

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V**

**Nasta Kania Larassati\*, Riswanti Rini\*\*, Sugiyanto\*\*\***

FKIP Universitas Lampung, JL Prof Dr. Soemantri  
Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung  
E-Mail: [Nastakania94@gmail.com](mailto:Nastakania94@gmail.com)  
[+625268477578](tel:+625268477578)

Received:

Accepted:

Online Published:

**Abstract:** The Effect Of Using Realia As Media Toward The Learning Outcomes In Science Subject Of Grade Five Students

The problems in this research were the lack of learning outcomes in Science subject of grade five students. The aims of this research were to find out the effects of using realia as media toward the learning outcomes in Science subject of grade five students. 91 students were used as the population and sample in this research. Class VA (Experiment) amounted to 31 students, Class VB (Control) 35 students, and Class VC 25 students as class validity. The data collecting techniques were test, the data were analyzed using independent T-Test. The result showed that. The use of realia as learning media affected the learning outcomes in Science subject of grade five students of SDN 1 Way Kandis .

**Keywords:** learning outcome, science subject, realia

**Abstrak:** Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar kognitif IPA pada Siswa Kelas V. Populasi dan sampel dalam penelitian ini. 91 orang siswa, yaitu Kelas VA (Eksperimen) berjumlah 31 Siswa, Kelas VB (Kontrol) 35 Siswa, dan Kelas VC 25 Siswa sebagai Kelas validitas. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode tes, serta analisis data menggunakan analisis uji t test independent. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, IPA, media realia

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa. Pendidikan akan menjadi modal bangsa untuk menjadi lebih maju dan berkembang ke arah yang lebih baik lagi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 263) disebutkan bahwa “Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.”

Sedangkan menurut Syah (2011: 10) “Pendidikan tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga dapat menambah pemahaman dan mengubah cara tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan tiap individu.” Oleh karena itu maka Pendidikan menjadi standar kompetensi dan kemampuan individu oleh sebab itu pendidikan menjadi hak setiap orang untuk dapat meningkatkan pengetahuan yang berguna untuk pembangunan. Tujuan pendidikan di Indonesia yang bersifat formal tercantum dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan dan sistem yang diterapkan yang berbunyi:

1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

2. Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”

Berdasarkan Undang-Undang di atas, lingkup pendidikan formal mutu pendidikan tidak terlepas dari hasil belajar siswa, sehingga faktor siswa adalah salah satu faktor yang diperlukan untuk memajukan pembelajaran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di Indonesia oleh sebab itu dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah.

Hasil belajar yang tinggi menunjukkan keberhasilan pembelajaran, dan sebaliknya hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa tujuan belajar yang dicapai dalam kegiatan pembelajaran belum terlaksana. Menurut Djamarah (2008: 13) Proses pembelajaran adalah proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik yang melibatkan jiwa dan raga oleh karenanya sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku. Keberhasilan dan kegagalan belajar ditandai dengan hasil yang muncul setelah melakukan suatu usaha pembelajaran, kualitas pendidikan erat sekali hubungannya dengan hasil belajar, hasil belajar yang dicapai setiap siswa tidaklah sama, ada yang mencapai hasil tinggi, dan rendah. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh

seseorang tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik yang cenderung mendorong maupun yang menghambat serta faktor-faktor baik itu eksternal maupun internal. Demikian juga yang dialami dalam memperoleh belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, didapatkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah karena sebagian besar nilainya berada di bawah standar KKM yaitu 65. Distribusi nilai mata pelajaran dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Belajar mata pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 1 Way Kandis Bandar Lampung Ujian Akhir Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016-2017.

No	KKM	Nilai	Kelas	
			A	
			jumlah	Persentase
1	66	$\geq 66$	8	25,80%
2		$< 65$	23	74,20%
Jumlah			31	100

Sumber tata usaha SDN 1 Way Kandis Bandar Lampung

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPA secara umum tergolong rendah yaitu dari 31 siswa hanya 8 (25,80%) siswa saja yang mendapatkan nilai  $\geq 66$  sedangkan siswa yang mendapat nilai  $< 65$  sebanyak 23 (74,20%) orang. Artinya secara persentase siswa kelas V SDN 1 Way Kandis pada mata pelajaran IPA lebih banyak yang mendapatkan

nilai  $\geq 65$ . Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SDN 1 V SDN 1 Way Kandis pada mata pelajaran IPA adalah sebesar 66. Berdasarkan standar tersebut maka siswa Kelas V SDN 1 Way Kandis pada mata pelajaran IPA lebih banyak yang memiliki nilai yang tidak sesuai standar KKM dibandingkan dengan siswa yang telah memenuhi standar KKM. Sementara siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM diberikan perbaikan atau remedial.

Hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh banyak faktor, secara garis besar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Slameto, (2013: 54)

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam siswa, misalnya disiplin belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik dari siswa), kondisi psikologis (kecerdasan, bakat, minat, motivasi). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa, misal faktor lingkungan (keluarga, sekolah dan masyarakat) alat instrument (kurikulum, metode pembelajaran,

sarana dan prasarana belajar serta guru pengajar).

Sesuai dengan pendapat tersebut faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa diduga karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat yaitu pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat satu arah dan siswa belum menunjukkan aktivitas yang berarti. Guru lebih sering menggunakan media berupa gambar yang ada di buku teks pelajaran.

Proses pembelajaran IPA yang hanya menggunakan media berupa gambar saja akan membuat pembelajaran kurang bermakna. Aktivitas belajar siswa tidak akan aktif karena siswa hanya melihat gambar saja tidak berinteraksi langsung dengan objek belajarnya. Sehingga siswa kurang bisa menemukan sendiri informasi dari pengalaman belajarnya yang mana pengalaman belajar yang dialami siswa sendiri akan menjadikan hal penting bagi siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah dengan mengubah cara mengajar guru dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

kemampuan, atau keterilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan Penggunaan media pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran disatu sisi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun Penggunaan media disini adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran, media sangat diperlukan agar siswa dapat menerima pesan dengan baik dan benar. Pada penelitian ini penulis menggunakan media realia.

Media realia sering dianggap sebagai media informasi yang paling mudah di akses dan menarik. Sebagai media informasi, media realia mampu menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan hanya sedikit atau tanpa keterangan verbal. Dengan berinteraksi langsung dengan media realia, diharapkan hal-hal yang kurang jelas, apabila diterangkan secara verbal akan menjadi jelas. Media Realia memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi pengguna dengan membawa kehidupan di dunia nyata ke dalam perpustakaan ataupun ke dalam kelas.

Media Realia akan sangat membantu apabila digunakan dalam suatu proses memperoleh informasi dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri atau sering disebut sebagai tujuan kognitif. Dalam proses ini, Media realia dilibatkan sebagai suatu obyek nyata yang belum dikenal dan para

pengguna akan belajar untuk mengenalnya. Manfaat media realia pada pembelajaran untuk sekolah dasar akan dirasakan oleh siswa. Sebaliknya apabila media yang masih monoton jelas tidak membuat siswa tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran, sehingga aktivitas siswa rendah dalam pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan dan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang mengangkat judul; **“Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017”**.

## METODE

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh media realia terhadap hasil belajar, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. “metode eksperimen adalah salah satu metode mengajar, dimana siswa melakukan suatu percobaan dan mengamati hasil percobaan tersebut serta menuliskan hasil percobaannya”,

Sesuai kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa media realia sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan media gambar. Pada akhir kegiatan penelitian, kedua kelompok diberikan *post-test*. Data yang diperlukan adalah data hasil belajar IPA siswa. Untuk

mengumpulkan data hasil belajar tersebut, dalam penelitian ini digunakan metode tes. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari *posttest* yang diberikan diketahui bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa pada saat diberi perlakuan menggunakan media realia lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang diberi perlakuan (media gambar). Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia lebih baik dari pada media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan keunggulan media realia salah satunya lebih membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2005) Media realia dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme, mengatasi keterbatasan ruang, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung, antara muridnya dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar IPA siswa. selain itu pada saat

diberi perlakuan media realia lebih tinggi dari pada rata-rata nilai hasil belajar jika dibandingkan dengan siswa yang diberi perlakuan media gambar. Artinya bahwa penggunaan media relia lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini senada dengan hasil penelitian Johan Makmur (2007) bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan media realia dengan kelompok siswa yang menggunakan media grafis terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif.

Namun demikian, antara rata-rata nilai hasil belajar siswa pada saat diberi perlakuan menggunakan media realia dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa yang diberi perlakuan media gambar tidak terlalu besar perbedaannya. Hal ini bisa disebabkan karena penelitian dilakukan pada sekolah yang sebelumnya belum pernah menggunakan media realia sehingga siswa belum terlalu terbiasa belajar dengan media ini. Namun pada dasarnya, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Penerapan media realia ini memberi kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan pada materi sifat-sifat cahaya dengan melakukan percobaan sehingga memperdalam pemahaman konsep siswa pada materi sifat-sifat cahaya. Hal ini senada dengan pendapat Ibrahim dan Syaodin (2003: 119) bahwa

media realia dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.

Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran dengan media realia Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat diskusi pada saat pembelajaran berlangsung terlihat bahwa siswa terlibat aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu pada pembelajaran IPA yang menggunakan media realia dianjurkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, karna sesuai dengan teori konstruktivis yang merupakan proses aktif siswa untuk merekonstruksi makna, kegiatan dialog, pengalaman fisik secara langsung. Belajar lebih diarahkan pada kegiatan pembelajaran suatu masalah yaitu dapat memotivasi siswa untuk belajar aktif, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian di jadikan ide dan pengembangan konsep baru karena dapat membantu siswa mempermudah pemahaman, dan mampu mengingat pelajaran yang di lakukan lebih lama daripada siswa yang tidak di berikan perlakuan dengan media realia.

Pembelajaran tidak bisa diajarkan hanya dengan menggunakan tanpa menggunakan media dan metode konvensional saja. Namun, harus lebih banyak mengikut sertakan keterlibatan

siswa secara aktif, dalam percobaan yang dilakukan oleh siswa dan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, dengan begitu siswa terpancing keaktifan dalam belajar dan timbul rasa keingin tahunya. Jadi jika pembelajaran tematik disampaikan hanya menggunakan media dan metode konvensional akan menjadikan materi tidak menarik perhatian siswa, menjadikan pembelajaran membosankan sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan membuat daya ingat terhadap materi tersebut lemah karena tidak mengalami secara langsung serta mengakibatkan prestasi belajar yang kurang memuaskan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : terdapat pengaruh aktivitas penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Way Kandis. diketahui bahwa hasil koefisiensi  $t_{hitung}$  sebesar 9,4936 yang kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,00 ternyata  $t_{hitung} =$

$9,4936 > t_{tabel} 2,00$ . maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas, berikut ini disampaikan saran bagi:

1. Guru  
Guru dalam menerapkan media pada proses pembelajaran agar selalu mengarahkan dan membimbing siswa selama proses pembelajaran. Hendaknya guru memotivasi siswa agar belajar lebih aktif sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.
2. Kepala Sekolah  
Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan kepada guru kelas untuk menggunakan berbagai variasi media pembelajaran khususnya media yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar salah satunya media realia yang didukung oleh fasilitas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti selanjutnya  
Bagi peneliti selanjutnya hendaknya dapat meneliti tentang penggunaan media realia tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja tetapi juga dilihat pada aspek afektif dan psikomotor.

## DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Saiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Alwi dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Makmun, Johar. 2007 dalam penelitiannya “Studi Komparasi Penggunaan Media Realia Dan Media Grafis Bidang Diklat Menggambar Teknik Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Ranah Kognitif”. Skripsi. Universitas Kristen Satya Wacana
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*, Bandung: Mulia Mandiri Press
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.