian belajar IPS. Hasil analisis selanjutnya dirangkum secara deskriptif guna menjawab rumusan tujuan penelitian. Tahapan proses penelitian ini digambarkan dalam bentuk diagram *Systematic Literature Review* (SLR) seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram proses eksklusi dan inklusi artikel dalam tahapan *Systematic Literature Review* (n = jumlah artikel)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPS pada jenjang SD bersifat fundamental untuk meningkatkan capaian kognitif siswa dan melibatkan mereka secara aktif sesuai prinsip pembelajaran kontekstual. Tabel 1 menyajikan data empiris mengenai pengaruh media nyata terhadap peningkatan hasil belajar, minat belajar, serta motivasi intrinsik siswa SD.

Tabel 1. Hasil Analisis Artikel Efektivitas Media Nyata terhadap Hasil Belajar Siswa.

No.	Judul Artikel	Penulis, tahun	Metode Penelitian	Temuan Hasil Penelitian
1	“Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Inpres Barombong 2 Kota Makassar”	(Sukri Syamsuri & Akhir, 2024)	Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.	Penerapan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti berpengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas I. Hal tersebut terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest pada dua kelas yang diteliti. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa meningkat dari 54,25 pada pretest menjadi 79,00 pada posttest. Adapun pada kelas kontrol, rata-rata nilai awal sebesar 61,65 mengalami kenaikan menjadi 73,55 setelah dilakukan posttest. Secara umum, penggunaan media

			pembelajaran konkret mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 24,75%.
2	“Penerapan Media Benda Konkret Dalam Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”	(Khamidah & Persada, 2024)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
			Penerapan media pembelajaran konkret yang dikombinasikan dengan metode demonstrasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. (Khamidah & Persada, 2024). Temuan tersebut didukung oleh data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, yang semula sebesar 40%, kemudian meningkat menjadi 60% pada siklus I setelah penggunaan media konkret, dan kembali meningkat menjadi 80% pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa yang semula berada pada angka 63,00 meningkat menjadi 77,93 pada siklus I, kemudian kembali mengalami kenaikan hingga mencapai 83,57 pada siklus II. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media konkret melalui metode demonstrasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan capaian belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, fokus, serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
3	“Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”	(Siti Junanah et al., 2024)	Metodologi kualitatif deskriptif dan hasil tinjauan Pustaka.
			Dalam pembelajaran IPS di tingkat SD, penggunaan media visual berupa media digital, sketsa, poster, dan ilustrasi dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara lebih jelas dan kontekstual. Di samping itu, media visual turut mendorong peningkatan hasil belajar, partisipasi aktif, kreativitas, retensi informasi serta antusiasme siswa dalam kegiatan belajar(Siti Junanah et al., 2024).
4	“Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN	(Aryani, 2019)	Penelitian kuantitatif dengan desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .
			Penerapan media pembelajaran konkret pada mata pelajaran IPA terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV (Aryani, 2019). Berdasarkan hasil evaluasi melalui pretest dan posttest,

	105323 Bakaran Batu Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang”			penggunaan media konkret menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata siswa. Pada tahap awal sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata siswa berada pada angka 67, kemudian setelah penerapan media konkret nilai rata-rata siswa meningkat .Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran IPA terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 105323 Bakaran Batu.
5	“Systematic Literature Review: Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Sekolah Dasar”	(Umamah et al., 2025)	Metode <i>Systematic literature review</i> (SLR)	Setelah penerapan media diorama, hasil analisis dari 13 artikel memperlihatkan kenaikan signifikan pada hasil belajar siswa, khususnya dalam ranah kognitif (Umamah et al., 2025). Siswa lebih mudah memahami konsep karena visualisasi tiga dimensi membantu menjembatani antara teori dan kenyataan. Selain itu, media diorama juga berdampak positif pada aspek afektif (meningkatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa) serta psikomotorik (melalui kegiatan manipulatif saat membuat atau mengamati diorama). Media ini terbukti efektif karena konkret, kontekstual, dan interaktif, serta dapat dikombinasikan melalui model pembelajaran aktif seperti <i>problem-based learning</i> dan eksperimen berbasis proyek. Dengan demikian, penggunaan diorama menjadikan pembelajaran IPAS lebih bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pengalaman langsung siswa.
6	“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”	(Hermansah & Jakaria, 2025)	Metode <i>Systematic literature review</i> (SLR)	Setelah penerapan media pembelajaran digital (seperti <i>Wordwall</i> , Canva, video animasi, Google Site, e-modul, <i>flashcard</i> digital, komik digital, dan pop-up book digital), temuan penelitian mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar serta capaian akademik siswa. Media digital membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik). Siswa menjadi lebih antusias, aktif, serta

- 221 *Pengaruh Media Konkret terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 1–3 SD: Systematic Literature Review – Revianti Firstly Putri, Feby Nabiilah, Marbun Sestio Vedwina, Yona Wahyuningsih*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>

			mampu memahami konsep pelajaran dengan lebih mudah. Hasil analisis dari 23 artikel dalam kajian SLR memperlihatkan bahwa media digital efektif meningkatkan semangat belajar, partisipasi, serta capaian nilai akademik siswa sekolah dasar. Guru juga terbantu dalam menjelaskan materi dan membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan kontekstual.
7	“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD”	(Nursella, 2024.) Metode <i>Systematic literature review</i> (SLR).	Setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Powtoon, Wordwall, Adobe Flash, Quizizz, Nearpod, dan modul digital interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek minat, motivasi, serta hasil belajar. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen menunjukkan capaian yang lebih tinggi. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman materi (Nursella, 2024). Media pembelajaran interaktif membantu guru dalam menyajikan materi secara visual dan dinamis, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media interaktif turut berkontribusi dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, komunikasi, serta kreativitas. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekolah dasar.
8	“Systemic Literature Review Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL)”	(Sadilah et al., 2022) Metode <i>Systematic literature review</i> (SLR).	Setelah diterapkannya model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL), proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan konteks siswa, karena mereka terlibat secara aktif melalui pengalaman langsung serta situasi yang berkaitan

Di Sekolah
Dasar”

dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan analisis terhadap 32 artikel, diketahui bahwa penggunaan model CTL mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta pencapaian hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Model CTL mendorong siswa untuk berpikir kritis, menemukan pengetahuan secara mandiri melalui metode inkuiri, bekerja sama dalam komunitas belajar, serta melakukan refleksi terhadap pengalaman belajarnya (Sadilah et al., 2022). Guru berperan sebagai fasilitator yang menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dimiliki siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model CTL efektif dalam meningkatkan prestasi serta motivasi belajar siswa sekolah dasar, karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penyaringan dan analisis data pada Tabel 1 yang memenuhi kriteria inklusi (periode 2020–2025), serta diperkuat oleh beberapa penelitian relevan lainnya, ditemukan adanya kecenderungan temuan yang cukup konsisten terkait pengaruh penggunaan media konkret terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Mayoritas artikel melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan media konkret, baik media konvensional seperti diorama, benda nyata, poster, dan ilustrasi (Aryani, 2019) maupun media berbasis digital dan interaktif, antara lain powtoon, wordwall, adobe flash, quizizz, nearpod, modul digital interaktif, canva, video animasi, google site, e-modul, flash card digital, komik digital, serta pop-up book digital (Hermansah & Jakaria, 2025) dan (Nursella, 2024).

Secara kuantitatif, sebagian besar artikel yang menerapkan desain penelitian eksperimen dan penelitian tindakan kelas (PTK) melaporkan peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa setelah penerapan media konkret dibandingkan sebelum perlakuan. Penelitian yang dilakukan oleh Sukri Syamsuri & Akhir. (2024) menunjukkan kenaikan nilai rata-rata siswa kelas I dari 54,25 menjadi 79,00 setelah media konkret diterapkan dalam pembelajaran. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Khamidah & Persada (2024) pada pembelajaran IPAS, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,00 pada tahap awal menjadi 83,75 pada siklus II. Data ini mengindikasikan bahwa media konkret berperan positif dalam meningkatkan pencapaian aspek kognitif siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wahab 2018, dikutip dalam (Khamidah & Persada, 2024) yang menyatakan bahwa media konkret dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka, sehingga memudahkan pemahaman konsep dan materi pembelajaran. Dengan demikian, media konkret tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Selain dari aspek kognitif, hasil kajian juga menunjukkan peningkatan pada indikator afektif dan aktivitas belajar siswa. Beberapa penelitian melaporkan adanya peningkatan motivasi, minat, dan partisipasi

aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung Siti Junanah et al. (2024). Selain itu, media konkret yang dikombinasikan dengan model pembelajaran aktif seperti demonstrasi dan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara signifikan (Sadilah et al., 2022).

Secara umum, hasil dari seleksi dan analisis data pada Tabel 1. menunjukkan pola utama, yaitu: 1) Media konkret secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa sekolah dasar, dan 2) Efektivitas media konkret ditemukan pada berbagai mata pelajaran termasuk IPS kelas rendah, meskipun jumlah kajian yang secara spesifik membahas IPS kelas rendah masih relatif lebih terbatas dibandingkan bidang studi lain.

PEMBAHASAN

Temuan hasil kajian ini menunjukkan bahwa efektivitas media konkret dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas rendah tidak hanya disebabkan oleh karakter visual atau manipulatif medianya, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan karakteristik materi IPS yang bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta melalui karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Berdasarkan teori Piaget dalam penelitian Aryani (2019) siswa kelas rendah berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang melibatkan objek nyata, visualisasi, dan manipulasi secara langsung lebih mudah dipahami dibandingkan penyajian materi yang bersifat abstrak. Dalam konteks ini maka media konkret memiliki peran sebagai penghubung antara konsep-konsep IPS yang abstrak dengan pengalaman nyata siswa, sehingga membantu proses membangun pengetahuan siswa secara lebih bermakna.

Temuan tersebut juga sejalan dengan teori belajar Bruner yang menekankan pentingnya tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik dalam artikel (Aulia Rahmania et al., 2025). Media konkret memungkinkan siswa belajar melalui tindakan langsung, melalui manipulasi objek nyata (enaktif) dan representasi visual melalui gambar, sketsa, model atau media visual (ikonik), yang kemudian memperkuat pemahaman konseptual siswa. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam berbagai penelitian tidak hanya bersifat empiris, tetapi juga memiliki landasan teoritis yang kuat (Aryani, 2019) dan (Siti Junanah et al., 2024).

Selain memberikan pengaruh pada aspek kognitif atau peningkatan hasil belajar, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media konkret berdampak positif terhadap aspek afektif siswa, seperti meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan minat belajar mereka. Peningkatan ini terjadi karena media konkret memudahkan siswa dalam memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih nyata, serta menyajikan pembelajaran secara lebih menarik, bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sekarsari dan Rusnilawati (dalam Nursella, 2024.), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa di kelas, serta perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil kajian ini sejalan dengan temuan dari beberapa penelitian sebelumnya. Siti Junanah et al. (2024) menekankan bahwa penggunaan media visual dan konkret secara konsisten dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa sekolah dasar. Hal serupa ditunjukkan oleh Khamidah & Persada. (2024), yang menemukan bahwa penerapan media konkret melalui metode demonstrasi mampu meningkatkan motivasi belajar serta prestasi akademik siswa. Selain itu, penelitian Umamah et al. (2025) mengenai penggunaan media diorama juga memperkuat temuan bahwa media konkret memberikan pengaruh positif pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Perbandingan lintas penelitian ini menunjukkan adanya pola hasil yang konsisten dan efektif dalam meningkatkan kualitas proses serta pencapaian belajar di berbagai mata pelajaran.

Meskipun sebagian besar kajian mengatakan bahwa media konkret secara umum efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar, akan tetapi efektivitasnya tidak dapat dipahami secara seragam pada lintas mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, dan IPAS. Pada mata pelajaran IPS kelas rendah, materi

pembelajaran seringkali berkaitan dengan konsep sosial, lingkungan, dan budaya yang kontekstual. Hal ini menjadikan media konkret tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan siswa sehari-hari (Siti Junanah et al., 2024). Sedangkan pada konteks mata pelajaran seperti IPA atau matematika yang lebih menekankan manipulasi konsep-konsep eksakta, media konkret ini cenderung berfungsi sebagai alat manipulatif untuk membantu siswa memahami hubungan prosedural dan struktural (Aryani, 2019).

Selain itu, perbedaan jenjang pendidikan juga mempengaruhi cara kerja media konkret dalam pembelajaran. Pada kelas rendah sekolah dasar, siswa berada dalam tahap operasional konkret yang bergantung dengan pengalaman langsung dan visualisasi, sehingga media konkret berperan sebagai fondasi utama membentuk suatu konsep materi (Azani et al., 2025). Sedangkan pada kelas tinggi media konkret berperan sebagai penguat atau pelengkap strategi kognitif yang sudah lebih abstrak (Khamidah & Persada, 2024) dan (Sari et al., 2024). Disisi lain, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media konkret berbasis digital murni juga sangat dipengaruhi oleh peran guru. Hal ini ditunjukkan bahwa media yang sama belum tentu memberikan dampak yang sama, tergantung pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, mengelola kelas, serta memfasilitasi interaksi siswa dengan media yang digunakan (Hermansah & Jakaria, 2025) dan (Sadilah et al., 2022). Temuan ini mengindikasikan bahwa media konkret bukanlah faktor utama, melainkan bagian dari sistem pembelajaran yang melibatkan kompetensi pedagogis guru.

Selanjutnya dari perspektif *Systematic Literature Review*, kajian ini tidak hanya mengkonfirmasi temuan-temuan sebelumnya tetapi juga menunjukkan adanya ruang kritik. Pertama, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran selain IPS atau pada jenjang kelas yang lebih tinggi, sehingga generalisasi temuan pada konteks IPS kelas rendah perlu dilakukan secara lebih mendalam. Kedua, media konkret berbasis digital murni seringkali dikaji terpisah dari konteks keterbatasan sarana sekolah yang berada di pedesaan, sehingga efektivitasnya berpotensi berbeda antar konteks.

Selain itu, penting diteliti lebih dalam bahwa sebagian besar artikel yang dianalisis lebih menonjolkan temuan positif tanpa secara langsung membahas kendala implementasi media konkret, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, beban administrasi yang dialami guru, dan kesiapan siswa dalam beradaptasi dengan media tertentu. Sehingga kondisi ini menunjukkan adanya potensi bias publikasi dan hasil kajian perlu dibaca secara kritis dan proporsional.

Lebih lanjut, temuan *SLR* ini menunjukkan bahwa media konkret terutama yang berbasis digital berpotensi menciptakan kesenjangan implementasi antara sekolah dengan fasilitas memadai dan sekolah yang memiliki keterbatasan sarana. Oleh karena itu, efektivitas media konkret tidak dapat dilepaskan dari faktor struktural dan kebijakan pendidikan. Implikasi ini menegaskan bahwa penguatan keterampilan pedagogis guru, penyediaan sarana minimum yang kontekstual, serta pemilihan media sederhana namun bermakna menjadi kunci agar penggunaan media konkret tidak hanya menunjukkan efektivitas yang konsisten secara teoritis, tetapi juga berkelanjutan secara praktis di berbagai sekolah.

Ditinjau dari kontribusi teoretis dan praktis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran IPS pada kelas rendah perlu dirancang dengan menekankan pengalaman langsung, visualisasi, serta manipulasi objek yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik (Tegeh et al., 2020). Selain itu, temuan penelitian ini secara empiris memperkaya bukti bahwa pemanfaatan media konkret tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Siti Junanah et al., 2024). Dari sisi praktis, hasil kajian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dan pihak sekolah dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, merancang pembelajaran yang lebih aktif, serta memperkuat kompetensi pedagogis guru.

- 225 *Pengaruh Media Konkret terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 1–3 SD: Systematic Literature Review – Revianti Firstly Putri, Feby Nabiilah, Marbun Sestio Vedwina, Yona Wahyuningsih*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>

Adapun keterbatasan dari penelitian ini terletak pada cakupan dan kedalaman artikel yang dianalisis. Kajian ini hanya melibatkan delapan artikel yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020-2025, sehingga jumlah dan variasi sumber relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar dari artikel yang dianalisis lebih banyak meneliti penggunaan media konkret pada mata pelajaran selain IPS atau pada jenjang kelas yang lebih tinggi, serta sebagian besar penelitian yang di review pada kajian ini lebih menunjukkan hasil positif penggunaan media konkret namun belum secara mendalam mengkaji tantangan implementasi di lapangan seperti keterbatasan sarana prasarana, kesiapan dan keterampilan pedagogis guru, serta konteks sekolah di daerah dengan akses teknologi yang minim.

Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas ruang lingkup kajian dengan melibatkan jumlah artikel yang lebih banyak serta rentang waktu publikasi yang lebih panjang, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPS di kelas rendah. Selain itu, perlu dilakukan penelitian empiris melalui pendekatan eksperimen maupun penelitian tindakan kelas untuk menguji secara langsung efektivitas media konkret dalam konteks pembelajaran IPS, sekaligus mengidentifikasi berbagai kendala yang mungkin muncul dalam penerapannya di beragam kondisi sekolah.

KESIMPULAN

Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media konkret, baik dalam bentuk konvensional maupun digital, memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar IPS siswa kelas rendah sekolah dasar. Media konkret mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan membantu siswa mengaitkan konsep-konsep abstrak dalam IPS dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini berkontribusi dengan memperkuat bukti empiris terkini mengenai efektivitas penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPS di kelas rendah, sekaligus melengkapi keterbatasan penelitian sebelumnya yang masih minim membahas konteks tersebut. Temuan ini juga menegaskan bahwa keberhasilan penerapan media konkret tidak semata-mata ditentukan oleh jenis media yang digunakan, melainkan sangat dipengaruhi oleh perencanaan dan strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru. Oleh sebab itu, secara praktis guru disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media konkret yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media konkret berbasis digital secara tepat. Di sisi lain, pihak sekolah dan para pemangku kebijakan diharapkan dapat memberikan dukungan melalui penyediaan sarana pembelajaran yang memadai dan merata, sehingga peningkatan kualitas pembelajaran IPS dapat berlangsung secara berkelanjutan sejak jenjang awal pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, L. (2019). *PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 105323*.
- Aulia Rahmania, C., Navani Shalsabilla, F., Aprilia, G., Khansa Syahira, K., Azhar Alfyyah, R., & Eka Putri, H. (2025). ANALISIS TEORI BELAJAR BRUNER UNTUK MEMBANTU PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. In *Ravina Azhar Alfyyah* (Vol. 4, Issue 1).
- Azani, D. A., Sobri, M., & Wahyuningsih, B. Y. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas V Di SDN 2 Bajur. *Journal Of Classroom Action Research*, 7(2). <https://doi.org/10.29303/Jcar.V7i2.11127>
- Hermansah, & Jakaria. (2025). *EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJARA SISWA DI SEKOLAH DASAR*.

- 226 Pengaruh Media Konkret terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 1–3 SD: Systematic Literature Review – Revianti Firstly Putri, Feby Nabiilah, Marbun Sestio Vedwina, Yona Wahyuningsih
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>
- Khamidah, I., & Persada, Y. I. (2024). PENERAPAN MEDIA BENDA KONKRET DALAM METODE DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD.
- Nursella (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.
- Ochogboju, A. O., & Díez-Palomar, J. (2025). Modeling Concrete And Virtual Manipulatives For Mathematics Teacher Training: A Case Study In ICT-Enhanced Pedagogies. *Information (Switzerland)*, 16(8). <https://doi.org/10.3390/info16080698>
- Ramizah, J. (2023). META ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MI/SD PADA JURNAL BEREPUTASI NASIONAL.
- Sadilah, T. G., Kristyaningrum, D. H., & Winarto. (2022). SYSTEMIC LITERATURE REVIEW: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DI SEKOLAH DASAR. 111.
- Sari, H. D., Riandi, R., & Surtikanti, H. K. (2024). Bahan Ajar Digital Bermuatan Potensi Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Pada Materi Bioteknologi Konvensional. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 263–276. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6503>
- Siller, H. S., & Ahmad, S. (2024). The Effect Of Concrete And Virtual Manipulative Blended Instruction On Mathematical Achievement For Elementary School Students. *Canadian Journal Of Science, Mathematics And Technology Education*, 24(2), 229–266. <https://doi.org/10.1007/s42330-024-00336-y>
- Siti Junanah, Nurrisa Safitri, & Oman Farhurahman. (2024). Penerapan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 74–84. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1450>
- Sukri Syamsuri, A., & Akhir, M. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SD INPRES BAROMBONG 2 KOTA MAKASSAR. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 140–145. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Tegeh, I. M., Parwata, I. G. L. A., & Ostaviani, B. G. (2020). The Observing Learning Activity Assisted By Concrete Media Improves Student's Conceptual Knowledge. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 182. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.25206>
- Turiang, M., & Azizah, N. (2025). Integrating Concrete Manipulatives And Problem-Based Learning To Improve Fraction Addition Outcomes In Elementary Students With Learning Disabilities. *Journal Of Innovation And Research In Primary Education*, 4(4), 3190–3199. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2395>
- Umamah, Evitasari Aris, I., & Maria Oktaviani, A. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* |, 563. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1572>
- Prabaningrat, F. H., Susiani, T. S., & Wahyudi, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tentang Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.74550>
- Sarastuti, N. L. A. (2024). PENGARUH MODEL TWO STAY TWO STRAY (TSTS) BERBANTUAN MEDIA KONKRET TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS II KUTA UTARA (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). <http://repo.undiksha.ac.id/eprint/19202>
- Nurhasanah, A. K. (2025). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas IV SD.

- 227 *Pengaruh Media Konkret terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 1–3 SD: Systematic Literature Review – Revianti Firstly Putri, Feby Nabiilah, Marbun Sestio Vedwina, Yona Wahyuningsih*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>
- Neca, N. N., Husnul, H. K., Putri, P. A., Candra, C. R. I., Alesia, A. S., Sofwan, M. S., & Khoirunnisa, K. (2025). UPAYA GURU SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS DENGAN MEDIA SEDERHANA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 278-290. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.25020>
- Ningsih, V. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet QR Code Dalam Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4).