

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK**

(JURNAL)

Oleh

**DIAN MELIASARI
SUGIYANTO
ERNI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019**

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Dian Meliasari¹, Sugiyanto², Erni³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: dianmeliasari8@gmail.com, +6281373644376

Abstract: The Effect Of Use Of Realia Media On Student Learning Outcomes In Learning Learning

The problem of the research is the low of learning outcomes. This research aimed to determine the effect of using realia media towards students' learning outcomes. The research method used the experimental method. The type of the research that was used namely quasi experimental group by Noneequivalent control group. The population of the research was 60 students. The sample of the research used the type of total sampling technique. The subject of the research was used class 1 A and 1 B, as much as 60 students, the data collecting technique used test and observation, the data was analyzed by using simple linear regression formula. Based on the results of the research showed that there was the effect of using realia media towards students' leaning outcomes in thematic learning at the one grade of SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah in the academic year 2018/2019.

Key words : *learning outcomes, realia media, thematic*

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik

Masalah Penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment grup*, dengan desain *Noneequivalent control grup*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 60 peserta didik. Sampel pada penelitian ini menggunakan jenis teknik total sampling. Subjek penelitian yang digunakan kelas 1A dan 1B, sebanyak 60 peserta didik, teknik pengumpulan data menggunakan test dan observasi, data di analisis menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2019/2019.

Kata Kunci : hasil belajar, media realia, tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi ilmu jangka panjang yang di anggap penting dan menjadi hal wajib yang harus ditempuh oleh setiap individu. melalui pendidikan kita dapat menyalurkan potensi-potensi yang ada dalam diri setiap individu dan juga meningkatkan sumber daya manusia dalam lingkungan masyarakat, maka perlu adanya perbaikan kurikulum, sistem evaluasi, perbaikan sarana dan prasarana dalam lembaga pendidikan, pengembangan atau pengadaan materi ajar , pelatihan bagi pendidik. Proses pembelajaran saat ini dengan menggunakan Kurikulum 2013 yang mengutamakan pemahaman, sikap, sosial dan keterampilan serta pembelajaran lebih mengutamakan pada proses bukan hasil. Menurut Ngalimun (2017: pembelajaran terpadu merupakan “Pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi”.

Pendekatan belajar mengajar seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pendidik memegang

peranan penting dalam meningkatkan pendidikan. Peningkatan dalam pendidikan dapat dilakukan melalui upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar memperoleh hasil belajar yang meningkat. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran kelas. Menurut Depdiknas (2003) media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan ajar) dan perangkat keras (alat belajar). Pemilihan media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan bahan ajar atau materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik akan merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu media yang digunakan adalah media realia. Media realia menurut Hamalik (2012: 133) adalah benda atau objek yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran,

dan lain sebagainya yang memungkinkan dibawa oleh peserta didik atau pendidik. Penggunaan media realia bisa menjadi alternatif sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Oleh karena itu pendidik harus memiliki kreativitas dalam pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik belajar secara aktif dan mandiri.

Berdasarkan hasil observasi penelitian pendahuluan di kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung yang dilakukan pada 7 November 2018 diperoleh data hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas 1 umumnya kurang maksimal. Data yang diperoleh pada nilai ujian pertema dan hasil belajar pada UTS ganjil tahun ajaran 2018/2019 seperti tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Nilai Tema I dan 2 Peserta Didik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

No.	Tema	KKM	Nilai	Kelas				Jumlah	Keterangan
				I a		I b			
				Jumlah	%	Jumlah	%		
1.	Tema 1	65	≥ 65	12	20,00	16	23,63	43,03	Tuntas
2.			< 65	18	30,00	14	26,47	56,07	Belum Tuntas
Jumlah				30	50,00	30	50,00	100,00	
3.	Tema 2	65	≥ 65	11	18,47	14	23,40	41,07	Tuntas
4.			< 65	19	31,07	16	26,07	58,04	Belum Tuntas
Jumlah				30	50,00	30	50,00	100,00	

Sumber: Pendidik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah

Tabel 2. Data Hasil Nilai UTS Peserta Didik Kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

No.	KKM	Nilai	Kelas				Jumlah	Keterangan
			I a		I b			
			Jumlah	%	Jumlah	%		
1.	65	≥ 65	12	20,00	17	28,03	48,03	Tuntas
2.		< 65	18	30,00	13	21,07	51,07	Belum Tuntas
Jumlah			30	50,00	30	50,00	100,00	

Sumber: Pendidik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa dalam data hasil nilai ujian tema 1 dan 2 tersebut memperoleh nilai yang berbeda, dari data nilai tema 1 yang memperoleh nilai di atas kriteria kelulusan (KKM) dengan nilai 65 ada sebesar 28 peserta didik dengan persentase 43,03% sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM dengan nilai 65 sebesar 32 peserta didik dengan persentase 56,07%. Kemudian tema 2 terlihat bahwa memperoleh nilai di atas kriteria kelulusan KKM dengan nilai 65 ada sebesar 25 peserta didik 41,07% sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM dengan nilai 65 sebesar 35 peserta didik 58,04%. Nilai ujian dalam tema tersebut dapat diketahui bahwa tema 1 pada kelas 1 A rendah. Peneliti berpikir bahwa rendahnya hasil belajar kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah dikarenakan kurangnya metode pembelajaran yang variatif, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran untuk menunjang materi ajar dikarenakan media yang digunakan memerlukan dana, dan pendidik yang sangat kurang memiliki

keterampilan dalam pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik.

Salah satu media yang digunakan adalah media realia. Media realia menurut Hamalik (2012: 133) adalah benda atau objek yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dan lain sebagainya yang memungkinkan dibawa oleh peserta didik atau pendidik. Penggunaan media realia bisa menjadi alternatif sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen, yang dimana eksperimen menurut Sugiyono (2016: 107) jenis eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari kuantitatif yang

mempunyai ciri khas tersendiri, dengan adanya kelompok kontrolnya. Alasan jenis penelitian ini dipilih karena ingin mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik. Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain *quasi* eksperimen dengan melibatkan perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak).

Penelitian ini dilakukan kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah sebanyak 60 peserta didik. Sampel ini dilakukan dengan mengambil 1 kelas pada keseluruhan kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung. Penelitian ini menentukan kelas eksperimen dengan melihat nilai ujian tema dan nilai ujian UTS yang nilainya rendah, maka dari itu terpilihlah kelas 1 A sebagai kelas

eksperimen yang berjumlah 30 peserta didik.

Instrumen penelitian ini yaitu:

1. Instrumen Non-tes (Observasi)
Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur kegiatan peserta didik saat penggunaan media realia. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi peserta didik dalam proses pembelajaran media realia. Penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan checklist sesuai dengan aspek yang diamati.
2. Instrumen Tes
Instrumen tes yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Hipotesis yang akan di uji adalah:

Ha :Ada Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Di sekolah Kelas I SD Negeri Gunung Agung Lampung Tengah.

Ho :Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Di sekolah Kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian berupa hasil belajar peserta didik yang diambil sebanyak 2 kali (*pretest* dan *posttest*). Selain tes penelitian, peneliti mengambil data aktivitas peserta didik dalam penggunaan media realia. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik ada pengaruh atau tidaknya terhadap hasil belajar peserta didik.

Data nilai aktivitas peserta didik menggunakan media realia yang di dapat dari lembar observasi selama tiga pertemuan diperoleh peserta didik yang sangat aktif sebanyak 1 peserta didik dan aktif sebanyak 29 peserta didik, sehingga rata-rata aktivitas diperoleh nilai 65,65 yang berarti aktif.

Penggunaan media realia pada kelas eksperimen diberikan sebanyak tiga kali pertemuan dengan 30 peserta didik. Hasil belajar peserta didik diperoleh berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* yaitu:

1. Data Nilai *Pretest*.

Nilai *pretest* yang diperoleh yaitu nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah 35. Hasil *pretest* yang telah diberikan pada kelas eksperimen memiliki frekuensi nilai tertinggi sebesar 10 (33,33%) dan frekuensi nilai terendah sebesar 3 (10,00%) .

2. Data Nilai *Posttest*

Nilai *posttest* yang diperoleh yaitu nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 55 hasil *posttest* yang diberikan pada

kelas eksperimen memiliki frekuensi nilai tertinggi sebesar 6 (20,00%) dan frekuensi nilai terendah sebesar 4 (13,33%).

Guna menguji ada atau tidaknya pengaruh media realia terhadap hasil belajar peserta didik, maka digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis, hasil perhitungan uji regresi linier diperoleh r_{hitung} 0,721 dengan $N= 30$ dengan $df= N-2$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r_{tabel} 0,361 sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,721 > 0,361$) kemudian, R^2 square = besarnya nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung daya kurang) variabel bebas (Media Realia) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat atau menentukan besarnya variabel terikat (hasil belajar peserta didik) sebesar 0,520 atau 52% sedangkan 48% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti. Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media realia (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian lain yang menjadi acuan, yang pertama Sarini, (2013) yang meneliti Penggunaan Media Realia Meningkatkan Hasil Belajar Matematika kelas 1 SDN 11 Sengarau Kabupaten Sambas. Persamaan dalam penelitian tersebut terletak pada penerapan penelitian media realia akan tetapi memiliki perbedaan pada penelitian ini yang dilakukan yaitu peneliti ini meneliti tentang pengaruh media realia terhadap hasil belajar matematika. Penelitian yang relevan kedua yaitu Karsono, (2014) Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media realia. Terdapat perbedaannya yaitu tentang meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPA peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian relevan ketiga, yaitu Ningrum (2016) persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media realia, terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan yaitu tentang penerapan model pembelajaran

Numbered Together (NHT) dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Penelitian relevan keempat yaitu Alvionita (2014) persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan media realia dalam penelitian, dan terdapat perbedaan penelitian ini yaitu kemampuan melakukan operasi hitung pada kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian relevan yang kelima adalah Kresnadi (2013) persamaan dlm penelitian ini adalah terletak pada penggunaan media realia. Terdapat perbedaan dalam penelitian yang dilakukan, yaitu pembelajaran matematika di SD Negeri Pontianak.

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan kelima penelitian relevan tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh media realia terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

Peneliti memulai kegiatan penelitiannya pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 sampai 3 dengan diawali soal *pretest* pada kelas

eksperimen. Setelah memberikan soal *pretest*, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media realia.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik tidak mengalami kebingungan untuk memahami materi yang diberikan. Peserta didik berantusias dengan pembelajaran yang diberikan peneliti.

Setiap pembelajaran peserta didik semakin aktif untuk bertanya dan berani mengungkapkan pendapatnya tetapi ada beberapa yang masih belum berani. Awalnya peserta didik takut dan malu-malu untuk bertanya dan maju untuk mengungkapkan pendapat setelah peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media realia peserta didik menjadi memiliki rasa ingin tahu.

Peserta didik saat diberikan kesempatan untuk maju kedepan selalu berebutan. Diakhir pembelajaran pada pembelajaran ke-3 peserta didik diberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar peserta didik selama proses

pembelajaran dengan menggunakan media realia.

Hal ini didukung teori-teori dan hasil dari penelitian lain yang menjadi landasan dalam penelitian. Media pembelajaran yang berisikan pedoman langkah-langkah penggunaan media pembelajaran yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif. Seperti yang di ungkapkan Seels dan Glasglow dalam Sanjaya (2014: 123-124) yaitu media realia (benda asli). Karena di antara banyak media pembelajaran salah satu media yang memiliki kelebihan cukup baik untuk melaksanakan pembelajaran tematik yang memerlukan pengalaman langsung adalah media realia.

Media realia salah satu jenis media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau benda asli Pribadi (2017: 40). Keberhasilan peserta didik disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Sama halnya diungkapkan oleh Slameto (2010: 54) Faktor internal, yaitu faktor yang ada

dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:

- a. Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh).
- b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).
- c. Faktor kelelahan.

Faktor eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern terdiri dari :

- a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang budaya).
- b. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, hubungan guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dan masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Penelitian ini menunjukkan hasil belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kognitif peserta didik seperti yang diungkapkan dalam tujuan hasil belajar oleh Arifin (2012: 40) yang menyatakan tujuan hasil belajar adalah “Mengetahui tingkat

penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, mengetahui kecakapan mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar, menentukan kenaikan kelas, serta menempatkan peserta didik pada potensi yang dimilikinya”.

Terlihat dalam aktivitas peserta didik di kelas eksperimen yang meningkat dari yang hanya mendengarkan saja peserta didik mulai untuk bertanya, berdiskusi, mulai berani dalam mengungkapkan pendapat karena rasa ketertarikan peserta didik menggunakan media yang digunakan pendidik, sehingga rasa ingin tahu peserta didik terpancing dengan sendirinya.

Hasil dari temuan di lapangan setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media realia pada kelas eksperimen memiliki beberapa keunggulan dibandingkan kelas kontrol yaitu (1) Menimbulkan interaksi langsung antar peserta didik dengan benda nyata, (2) Membantu proses belajar menjadi aktif, (3) media realia dapat menanamkan konsep dasar (4) Membangkitkan motivasi untuk

belajar (Sudjana 2010: 13). Pendidik menyajikan pembelajaran dengan menarik rasa ingin tahu dan perhatian peserta didik agar bersemangat untuk selalu ingin belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan selanjutnya dilakukan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media realia dengan hasil belajar, diperoleh hasil perhitungan r hitung $>$ r tabel antara variabel X (Media Realia) dengan variabel Y (Hasil Belajar). Hasil perolehan adanya pengaruh dapat dilihat dari nilai hasil belajar, dan terlihat juga pada aktivitas belajar peserta didik yang menggunakan media realia dari setiap pertemuan meningkat. Hal ini menunjukkan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar tematik terpadu peserta didik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita.2014 .*Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Operasi hitung* volume 3 no.5.
<http://id.portalgaruda.org>
- Arifin, 2012. *Evaluasi Pembelajaran*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas.2003.*Media Pembelajaran*.Jakarta:Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2012.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Karsono, Unty Bany Purnama. 2014. *Penggunaan Media Realia untuk meningkatkan Kualitas Hasil Belajar IPA Materi Tanah* volume 2 No.3.<http://id.portalgaruda.org>
- Kresnadi .2013. *Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematik Peserta didik SD Negeri Pontianak*. volume 3 No. 2
<https://id.portalgaruda.org>
- Ngalimun.2017.*Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta:Dua Satria offset.
- Ningrum. 2016. *Penggunaan Media Realia Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Together (NHT) pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik MIN Masjid Raya Banda Aceh*.
<https://id.portalgaruda.org>
- Pribadi, Benny A.2017.*Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*.Jakarta:PT Belabat Dedikasi Prima.
- Sanjaya,Wina.2014.*Media Komunikasi Pembelajaran*.Jakarta:Kenca na Prenada Media.
- Sarini, Widya. 2013.*Penggunaan Media Realia Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I SDN Sengarau Kabupaten Sambas*.Volume 2 No.4. <http://id.portalgaruda.org>
- Slameto.2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana.2010.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2016.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.Bandung:PT Alfabet.