

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai wahana pendidikan formal mempunyai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu mempersiapkan sekolah dengan segala sarana maupun prasarana pendidikan seperti perbaikan kurikulum, peningkatan kualitas guru dan peningkatan pelayanan sekolah pada masyarakat merupakan pekerjaan yang utama selain pekerjaan-pekerjaan yang lainnya. Kurikulum yang telah perbaharui menyarankan agar kegiatan pembelajaran tidak hanya satu arah dari guru saja, melainkan dua arah, timbal balik antara guru dan murid.

Guru harus aktif merencanakan, memilih, membimbing, dan menganalisa berbagai kegiatan yang dilakukan siswa, sebaliknya siswa diharapkan untuk aktif terlebih mental maupun emosional. Proses belajar yang harus dilakukan siswa untuk mendapatkan keterampilan, menemukan, mengelola, menggunakan, dan mengkomunikasikan hal-hal yang telah ditemukan merupakan hasil belajar yang diharapkan.

Pengamatan peneliti di SD Negeri 1 Mataram Kabupaten Pringsewu pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat sebagian besar siswa belum mampu mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Selama proses pembelajaran,

potensi para siswa kurang diberdayakan sehingga siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan dan hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Guru juga kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran menjadi kurang kreatif dan membosankan. Oleh sebab itu pembelajaran khususnya pada Sekolah Dasar membutuhkan perhatian yang sungguh-sungguh dari siswa, guru dan instansi pendidikan yang terkait. Dalam hal ini perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi kegiatan yang diminati siswa.

Dalam rangka mengimplementasikan Standar Isi yang termaktub di dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP) Indonesia, maka pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa kelas I s.d. III Sekolah Dasar lebih cocok jika dikelola dalam model pembelajaran terpadu. Pelaksanaan model pembelajaran terpadu ini dapat dilakukan melalui pendekatan pembelajaran tematik (Depdiknas, 2006: 3).

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa kelas rendah (siswa kelas I, II dan III) di Sekolah Dasar. Konsep pembelajaran tematik telah tercantum di dalam KTSP (*Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan*). Di dalam KTSP tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah pendekatan yang harus digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, guru perlu mempelajarinya terlebih dahulu sehingga dapat memperoleh pemahaman baik secara konseptual maupun praktikal (Sa'ud, 2006; 3).

Pada dasarnya belajar tidak hanya terdiri dari teori saja. Teori dibutuhkan dalam rangka mengejar standardisasi kurikulum. Tetapi untuk mencapai tujuan-tujuan itu, perlu ada media belajarnya yang menyenangkan bagi siswa. Dengan mengedepankan hal-hal yang menyenangkan bagi siswa secara otomatis akan membantu para siswa tersebut untuk lebih mudah menyerap serta memahami

pelajaran dan materi yang sedang disampaikan guru. Oleh karena itu agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang baik dari materi yang diajarkan oleh guru, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkannya adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Media realia merupakan salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media dalam pembelajaran. Media realia yaitu benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak

memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realia juga dapat dimodifikasi.

Berdasarkan asumsi di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti menganggap perlu dilakukannya penelitian tentang "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Media Realia Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Kabupaten Pringsewu".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut: Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Kabupaten Pringsewu.

D. Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang

telah dikemukakan diatas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Kabupaten Pringsewu?
2. Bagaimanakah penggunaan media realia dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Kabupaten Pringsewu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- 1) Dapat digunakan sebagai informasi untuk meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan kepada guru pada umumnya dan guru kelas rendah pada khususnya, mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia terhadap motivasi dan hasil belajar.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan dan acuan guru dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk mengadakan pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan model

pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia di SD Negeri 1 Mataram Kabupaten Pringsewu.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri atas dua kata yaitu “hasil” dan “belajar” yang memiliki arti yang berbeda. Oleh karena itu untuk memahami lebih mendalam mengenai makna hasil belajar, akan dibahas dulu pengertian “hasil” dan “belajar”. Menurut Diamarah (2000: 45). hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan serta kualitas kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Cullen, 2003 dalam Fathul Himam, 2004).

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Jadi hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil penelitian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes yang dilaksanakan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.

B. Pengertian Model Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang diperuntukkan bagi pembelajaran di SD kelas rendah. Pembelajaran tematik tidak mengenalkan anak dengan istilah mata pelajaran. Anak dikenalkan dengan istilah tema, yang substansi didalamnya dapat mencakup beberapa aspek aktivitas bidang kehidupan yang secara tradisional disebut mata pelajaran. Jadi, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka. Pembelajaran tematik dikemas dalam suatu tema atau bisa disebut dengan istilah tematik. Pendekatan tematik ini merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Pembelajaran tematik adalah bagian dari pembelajaran terpadu (*integrated learning*) yang merupakan suatu konsep pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang pengembangannya dimulai dengan menentukan topik tertentu sebagai tema atau topik sentral, setelah tema ditetapkan maka selanjutnya tema itu dijadikan dasar untuk menentukan dasar sub-sub tema dari bidang studi lain yang terkait (Fogarty, 1991: 54).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama.
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain.
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan (Poerwadarminta dalam Depdiknas,2006: 6-7).

Sebagai suatu pendekatan pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut (Depdiknas, 2006: 34):

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa

dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. **Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas**
Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. **Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran**
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. **Bersifat fleksibel**
Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
6. **Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa**
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. **Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.**

Dari berbagai pengertian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

C. Tujuan Penerapan Model Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik dengan memanfaatkan tema ini menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran sehingga akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan

tujuan akhir sehingga pembelajaran menjadi utuh. Dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat sehingga siswa mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah.

Tema tersebut diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya: (1) siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; (2) siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama; (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; (5) siswa lebih mampu merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; (6) siswa mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain; (7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan (Poerwadarminta dalam Depdiknas, 2006: 5).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran tematik adalah siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya melalui pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.

D. Langkah- Langkah Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan satu pokok bahasan ditinjau dari berbagai disiplin ilmu yang memiliki keterkaitan satu sama lain dan dikemas dalam bentuk tema-tema. Dengan pembelajaran terpadu tersebut, guru berperan memadukan dan menyatukan pemahaman/wawasan siswa terhadap sejumlah materi tanpa terkotak-kotak dengan label bidang studi tertentu. Dengan meminimalkan pengotakan antar bidang studi, berarti pengetahuan-sikap-

ketrampilan yang diperoleh dari berbagai bidang studi tidak perlu dikemas dalam paket-paket yang saling terpisah.

Sebagai suatu pendekatan pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, (7) prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Depdiknas, 2006: 8).

Berikut beberapa langkah yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran tematik:

1. Tahap Persiapan, tema yang perlu ditentukan untuk titik fokus pengaitan antara beberapa mata pelajaran;
2. Tahap Pelaksanaan, disesuaikan dengan indikator masing-masing mata pelajaran yang dikaitkan.
3. Penilaian, berupa tes dan non tes yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Langkah-langkah (sintaks) model pembelajaran tematik menurut (Depdiknas, 2006: 8):

1. Kegiatan Pendahuluan/Awal/Pembukaan

Kegiatan ini dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong siswa menfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sifat dari kegiatan pembukaan adalah kegiatan untuk pemanasan. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalian terhadap

pengalaman anak tentang tema yang akan disajikan. Beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan adalah bercerita, kegiatan fisik/jasmani, dan menyanyi.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti difokuskan pada kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan baca, tulis dan hitung. Penyajian bahan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi/metode yang bervariasi dan dapat dilakukan secara klasikal, kelompok kecil, ataupun perorangan.

3. Kegiatan Penutup/Akhir dan Tindak Lanjut

Sifat dari kegiatan penutup adalah untuk menenangkan. Beberapa contoh kegiatan penutup yang dapat dilakukan adalah menyimpulkan/mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, mendongeng, membacakan cerita dari buku, pantomim, pesan-pesan moral, musik/apresiasi musik.

Faktor pendukung model pembelajaran tematik adalah adanya tenaga pengajar, sarana dan prasarana, metode dan media yang menunjang serta adanya program-program unggulan. Faktor penghambatnya adalah kurang meratanya tenaga pengajar yang memiliki keterampilan dan kemampuan dalam memahami, metode, dan media dalam pembelajaran tematik serta adanya perbedaan karakteristik siswa dalam menerima materi pelajaran.

E. Media Realia

Kata media sebenarnya bukanlah kata asing bagi kita, tetapi pemahaman banyak orang terhadap kata tersebut dapat berbeda-beda. Jadi apa sebenarnya arti kata "media" tersebut? Kata "media" berasal dari bahasa latin, yakni *meidius* yang secara harfiah berarti "tengah", "pengantar" atau "perantara". Media pembelajaran bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang

kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (N.N, 2010: 1).

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien.

Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Dengan media pembelajaran tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan

melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

Jenis media yang di manfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih untuk mempermudah mempelajari jenis media, karakter, dan kemampuannya dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan. Media realia merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Pemanfaatan media realia tidak harus selalu dihadirkan dalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai suatu kegiatan observasi pada lingkungannya. Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagai mana adanya, tidak ada perubahan, kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan hidup aslinya. Ciri media realia adalah benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Selain dalam bentuk aslinya, penggunaan realia dapat dimodifikasi (Endriani, 2011: 1).

Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari batu-batuan, hewan, ekosistem, dan organ tanaman. Demikian pula pada bidang studi lain yang membutuhkan pengalaman terhadap benda sebenarnya, proses pembelajaran akan sangat terbantu dengan penggunaan media realia. Selain dalam bentuk aslinya penggunaan realia ini dapat pula di modifikasi

Modifikasi penggunaan realia dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tiga cara, sebagai berikut (Anonimus, 2010: 2):

a. *Cutaways*/potongan

Cutaways adalah belahan atau potongan benda sebenarnya yang digunakan untuk dapat melihat bagian dalam dari benda tersebut. Misalnya realia sebuah mesin, dengan cara membelah mesin tersebut, siswa akan dapat melihat bagaimana cara kerja mesin tersebut.

b. *Specimen*/contoh

Specimen adalah bentuk media realia yang digunakan dalam bentuk asli dari sebuah benda dalam jenis atau kelompoknya, misalnya kupu-kupu dalam berbagai jenis. Untuk mempermudah pengamatan, pada umumnya specimen tersebut dikemas atau disimpan dalam botol, kotak, atau tempat lain yang dapat di observasi.

c. *Exhibit*/pameran

Realita dapat ditampilkan dalam bentuk pameran yang dirancang seolah berada dalam lingkungan atau situasi yang asli. Misalnya benda sejarah, benda-benda tersebut dipamerkan dalam warna atau kondisi asli atau situasi bagaimana

pemanfaatan benda tersebut pada kurun masa tertentu, media realia dapat diadakan atau dapat dimanfaatkan. Dengan demikian, media realia ini memberikan suatu kontribusi yang sangat besar dalam proses belajar mengajar.

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

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, realia dilibatkan sebagai suatu obyek nyata yang belum dikenal dan para pengguna akan belajar untuk mengenalnya. Realia dapat memberikan pengguna pengalaman langsung dan nyata; pengalaman keindahan yang tidak bisa didapat melalui media lain.

Sebagai media pembelajaran, realia memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai topik mata pelajaran. Realia mampu memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa. Dengan menggunakan benda nyata sebagai media, siswa dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari suatu objek. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari. Dalam menggunakan realia, pengguna dituntut kemampuannya

menginterpretasikan hubungan-hubungan tentang benda yang sesungguhnya. Selain memiliki potensi sebagai media pembelajaran, realia juga memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan realia adalah adanya kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari. Kemungkinan lain adalah informasi yang ingin disampaikan akan berbeda sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realia juga dapat dimodifikasi. Modifikasi media realia bisa berupa: potongan benda (*cutaways*), benda contoh (*specimen*), dan pameran (*exhibit*).

F. Penelitian Relevan

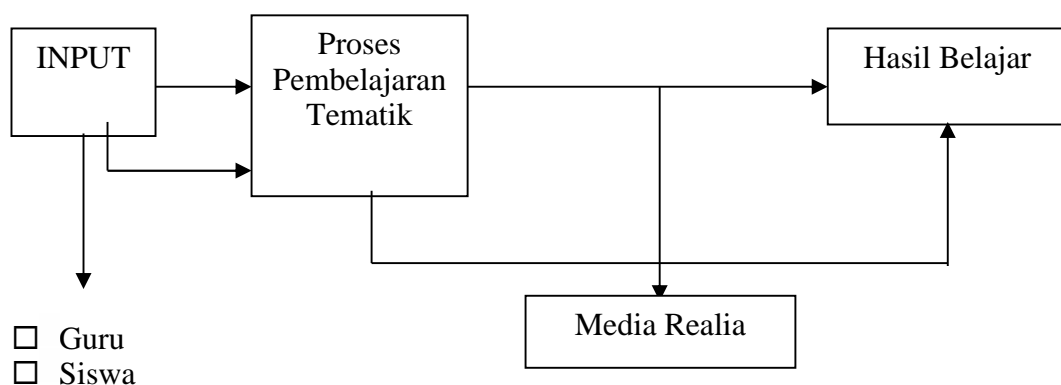
Santoso (2010) dengan judul penelitian “Pemanfaatan Media Alam Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan di Kelas IIC SDN Percobaan 2 Malang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan alam sekitar sebagai media pembelajaran ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Ikawati (2012) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Realia Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan dan Keliling Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ngadiluwih Kecamatan Matesih

Kabupaten Karanganyar tahun Pelajaran 2009/2010". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media realia dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

G. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas dapat digambarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berpikir di atas hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: Melalui model pembelajaran tematik dengan

menggunakan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III di SD Negeri 1 Mataram Kabupaten Pringsewu.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas III berjumlah 34 siswa dan obyek penelitian adalah model pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2011/2012.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu melalui model pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan kegiatan, observasi, dan refleksi. Setiap akhir kegiatan siklus diadakan refleksi, sehingga kelemahan-kelemahan setiap siklus dapat dibenahi pada siklus berikutnya.

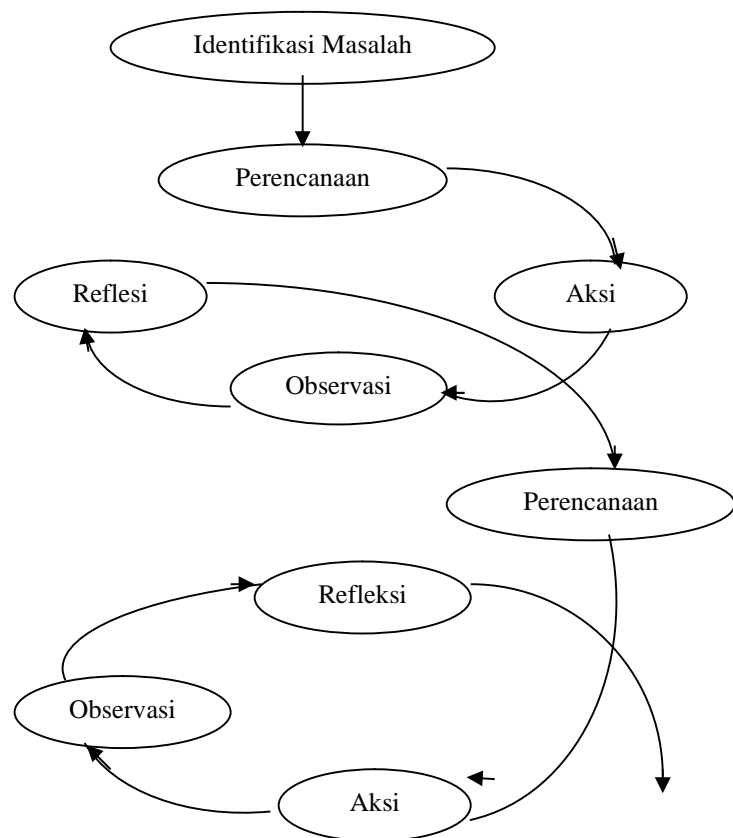
D. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data berupa:

1. Tugas, berupa tugas kelompok dan tugas individu. Tugas kelompok adalah lembar kegiatan siswa yang dikerjakan di sekolah dan tugas individu adalah tugas yang dikerjakan di rumah.
2. Tes hasil belajar, tes hasil belajar dilaksanakan setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada setiap siklus.
3. Lembar observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yaitu aktivitas siswa selama penelitian.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu penelitian tindakan yang berbentuk siklus (tindakan). Secara keseluruhan langkah-langkah yang dilakukan dalam metode penelitian ini dapat divisualisasikan ke dalam siklus kegiatan sebagai berikut:



Gambar 2: Alur Dasar Penelitian Tindakan (Aqib, 2006: 31)

F. Teknik Pengumpulan Data

Alat Bantu yang digunakan peneliti dalam mempermudah pengumpulan data, yaitu:

1. Lembar observasi, dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yaitu aktivitas siswa selama penelitian sebagai upaya mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan. Data aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
2. Lembar Tes, dilaksanakan setiap akhir siklus dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tematik.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia diambil dari persentase ketuntasan belajar siswa setelah diadakan tes pada setiap akhir siklus. Siswa dikatakan tuntas jika mendapatkan nilai ≥ 60 . Untuk menentukan persentase siswa tuntas setiap siklusnya dengan menggunakan rumus:

$$\%At = \frac{\square At}{r}$$

Keterangan:

$\%At$: Persentase siswa tuntas belajar

$\square At$: Banyaknya siswa yang tuntas

r : Jumlah siswa

2. Analisis Hasil Penilaian Aktivitas Siswa

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata dan persentase. Yang bertindak sebagai pelaksana pembelajaran adalah peneliti, sebagai guru yang mengajar di kelas III SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. Kegiatan yang diamati untuk setiap siklus adalah:

Menentukan persentase aktivitas siswa menggunakan rumus:

$$%A = \frac{Na}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$%A$: Persentase aktivitas siswa

Na : Jumlah indikator aktivitas terkategori aktif yang dilakukan siswa

N : Jumlah indikator aktivitas keseluruhan

Data tiap siklus diolah menjadi persentase aktivitas siswa. Siswa dikategorikan aktif apabila minimal memperoleh 61% dari 10 (sepuluh) indikator aktivitas yang ada. Pemilihan persentase keaktifan siswa didukung oleh Arikunto (2004: 18), yaitu:

81% - 100% : sangat baik

61% - 80% : baik

41% - 60% : cukup

21% - 40% : kurang

0% - 20% : kurang sekali

Menentukan persentase siswa aktif dengan menggunakan rumus:

$$\%As = \frac{\square As}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\%As$: Persentase siswa yang aktif

$\square As$: Jumlah siswa yang aktif

N : Jumlah siswa

H. Indikator Keberhasilan

Apabila jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM minimal mencapai 70% maka proses pembelajaran melalui pembelajaran tematik dengan menggunakan media realia dianggap berhasil dan masing-masing aktivitas yang menunjang keberhasilan belajar mencapai 70%.