

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 WAY KANDIS
KOTA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2016/2017**

(Skripsi)

Oleh

NASTA KANIA LARASSATI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 WAY KANDIS KOTA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh

NASTA KANIA LARASSATI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar kognitif IPA pada Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Way Kandis. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 66 orang siswa, yaitu Kelas VA (Eksperimen) berjumlah 31 Siswa, Kelas VB (Kontrol) 35 Siswa, teknik yang di gunakan menggunakan *Cluster Random Sampling*. Penelitian ini menggunakan *Design Post Test Only Control Group Design*. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode tes dan analisis data menggunakan analisis uji t test independent . Hasil penelitian 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

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING REALIA AS MEDIA TOWARD THE LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE SUBJECT OF GRADE FIVE STUDENTS OF SDN 1 WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG YEAR 2016/2017

By

NASTA KANIA LARASSATI

The problems in this research were the lack of learning outcomes in Science subject of grade five students of SDN 1 Way Kandis Bandar Lampung year 2016/2017. 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 of SDN 1 Way Kandis. 66 students were used as the population and sample in this research. Class VA (Experiment) amounted to 31 students, Class VB (Control) 35 students, technique used using *Cluster Random Sampling* to draw class placement . The Design of this reseach *Post Test Only Control Group*. The data collecting techniques were test and documentation; 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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP
HASILBELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 WAY KANDIS
KOTA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

NASTA KANIA LARASSATI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2017

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 WAY KANDIS KOTA BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Nasta Kania Larassati**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053108

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



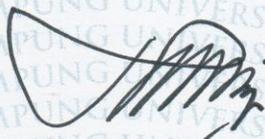
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Pembimbing II



Drs. Sugiyanto, M.Pd.
NIP 19560616 198303 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

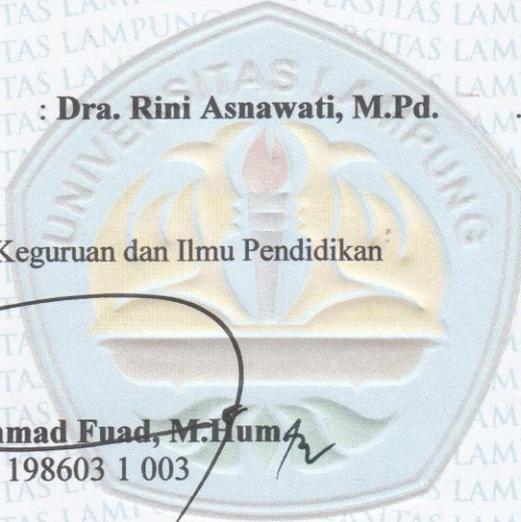
Ketua : Dr. Riswanti Rini, M.Si.

Sekretaris : Drs. Sugiyanto, M.Pd.

Penguji Utama : Dra. Rini Asnawati, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003



(Handwritten signatures of Dr. Riswanti Rini, Drs. Sugiyanto, and Dra. Rini Asnawati)

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 Mei 2017

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Nasta Kania Larassati
NPM : 1313053108
Program Studi : Pedidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar
IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar
Lampung Tahun Ajaran 2016/2017

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya mejadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung,



Nasta Kania Larassati

NPM 1313053108

RIWAYAT HIDUP



Nasta Kania Larassati dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 10 Desember 1994, anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Hi. Chairul Effendi, S.E dan Ibu Siti Hanifah dan memiliki dua anak perempuan yang bernama Bela Larassati dan Vanesya Naya Larassati.

Pendidikan yang pernah penulis tempuh TK Ratulangi pada tahun 2000-2001, SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung pada tahun 2001-2007, SMP Al- Azhar 3 Bandar Lampung pada tahun 2007-2010, dan SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung 2010-2013. Pada tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar jalur SBMPTN.

Pada semester tujuh penulis melakukan Kegiatan Kerja Nyata (KKN) di Totokaton Punggur Lampung Tengah dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Totokaton Lampung Tengah.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan untuk penulis. Sehingga tiada alasan untuk berhenti berucap syukur “ Alhamdulillah”. Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu menyayangiku yang tidak pernah berhenti mendoakan keberhasilanku demi tercapainya cita-citaku, Papa yang menjadi tempat diskusiku dan guru terbaikku. Mama yang selalu sabar, terimakasih atas segala cinta, kasih sayang yang amat sangat tulus padaku doa yang selalu mama panjatkan untuk kebaikan dan kebahagiaanku.

Adik- adikku tersayang dan segenap keluarga besar yang telah memberikan dukungan selama ini.

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

dan

Almamater tercinta Universitas Lampung

MOTTO

*“Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi
berusahalah menjadi manusia yang berguna”*
(Einstein)

“mustahil adalah bagi mereka yang tidak pernah mencoba”
(Penulis)

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, hanya atas rahmat dan karunia-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*” adalah untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih, Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Riswanti Rini M.Si. selaku Ketua Jurusan dan Pembimbing I;
2. Bapak Drs. Sugiyanto M.Pd. selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing II;
3. Ibu Dra. Rini Asnawati, M.Pd., selaku Pembahas yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, nasihat dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
4. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dekan FKIP Universitas Lampung;

5. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
6. Para dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan;
7. Teristimewa keluargaku, Papaku tercinta Chairul Effendi dan Mamaku tercinta Siti Hanifah. Mereka adalah alasan terindah yang selalu mendorong penulis untuk terus bekerja keras meraih impian yang telah dicita-citakan. Terimakasih mama papa atas yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mama dan papa bahagia, terimakasih untuk doa yang penuh keberkahan, pengorbanan yang ikhlas tanpa mengharap balas jasa, serta dukungan yang tiada henti, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua adikku Bela Larassati dan Vanesya Naya Larassati terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini selalu memberikan semangat kepada penulis;
9. Ibu Rajow, S.Pd.SD, selaku Kepala SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian;
10. Seluruh guru, siswa dan staff SD Negeri 1 Way Kandis yang telah bekerjasama dengan penulis demi terlaksananya penelitian ini;
11. Teman-teman PGSD 2013 yaitu Rahayu Safitri, Winda Fadila, Ica

Parmania, Dita Asti, Laila Khumairah, Muthyara Dewi, Mya Rosyalina, Indri, Eri, Fifi, Riski S, Irfan, Made, Acep, Azis, Anas, Ajeng, Ana, Anggi Dwi, Anggi R, Cika, Dayang, Delvi, Diah, Didit, Ena, Garnis, Hilda, Ibe, Intan, Juju, Mela, Meriya, Mifhul, Nila, Novita, Rani, Ratna, Reisy, Rini, Rio, Riska, Tia, Rizki Pau, Tirta, Vegita, dan Mia;

12. Teman-teman KKN/PPL desa Totokaton Kabupaten Lampung Tengah;

13. Semua rekan-rekan dan pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini;

Semoga Allah SWT senantiasa senantiasa memberkahi kita semua dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam mengembangkan dan mengamalkan ilmu pengetahuannya.

Bandar Lampung,
Penulis

NASTA KANIA LARASSATI

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian	8
G. Ruang Lingkup Penelitian	9
II. KAJIAN TEORI	
A. Belajar	10
1. Pengertian Belajar.....	10
2. Pengertian Hasil Belajar	11
3. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar.....	12
B. Media pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran.....	14
3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran	16
4. Hakekat Media Realia.....	18
5. Pengertian Media Realia.....	19
6. Pengertian Media Gambar.....	20
7. Jenis Media Realia.....	21
8. Keunggulan dan Kelemahan Media Realia.....	23
9. Fungsi dan Manfaat Media Gambar.....	24
10. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar.....	26
11. Kriteria Media Realia yang digunakan Dalam Pembelajaran	29
12. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia.....	32
13. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar.....	33
C. Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar	34
1. Pembelajaran IPA di SD	34
2. Tujuan IPA di SD	35
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran IPA	36

4. Ruang Lingkup IPA.....	38
D. Hasil Penelitian Yang Relevan	38
E. Kerangka Pikir Penelitian.....	39
F. Hipotesis Penelitian.....	42
III. METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
B. Metode dan Desain Penelitian	43
C. Prosedur Eksperimen	44
D. Populasi dan Sampel	46
E. Variabel Penelitian.....	47
F. Devinisi Operasional dan Konseptuan Variabel	48
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
H. Uji Instrumen	51
I. Teknik Analisis Data.....	54
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	57
A. Deskripsi Data.....	62
B. Hasil Uji Persyaratan Instrumen	62
C. Hasil Uji Persyaratan Analisis	67
D. Hasil Uji Hipotesis	68
E. Pembahasan.....	69
V. Kesimpulan dan Saran	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Hasil Belajar mata pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 1 Way Kandis	3
3.1 Jumlah Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Way Kandis Bandar Lampung	47
3.2 Kisi-kisi Instrumen tes penilaian kognitif.....	49
3.3 Interpretasi Reliabilitas Instrumen	53
3.4 Tafsiran Daya Pembeda	54
3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	54
4.1 Statistik belajar IPA yang menggunakan media realia	58
4.2 Distribusi Skor variabel belajar IPA yang menggunakan media realia	59
4.3 Statistik hasil IPA belajar siswa menggunakan media gambar	60
4.4 Distribusi Skor hasil IPA belajar siswa menggunakan media gambar kelas V SD Negeri 1 Waykandis.....	61
4.5 Hasil Uji validitas soal	63
4.6 Hasil Uji Reabilitas tes hasil belajar siswa IPA	64
4.7 Daya Pembeda Tes Hasil belajar IPA Siswa	65
4.8 Tingkat Kesukaran Soal	66
4.9 Hasil Uji Normalitas.....	67
4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	68
4.11 Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Siswa.....	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 KerangkaPikir	41
3.1 “ <i>Post Test Only Control Group Design</i>	43
3.2 Kriteria Pengujian Hipotesis	56
4. 2 Histogram variabel belajar IPA yang menggunakan media realia	60
4.3 histogram hasil IPA belajar siswa menggunakan media gambar kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus Pembelajaran.....	78
2. Analisis / Pemetaan SK-KD.....	80
3. RPP	82
4. Soal & Kunci Jawaban.....	106
5. Tabulasi Hasil Penelitian	111
6. Hasil Uji Persyaratan Instrumen	115
7. Hasil Uji Persyaratan Analisis	118
8. Uji Pengaruh	119
9. Foto Kegiatan Penelitian.....	122
10. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	124
11. Surat Izin Penelitian.....	125
12. Surat Balasan Izin Penelitian Dari Sekolah.....	126

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 pengubahan 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	≥ 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 ≥ 66 sedangkan siswa yang mendapat nilai < 65 sebanyak 23 (74,20%) siswa. Artinya secara persentase siswa kelas V SDN 1 Way Kandis pada mata pelajaran IPA lebih banyak yang mendapatkan nilai ≥ 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 di bandingkan 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 keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan Penggunaan media pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran di satu sisi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun Penggunaan media di sini 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. Fungsi dan Manfaat media realia adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien 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.

Peneliti memilih Media realia dikarenakan pada proses Pembelajaran IPA di sekolah tersebut guru masih menggunakan media gambar yang ada pada buku pegangan siswa sehingga 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 belajar yang dialami siswa sendiri akan menjadikan hal penting bagi siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Media yang ditampilkan diharapkan membuat siswa merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan

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”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran di kelas tersebut masih rendah.
2. Proses pembelajaran IPA yang masih monoton sehingga pembelajaran kurang bermakna.
3. Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Way kandis Kota Bandar Lampung
4. Hasil belajar IPA yang masih rendah pada siswa kelas V SD Negeri 1 Way kandis Kota Bandar Lampung

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media realia dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Way kandis Kota Bandar Lampung
2. Kurangnya media realia hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 1 Kecamatan Way Kandis yang masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil Belajar kognitif IPA pada Siswa Kelas V di SD.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil Belajar kognitif IPA pada Siswa Kelas V di SD

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka ada pun manfaat yang akan diperoleh yaitu :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

Sebagai sarana bagi penulis untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi para pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini antar lain :

- a. Memberi masukan kepada siswa agar dapat memanfaatkan penggunaan media belajar dengan optimal dan lebih mandiri, sehingga dapat tercapai prestasi belajar yang baik.
- b. Memberikan masukan kepada guru dan sekolah agar lebih memperhatikan penggunaan belajar dan membangkitkan aktivitas siswa agar tercapai prestasi belajar yang optimal.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Subjek

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa siswi kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media realia dan hasil belajar. Media realia yang digunakan pada penelitian ini adalah sesuai dengan materi yaitu “sifat-sifat cahaya” adapun media realia yang digunakan antara lain: senter, kertas, kaca, gelas, kardus, plastic, cermin dll. Sementara hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran IPA.

3. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SD Negeri 1 Way Kandis Bandar Lampung

4. Ruang Lingkup Waktu

Ruang lingkup waktu penelitian adalah dilakukan pada tahun ajaran 2016/2017

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki. Menurut Djamarah & Zain (2006: 11) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Berkaitan dengan hal tersebut, Witherington (dalam Hanafiah & Suhana, 2009: 7) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Hal ini diperkuat Sadiman (2006: 2) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Sejalan dengan pendapat di atas, Winkel (dalam Suprihatiningrum, 2013: 15) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan sikap-sikap.

Berbagai pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan segala aspek yang ada pada diri seseorang tersebut dan dilaksanakan seumur hidupnya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai hasil belajar. Menurut Gagne & Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2013: 37), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performs*). Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013: 37) hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan Suprijono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain itu, Anitah (2011: 2.19) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Berbagai pengertian tentang hasil belajar yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang yang didapatkan dari proses belajar yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Menurut Suhardjono dalam Arikunto, (2006: 55) Ada faktor yang dapat diubah seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lainlain, adapula faktor yang harus diterima apa adanya seperti: latar belakang siswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain.

Menurut Slameto (2003: 54-60) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain.

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni:

- a. Faktor jasmaniah
 - 1) Faktor kesehatan
 - 2) Faktor cacat tubuh
- b. Faktor psikologis
 - 1) Intelegensi
 - 2) Bakat
 - 3) Minat
 - 4) Kematangan
 - 5) Kesiapan
- c. Faktor kelelahan
 - 1) Faktor kelelahan jasmani
 - 2) Faktor kelelehan rohani

2. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa)

Faktor yang berasal dari luar diri siswa sendiri terdiri dari tiga faktor, yakni:

- a. Faktor keluarga
 - 1) Cara orang tua mendidik
 - 2) Relasi antar anggota keluarga
 - 3) Suasana rumah
 - 4) Keadaan ekonomi keluarga
- b. Faktor sekolah
 - 1) Metode mengajar
 - 2) Kurikulum
 - 3) Relasi guru dengan siswa
 - 4) Relasi siswa dengan siswa
 - 5) Disiplin sekolah
 - 6) Alat pelajaran
 - 7) Waktu sekolah
 - 8) Standar pelajaran diatas ukuran

- 9) Keadaan gedung
- 10) Metode belajar
- 11) Tugas rumah
- c. Faktor masyarakat
 - 1) Kesiapan siswa dalam masyarakat
 - 2) Massa media
 - 3) Teman bergaul
 - 4) Bentuk kehidupan masyarakat

Djaali (2008: 99) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain sebagai berikut.

1. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)
 - a) Kesehatan
 - b) Intelegensi
 - c) Minat dan motivasi
 - d) Cara belajar
2. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)
 - a) Keluarga
 - b) Sekolah
 - c) Masyarakat
 - d) Lingkungan

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal).

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Media pembelajaran dapat menjadi penghubung antara siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011: 3) yang mengemukakan bahwa: Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu

kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 4) mengemukakan bahwa: Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Sedangkan pendapat lain yang dikemukakan oleh Latuheru dalam Arsyad (2011: 4) bahwa: Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang telah ditetapkan agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencapaian suatu kegiatan belajar mengajar.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Suprihatiningrum (2013: 320-321) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.

- c. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- d. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran

Selain memiliki berbagai fungsi, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat. Suprihatiningrum (2013: 321) mengungkapkan bahwa :

media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, Aqib (2013: 51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyeragamkan penyampaian materi.
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaksi.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
- h. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber

belajar yang efektif dan efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat siswa merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Dalam perkembangannya media mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Arsyad2006:29). Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu:

1. media hasil teknologi cetak,
2. media hasil teknologi audio-visual,
3. media hasil teknologi berbasis komputer, dan
4. media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow yang dikutip Arsyad (2006:33) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi tak tembus pandang, proyeksi overhead, slide, (filmstrips).
- b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, kartu, papan info, papan bulu/flanel)
- c. Audio (rekaman piringan hitam dan pita kaset)
- d. Penyajian multimedia (slide plus suara, paduan gambar-suara, dan multi image)
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video).
- f. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, buku kerja, majalah berkala, lembaran lepas atau hand-out).
- g. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan, permainan kartu).
- h. Realia (model, specimen/ccontoh, manipulatif (peta, globe, boneka).

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi (teleconference dan telelecture)
- b. Media berbasis mikroprosesor (pembelajaran berbantuan komputer,
- c. permainan komputer, pembelajaran interaktif, hypermedia, dan
- d. compact video disc).

Pengelompokan media yang banyak dianut oleh para pengelola pendidikan adalah seperti yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton (dalam Yulianti 2012:

17). Media dikelompokkan dalam delapan jenis, yaitu:

1. Media cetak,
2. Media pajang,
3. Overhead transparencies (OHT) dan Overhead Projector (OHP),
4. Rekaman audiotape,
5. Slide dan filmstrip,
6. Penyajian multi-image,
7. Rekaman video dan film, dan
8. Komputer.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat didimpulkan bahwa beberapa jenis atau klasifikasi media pembelajaran antara lain: media cetak, media audio-visual, media berbasis computer/ multimedia permainan, realia.

4. Hakekat Media Realia

Kedudukan media realia dalam media pada umumnya media telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran Romiszowski dalam Wibowo (1992: 7). Menjelaskan bahwa media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan yaitu siswa . Sedangkan menurut Pujita (2008: 1) Media sebagai alat bantu mengajar berkembang demikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mediaupun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, keungan maupun materi yang akan disampaikan.

Penjelasan diatas dapat kita lihat bahwa setiap jenis media memiliki karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari para guru sehingga guru dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Mustolish (2007: 5) menjelaskan bahwa: Semakin konkrit pengalaman yang diberikan akan lebih menjamin terjadinya proses belajar. Namun, agar terjadi efektifitas dan efisiensi belajar maka diusahakan agar pengalaman belajar yang diberikan semakin konkrit.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki fungsi yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Pengalaman belajar yang konkrit dapat diberikan dengan penggunaan media riil atau bisa disebut juga dengan media realia

5. Pengertian Media Realia

Menurut Rusman (2005: 2) Media realia yaitu semua media nyata didalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya. Menurut Udin S.W dalam Patty, (2007 : 22) Media realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media ini merupakan objek nyata suatu benda. Seperti mata uang, tumbuhan, hewan bebatuan, air, tanah, benda-benda dan lain sebagainya. Menggunakan benda nyata dalam proses sangat dianjurkan, sebab siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Menurut Pujita (2008: 15) mengungkapkan bahwa ciri media realia adalah benda asli benda dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Adapun media realia yang digunakan dalam penelitian ini berupa : lampu senter, lilin, kertas, kardus, plastic, cermin, gelas, dll.

Sesuai dengan materi SK 2 cahaya (Menerapkan sifat-sifat cahaya melalui kegiatan membuat suatu karya/ model) dan KD 6.1(Mendeskripsikan sifat-sifat cahaya) , karena materi berupa sifat-sifat cahaya, dan cahaya itu berupa abstrak sehingga diperlukan media realia lampu senter, lilin, kertas, kardus, plastic, cermin, gelas, dll. Untuk membantu menjelaskan sifat cahaya yang abstrak. Berdasarkan dari SK tersebut dan media – media yang digunakan dalam penelitian ini media dikatakan sebagai 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 ini juga dapat dikatakan sebagai media model karena pada SK ini adalah menerangkan sifat – sifat cahaya, karena sifat cahaya berupa abstrak maka untuk membantu menjelaskan sifat cahaya yang abstrak dikatakan sebagai media model yaitu benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya.

Berdasarkan pengertian media di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media realia itu adalah:

- a. Media nyata atau objek nyata yang dapat dilihat, diraba, dipegang, dan dimanipulasi.
- b. Media realia adalah media yang tidak mengalami perubahan atau asli dan bukan berupa tiruan atau model dari benda nyata.
- c. Media realia tersebut dapat berupa orang, mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah, benda-benda dan makanan

6. Pengertian Media Gambar

Antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2014: 95) Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, *potret*, *slide*, *film*, *strip*, *opaque proyektor* . Menurut Sadiman (2006: 29).Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relative terhadap lingkungan. Menurut Sudjana (2007: 68), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan Arsyad (2015: 83), mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, katakata, simbol-simbol, maupun gambaran.

Berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan berhitung. Adapun media yang digunakan dalam media gambar adalah : gambar lampu senter, gambar lilin, gambar cermin, gambar gelas, dll

7. Jenis-jenis Media Realia

Sebelum kita melihat jenis-jenis media realia, ada baiknya kita melihat jenis-jenis media secara umum terlebih dahulu . Menurut Heinich dalam Pujita, (2006: 4) membagi media berdasarkan cara penyampaian dan penerimaan menjadi 3 jenis yaitu : media audio, media visual dan media audio visual.

- a. Media audio seperti : radio dan tape recorder.
- b. Media visual seperti :
 - 1). Media grafis/bahan cetak/ supplementary materials (papan tulis, gambar, skets, Kartun, poster, papan panel/ flannel bord and papan bulletin/bolleetin boar.)
 - 2) Objek Fisik seperti : realia
 - 3) Model
- c. Media audio visual seperti : televise dan film.

Wibowo (1992; 41) mengungkapkan jenis-jenis media berdasarkan kesamaan karakteristik dan kekhususannya yaitu:

- a. Media audio seperti : radio, tape recorder dan pita radio.
- b. Media visual seperti: foto, ilustrasi, flashcard, gambar, bingkai filem, trasparan proyektor, diagram, poster, bagan, grafik, gambar kartun, peta, globe.
- c. Media audio visual seperti : televise, film, dan video.
- d. Media serbaneka seperti : papan tulis, (papan flannel, papan bulletin, papan mengetik, papan listrik.), media tiga dimensi (model, realia, karya wisata)

Kedua penjelasan tentang jenis-jenis media secara umum diatas, maka dapat dilihat bahwa media realia termasuk kedalam jenis visual dan media serbaneka. Mengacu kepada pendapat Rusman (2005: 2) media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan , batuan , binatang, insectarium, benda-benda, air, sawah, makanan dan sebagainya. Hal lain yang mengemukakan Hamalik (1989: 133) bahwa media realia yaitu benda

atau obyek yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dan sebagainya yang mungkin dibawa oleh siswa atau dibawa oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media realia yaitu:

- a. Benda-benda hidup seperti : orang, binatang dan tumbuhan.
- b. Benda-benda mati seperti : meja, kursi, piring, gelas, buku, majalah, koran, lemari, figure foto, karpet, uang koin, bebatuan, dan makanan.

8. Keunggulan dan Kelemahan Media Realia

a. Keunggulan media realia

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan belajar mengajar di kelas. Rusman (2005) mengungkapkan secara umum media memiliki kegunaan yaitu:

“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.”

Sedangkan secara khusus, keunggulan media realia diungkapkan oleh Pujita (2006: 18), media realia mempunyai keunggulan yaitu:

- a. Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui kerana merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan.

- b. Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda yang nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat “

Hal yang sama yang tampak dikemukakan oleh Ibrahim dan Syaodin (2003: 119) tentang beberapa keunggulan dalam penggunaan media realia yaitu :

- a. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya.
- c. Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak alat indera.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli tentang keunggulan media realia maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

- a. Media realia dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda-bendanya tersebut.
- b. Media realia dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati menangani, dan memanipulasi.
- c. Media realia dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak
- d. Media realia lebih membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar.

9. Fungsi dan Manfaat Media Gambar

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari

media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Menurut Hamalik (2014: 12). Secara garis besar, fungsi penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi edukatif, yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- b. Fungsi sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi ekonomis, meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerjasecara maksimal.
- d. Fungsi politis, berpengaruh pada politik pembangunan.
- e. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaman yang modern.

Menurut Sardiman (2010: 17-18) Penggunaan media pembelajaran secara umum termasuk pada penggunaan media gambar dengan baik dapat berguna untuk:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra

- c. Penggunaan media yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi sikap pasif dari siswa
- d. Dengan penggunaan media guru dapat menyampaikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa.

10. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

a. Kelebihan Media Gambar

Menurut Sadiman (2006: 31) Adapun kelebihan dari media gambar adalah sebagai berikut.

- 1) Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan
 - a. dengan bahasa verbal.
 - b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
 - c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
 - d. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
 - e. Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan

Menurut Sadiman (2012: 29) Kelebihan media gambar antara lain:

- a. Sifatnya konkrit, gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan verbal semata
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya.

- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah.
- e. Siswa mudah memahaminya.
- f. Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram.
- g. Bisa dipergunakan di dalam kelas, dirumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
- h. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.
- i. Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik

b. Kelemahan Media Gambar

Selain kelebihan yang dimiliki, menurut Rahadi (2013: 27) media gambar memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa.
- b. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
- c. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

Sementara Menurut Sadiman (2012: 30) Kelemahan media gambar

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- d. Gambar sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan.

- e. Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat gambarnya.

c. Kelemahan Media Realia

Penggunaan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media realia tersebut.

Namun, menurut Pujiata (2006:20), media realia mempunyai kelemahan yaitu:

- a. Ukuran kendala utama dalam menghadirkan media realia dalam ruang kelas adalah ukuran yang terlalu besar . Apabila kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam ruang kelas, media realia berukuran besar sulit untuk dibawa ke ruang kelas.
- b. Benda nyata yang berharga mahal. Benda-benda nyata yang harganya mahal tentunya sulit untuk digunakan sebagai media realia.

Hal ini karena biaya yang tidak mudah untuk dianggarkan, misalnya batu-batu berharga. Ibrahim dan Syaodah (2003:119) mengungkapkan beberapa kelemahan dalam penggunaan media realia yaitu:

- a. Membawa anak-anak ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sebagainya.
- b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadangkadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaannya.
- c. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian , sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Beberapa kelemahan media realia yang telah diungkapkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa penggunaan medi realia mempunyai kelemahan dari segi:

- a. Ukuran benda tersebut, ada sebagian media realia yang bentuknya terlalu besar untuk anak atau sebaliknya terlalu kecil untuk anak, Sehingga membuat anak kurang memahami makna yang diberikan media tersebut.
- b. Harga media realia yang mahal.
- c. Pemilihan media realia yang mahal.

11. Kriteria Media Realia yang digunakan dalam pembelajaran.

Beberapa jenis media dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Masing-masing media tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan, namun dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru dapat menggabungkan beberapa media dengan tujuan agar penggunaan media saling melengkapi satu sama lain dan dapat menutupi kelemahan-kelemahan salah satu media. Oleh sebab itu hendaknya perhatian kriteria media yang akan digunakan di kelas. Sudjana dan Rivai (2007: 4) menyebutkan bahwa :” Penggunaan media sangat bergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sama halnya dengan Dick dan Carey dalam Wibowo (1992: 67) menyebutkan beberapa patokan yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yaitu: (a) Ketersediaan sumber, (b) kesediaan data, tenaga dan fasilitas, (c) Keluwesan, kepraktisan dan daya tahan (umur) media, (d) Efektivitas media untuk yang panjang.”

Secara umum, Wibowo (1992: 67) menjelaskan factor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media atau kreteria memilih media tersebut:

- a. Tujuan, artinya ketika guru memilih media yang akan digunakan berdasarkan tujuan yang telah dirancancang, sebelumnya. Jika tujuannya membuat anak memahami konsep bilangan, maka guru dapat mempergunakan papan panel angka, menyediakan beberapa bentuk angka dan menggunakan benda-benda pada saat mempelajari konsep bilangan
- b. Karakteristik Siswa, penyediaan media juga berhubungan dengan jumlah anak, di mana lokasi belajarnya dan bagaimana gaya belajar anak di kelas. Dengan begitu, guru dapat menyediakan media sesuai dengan jumlah anak agar semua anak mendapat kesempatan yang sama untuk mempergunakan media secara optimal.
- c. Karakteristik Media, Guru harus mengetahui karakteristik media yang hubungannya dengan keunggulan dan kelemahan media tersebut. Misalnya Guru tidak mempergunakan media foto untuk mengajar gerakan, alangkah lebih baiknya apabila guru menggunakan media video.
- d. Alokasi waktu, guru harus merencanakan berapa lama anak menggunakan media tersebut dan juga guru harus memperhatikan bagaimana cara merapikan kembali media tersebut. Hal ini berhubungan dengan keefesienan media tersebut.

- e. Ketersediaan, sebelum guru mempergunakan televise di kelas, guru harus memperhatikan ketersediaan alat-alat pendukung televise tersebut seperti ketersediaan stop kontak, aliran listrik dan sebagainya.
- f. Efektivitas, berhubungan apakah penggunaan media tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
- g. Kompatibilitas, media yang akan digunakan harus bersifat praktis, luwes dan tahan lama agar dapat digunakan di waktu selanjutnya. Kemudian dalam penggunaannya tidak merepotkan guru dan anak sehingga mudah digunakan.
- h. Biaya, hal ini terkait dengan perawatan media yang digunakan. Apakah pemeliharaan mudah atau memakai biaya yang sangat mahal. Berdasarkan beberapa penjelasan tentang kriteria pemilihan media secara umum, dapat dilihat bahwa kriteria penggunaan media secara umum dipertimbangkan pada saat memilih media realia.

Wibowo (2002: 55) mengungkapkan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru sebelum menggunakan media realia sebagai media pengajaran, yaitu: (1) karena benda nyata itu banyak macamnya, mulai dari benda-benda hidup sampai benda-benda mati, maka perlu dipertanyakan benda-benda atau makhluk hidup apakah yang mungkin dapat dimanfaatkan di kelas secara efisien., (2) bagaimanakah caranya agar benda-benda itu sesuai dengan pola mengajar di kelas. (3) darimana kita memperoleh benda-benda itu. Apabila telah mengetahui kriteria dalam

penggunaan media , ada baiknya mempertimbangkan dengan matang sebelum penggunaan media di kelas.

Beberapa penjelasan di atas dapat menjadi pertimbangan guru pada saat sebelum mempergunakan media dan dapat dijadikan acuan guru pada saat memilih media realia yang akan digunakan di kelas. Maka hendaknya pemanfaatan media realia sebagai media pengajaran dan sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar akan semakin efektif.

12. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia:

- a. Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien.
- b. Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.
- c. Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
- d. Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Penilaian keseluruhan kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan penilaian autentik. Berdasarkan kajian diatas maka yang dimaksud dengan media realia adalah semua media nyata didalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya.

13. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Sebelum menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan langkah-langkah menggunakannya, agar pembelajaran dengan menggunakan media dapat berjalan dengan baik.

Menurut Djamarah (2013: 128-130) Adapun yang harus di perhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan media gambar diantaranya adalah :

1. Objektivitas

Unsur objektivitas dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya guru tidak boleh memilih media atas dasar kesenangan pribadi, media pengajaran menunjukkan keaktifan dan efisiensi yang tinggi maka guru jangan merasa bosan menggunakannya.

2. Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik isinya atau strukturnya.

3. Kualitas teknis

4. Situasi dan kondisi

5. Keaktifan dan efisiensi penggunaan media. Keefektifan berkenaan dengan hasil belajar yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil belajar

Langkah langkah Penggunaan Media Gambar menurut Kosasih (2007: 30) antara lain:

1. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.

2. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
3. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar
4. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu
5. Guru memberikan tugas kepada siswa

C. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

1. Pembelajaran IPA di SD

IPA merupakan pengetahuan hasil kegiatan manusia yang aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat merupakan suatu proses penemuan. Penemuan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi prospek pengembangan sehari-hari (Sulistiyorini, 2007: 39). IPA dikatakan dapat terjadi dapat terjadi dari dua unsur, hasil IPA dan cara kerja memperoleh hasil.

Hasil produk IPA berupa fakta-fakta seperti hukum-hukum, prinsip-prinsip, klasifikasi, struktur dan lain sebagainya. Cara kerja memperoleh hasil itu disebut proses IPA. Dalam proses IPA terkandung cara kerja, sikap dan cara berfikir. Kemajuan IPA yang pesat disebabkan oleh proses ini. Dalam

memecahkan suatu masalah seorang ilmuwan sering berusaha mengambil suatu masalah yang memungkinkan usaha mencapai hasil yang diharapkan.

IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan Sains di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan Sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan Sains diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat” sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Depdiknas, 2004: 33)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah.

2. Tujuan IPA di SD

Menurut Sulistyorini, (2007: 42) pembelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat
2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan pembuatan keputusan
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari
5. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman kebidang pengajaran lain
6. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
7. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.

Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan SD memuat ketentuan aspek yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPA di SD, khususnya kelas IV secara garis besar tujuan pembelajaran IPA adalah Benda dan Alam sekitar: (1) Mengidentifikasi benda dan sifatnya, (2) Mendeskripsikan proses perubahan benda dan hubungan antar sifat benda serta manfaatnya bagi kehidupan.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPA SD di atas, maka jelaslah bahwa pembelajaran IPA diperlukan suatu kemampuan dan keterampilan guru yang benar-benar menguasai sifat-sifat dan konsep keilmuan IPA secara mendalam. Pembelajaran tidak hanya berupa transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi bagaimana hasil pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran IPA

Menurut Sulistyorini (2007: 43) untuk mengajarkan IPA dikenal beberapa pendekatan, yakni (1) pendekatan kepada fakta-fakta, (2) pendekatan konsep, dan (3) pendekatan proses. Pendekatan yang menggunakan pendekatan faktual

terutama bermaksud menyodorkan penemuan-penemuan IPA Pendekatan ini tidak mencerminkan gambaran yang sebenarnya tentang sifat IPA. Selanjutnya pendekatan konsep adalah suatu ide yang mengikat banyak fakta menjadi satu. Untuk memahami suatu konsep, anak perlu bekerja dengan objek-objek kongkret, memperoleh fakta-fakta, melakukan eksplorasi dan manipulasi ide secara mental, tidak sekedar menghafal. Oleh karena itu, pendekatan konsep memberikan gambaran lebih jelas tentang IPA dibandingkan dengan pendekatan faktual. Kemudian suatu pendekatan proses dalam pembelajaran IPA didasarkan atas pengamatan yang disebut sebagai keterampilan proses dalam IPA.

Pembelajaran dalam keterampilan proses dapat diartikan untuk memahami suatu konsep, siswa tidak diberi tahu oleh guru, tetapi guru memberi peluang pada siswa untuk memperoleh dan menemukan konsep melalui pengalaman siswa dengan mengembangkan keterampilan dasar melalui percobaan membuat kesimpulan sehingga mampu melakukan penelitian sederhana yang tahap pengembangannya disesuaikan dari tahapan suatu proses penelitian atau eksperimen, yakni meliputi : (1) observasi, (2) klasifikasi, (3) interpretasi, (4) prediksi, (5) hipotesis, (6) mengendalikan variable, (7) merencanakan dan melaksanakan penelitian (8) inferensi, (9) aplikasi, dan (10) komunikasi. (Sulistiyorini, 2007: 9-10).

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan keterampilan proses merupakan pendekatan yang sesuai. Karena dalam pembelajaran itu siswa memperoleh dan menemukan konsep melalui pengalaman sendiri, sekaligus belajar proses dan produk. Jadi di dalam pembelajaran yang

menggunakan keterampilan proses terkandung dimensi proses, produk dan pengembangan sikap.

4. Ruang Lingkup IPA

Masih dalam yang sama, ruang lingkup kajian IPA SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Mahluk hidup dan proses kehidupan yaitu, manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- b. Benda/ materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: Benda Cair, padat dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas dalam proposal ini.

- a. Ami Sulistyowati, 2010 dalam penelitiannya “Studi Komparatif Tentang Efektivitas Media Pembelajaran Realia Dan *Flash Cards* Dalam Proses Belajar Mengajar Vocabulary Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Brebes Tahun Pelajaran 2009/2010”. Menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam penguasaan vocabulary antara siswa yang diajar menggunakan media

pembelajaran realia dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran flash card pada siswa SD N Brebes.

- b. Johar Makmun, 2007 dalam penelitiannya “Studi Komparasi Penggunaan Media Realia Dan Media Grafis Bidang Diklat Menggambar Teknik Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Ranah Kognitif”. Menyimpulkan 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.
- c. Fenty Angita, 2011 dalam penelitiannya “ Pengaruh Media Realia Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngawen Kecamatan Wedug Kabupaten Demak”. Menyimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media realia dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media realia memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. oleh karena itu diharapkan media realia memiliki pengaruh yang signifikan pula terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 1 Waykandis kota Bandar Lampung.

E. Kerangka pikir Penelitian

Menurut Sugiyono (2011: 60) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka pikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-

pemahaman yang lainnya, pemahan yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan penelitian yang telah dibuat.

Belajar adalah salah satu usaha yang dilakukan secara sadar oleh manusia untuk mencapai perubahan yang disebut hasil belajar. Perubahan yang dimaksud tentu bersifat positif yang membantu perkembangan .menurut Winkel dalam Darsono (2011:4) mengatakan bahwa

“Belajar adalah suatu aktifitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Dalam belajar ada bebrapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa baik faktor intern dan faktor ekstern”

Menurut Slameto, (2010: 54) hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam individu siswa dan faktor dari luar individu siswa. Faktor dari dalam individu siswa meliputi faktor psikologis antara lain kemandirian belajar, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kedisiplinan belajar, dan lain-lain. Sedangkan factor dari luar individu siswa misalnya meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial serta instrument yang berupa kurikulum, program, sarana, fasilitas dan juga guru.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan diperoleh data bahwa hasil belajar ranah kognitif 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. 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

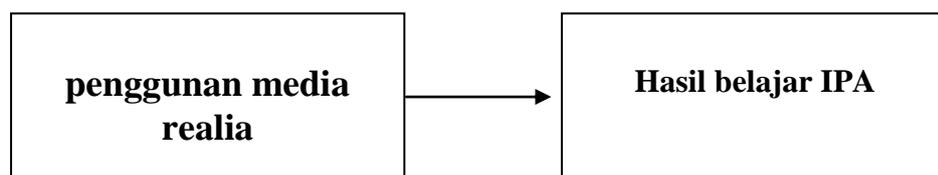
proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat satu arah dan siswa belum menunjukkan aktivitas yang berarti. Guru lebih sering menggunakan media berupa gambar yang ada di buku teks pelajaran. Pada proses pembelajaran IPA yang hanya menggunakan media berupa gambar saja 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 keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Menggunakan Media realia, pelaksanaan pembelajaran IPA lebih ditekankan pada proses , sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran secara luas dan komprehensif . Dengan menggunakan media realia interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan efektif karena tercipta komunikasi dua arah, yaitu komunikasi guru dengan siswa. Dan komunikasi siswa dengan siswa yaitu

terbentuknya interaksi belajar untuk saling memberikan pengertian dan pemahaman di antara para siswa.

Menurut uraian di atas, maka dengan adanya penggunaan media realia dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran IPA siswa, sehingga kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dikatakan berpengaruh apabila :

Ada Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2016/2017

B. Metode dan Desain Penelitian

Berdasarkan tujuan dalam 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 semu. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah "*Post Test Only Control Group Design*."

R₁	X	O₁
R₂	-	O₂

(Endang Mulyantiningsih, 2012:96)

Gambar 3.1 "*Post Test Only Control Group Design*."

Keterangan:

R₁ = kelas eksperimen.

R₂ = kelas kontrol

X = Perlakuan, yaitu penerapan media realia

– = Penerapan media gambar

O₁ = setelah melakukan perlakuan di kelas eksperimen,

O₂ = setelah melakukan perlakuan di kelas control

Pada 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.

C. Prosedur Eksperimen

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media realia untuk kelas eksperimen dan menggunakan media realia untuk kelas kontrol, tahap persiapan dan pelaksanaan yaitu:

1. Kelompok Eksperimen:

Langkah-langkah pembelajaran pada kelas eksperimen sebagai berikut:

A. Tahap persiapan:

Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi:

- menetapkan lokasi penelitian dan menetapkan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian;

- membuat silabus penelitian dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada masing-masing kelas perlakuan
- merencanakan langkah-langkah kerja
- melakukan diskusi dengan guru yang terkait dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kelas perlakuan. Diskusi dilakukan agar dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung sesuai dengan perlakuan yang diharapkan dalam penelitian; dan melakukan ujicoba.

B. Tahap Pelaksanaan :

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan beberapa prosedur yang harus dilakukan meliputi pengukuran atribut penelitian yang dilakukan sebelum strategi pembelajaran dilaksanakan, pelaksanaan pembelajaran dengan media realia di SDN 1 Way Kandis

2. Kelompok Kontrol

Langkah-langkah pembelajaran pada kelas kontrol sebagai berikut:

A. Tahap persiapan:

Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi:

- membuat silabus penelitian dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada kelas kontrol
- merencanakan langkah-langkah kerja

- melakukan diskusi dengan guru yang terkait dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kelas perlakuan. Diskusi dilakukan agar dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung sesuai dengan perlakuan yang diharapkan dalam penelitian; dan melakukan ujicoba.

B. Tahap Pelaksanaan:

Pelaksanaan penelitian ini di lakukan dengan metode yang biasa di lakukan oleh guru atau metode konvensional di SDN 1 Way Kandis. Dalam pelaksanaan siswa di ajarkan tentang materi yang akan dipelajari di semester genap. Dengan media gambar.

Seluruh siswa melakukan ujian pada akhir pelajaran. Pada tahap pelaksanaan ini secara paralel pengukuran perilaku di laksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk alokasi waktu yang sudah disediakan dan sama. Roestiyah (2008: 83)

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2010: 115) Populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka ini merupakan penelitian populasi”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V di SD Negeri 1 Way Kandis

Tabel 3.1. Jumlah Siswa Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis

No	Kelas	Jumlah
1	VA	31
2	VB	35
Jumlah		66

Sumber : Tata Usaha SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa populasi dalam penelitian ini berjumlah 66 orang siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013: 118) teknik sampel merupakan “teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan” Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random sampling*. Dalam hal ini peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk dipilih menjadi sampel. Cara yang dilakukan yaitu dengan undian, yang di bagi menjadi 2 yang pertama undian yang berisi nama kelas dan yang kedua undian yang berisi pembagian kelas eksperimen, kontrol dan validitas. Dalam undian tersebut memperoleh hasil kelas VA menjadi Kelas eksperimen, kelas VB menjadi kelas control dan kelas VC menjadi Kelas validitas.

E. Variabel penelitian

Ada dua variabel yang terlibat dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut akan diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dilambangkan dengan X yaitu variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas pada penelitian ini adalah: media realia.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dilambangkan dengan Y yaitu variabel penelitian yang dipengaruhi oleh variabel lain, sehingga sangat tergantung pada variabel lain. Variabel terikat pada penelitian ini adalah: hasil belajar ranah kognitif mata pelajaran IPA.

F. Definisi Operasional dan Konseptual Variabel

1. Variabel hasil Belajar (Y)

a. Definisi Konseptual

Menurut Djamarah (2000: 25) hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.

b. Definisi Operasional

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Hasil belajar IPA siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Hasil belajar sebagai hasil belajar ranah kognitif. Dalam penelitian ini, media realia yang digunakan sesuai dengan SK 2 cahaya (menerapkan

2. Variabel Penggunaan Media realia (X)

a. Definisi konseptual

Menurut Rusman (2005: 2) media realia yaitu semua media nyata didalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya.

b. Definisi Operasional

Media realia adalah media nyata atau objek nyata yang dapat dilihat, diraba, dipegang, dan dimanipulasi, media yang tidak mengalami perubahan atau asli dan bukan berupa tiruan atau model dari benda nyata. Berdasarkan jenisnya media realia dibagi menjadi dua yaitu media realia hidup dan media realia mati, adapun media realia yang hidup berupa manusia, hewan dan tumbuhan. Sedangkan media realia mati berupa benda-benda mati baik berupa meja, kursi, papan tulis, benda-benda disekitar siswa, dll.

Dalam penelitian ini, media realia yang digunakan sesuai dengan SK 2 cahaya (Menerapkan sifat-sifat cahaya melalui kegiatan membuat suatu karya/ model) dan KD 6.1 (Mendeskripsikan sifat-sifat cahaya). Adapun media realia yang digunakan dalam penelitian ini berupa: lampu senter, lilin, kertas, kardus, plastic, cermin, gelas, dll.

G. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada tahap penelitian ini adalah data kuantitatif. Data bagi suatu penelitian merupakan bahan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Oleh karena itu, data harus selalu ada

agar permasalahan penelitian itu dapat dipecahkan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui tes.

Tes merupakan alat ukur yang berbentuk pernyataan atau latihan, dipergunakan untuk mengukur kemampuan yang ada pada seseorang atau sekelompok orang, Suryani dan dkk (2012: 171). Tes merupakan alat ukur yang standar dan objektif sehingga dapat di gunakan secara meluas untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Siswa diberikan tes berupa soal pilihan ganda yang di rancang oleh peneliti kepada siswa untuk mengetahui prestasi belajar dari pembelajaran yang di terapkan.

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa IPA. Data tersebut berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Way Kandis. Data tentang belajar IPA yang menggunakan media realia diperoleh melalui tes tertulis sebanyak 20 item kepada siswa.

H. Uji Instrumen

Untuk mendapat data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Sugiyono (2013: 352-353) “Validitas terbagi menjadi tiga, yaitu validitas konstruk (*construct validity*), validitas isi (*content validity*), dan validitas eksternal.”

Pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*). Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan. Guna mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.
- 2) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.

Dalam penelitian ini jenis validitas yang digunakan adalah validitas isi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian observasi yang berisikan kisi-kisi penilaian dan indikator – indikator penilaian validitas ini menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan isi yang dikehendaki, yaitu validitas yang didasari pada butir-butir item tes yang sesuai dengan kurikulum. Menurut Arikunto (2010: 211) menyatakan bahwa “instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan”.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto (2010: 221) bahwa:

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang reliabel juga.

Reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur instrumen lembar observasi. Pengujian reliabilitas lembar observasi menggunakan program SPSS versi 16.0 for Windows dengan model Alpha Cronbach's. Adapun interpretasi reliabilitasnya sebagai berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi Reliabilitas Instrumen

Besarnya nilai	Kriteria
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber (Sugiyono, 2010: 2)

c. Daya Pembeda

Ukuran daya pembeda (D) ialah selisih antara proporsi jawaban benar dari kelompok tinggi dengan proporsi jawaban benar dari kelompok rendah. Untuk mengukur daya pembeda dari setiap butir soal, daya pembeda dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{BA - BB}{NA} \times 100\%$$

Keterangan:

DP= indeks daya pembeda butir soal tertentu (satu butir)

BA= jumlah jawaban benar pada kelompok atas
 BB= jumlah jawaban benar pada kelompok bawah
 NA= jumlah siswa pada salah satu kelompok A dan B

Ukuran untuk mengetahui tinggi rendahnya tingkat reliabilitas, digunakan kriteria daya pembeda seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Tafsiran Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali

Sumber (Arikunto, 2009)

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran menunjukkan apakah butir soal tergolong sukar, sedang, atau mudah. Untuk mencari tingkat kesukaran, tingkat kesukaran dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{BA - BB}{NA - NB} \times 100\%$$

Keterangan:

TK= indeks tingkat kesukaran butir soal tertentu (satu butir)
 BA= jumlah siswa yang menjawab benar pada kelompok A
 BB= jumlah siswa yang menjawab benar pada kelompok B
 NA= jumlah siswa pada kelompok A (atas/unggul)
 NB= jumlah siswa pada kelompok B (bawah/asor)

Makin besar harga TK, makin mudah butir soal tersebut sehingga dapat juga disebut tingkat kemudahan. Kriteria untuk menafsirkan nilai tingkat kesukaran dapat dilihat pada Tabel 3.5

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Nilai Tingkat Kesukaran	Tafsiran
0%-15%	Sangat Sukar
16%-30%	Sukar
31%-70%	Sedang
71%-85%	Mudah
86%-100%	Sangat Mudah

(Sumber (Arikunto, 2012 : 225)

I. Teknis Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada data yang akan dianalisis berbentuk sebaran normal atau tidak, dengan kata lain sampel dari populasi yang berbentuk data berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar (Y). Langkah yang ditempuh dalam melakukan uji normalitas adalah uji Chi Kuadrat berikut:

$$X^2 = \frac{\sum (fo - fh)}{fh}$$

Keterangan :

X² : Chi Square
 Fo :frekuensi yang diperoleh dari sampel
 fh :frekuensi yang diterapkan dalam sampel sebagai pencerminan dari frekuensi yang diharapkan.

Apabila X² hitung < X² tabel maka data yang diperoleh berdistribusi normal, sebaliknya bila X² hitung > X² tabel maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah bertujuan untuk melihat apakah kedua populasi mempunyai varian yang homogen atau tidak. Untuk mencari homogenitas varian atau standar deviasi dengan menggunakan rumus:

$$f = \frac{\sigma_{\text{terbesar}}}{\sigma_{\text{terkecil}}}$$

Uji Homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *One Way Anova*. Triyono (2013: 220)

2. Uji Hipotesis

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk menguji hipotesis penelitian, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil Belajar kognitif IPA pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017?"

Pengujian hipotesis adalah dengan menggunakan uji t independen Adapun rumusnya adalah:

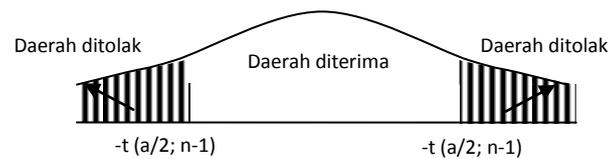
$$uji\ t\ ind = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\left(\frac{jk_1 + jk_2}{(n_1 + n_2)}\right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Sugiyono (2014: 273)

Keterangan

- \bar{x}_1 = rata-rata skor kelompok 1
 \bar{x}_2 = rata-rata skor kelompok 2
 jk_1 = jumlah deviasi kuadrat kelompok 1
 jk_2 = jumlah deviasi kuadrat kelompok 2
 n_1 = jumlah subyak kelompok 1
 n_2 = jumlah subyak kelompok 2
 f = frekuensi

Kriteria Pengujian



Gambar 3.2 Kriteria Pengujian Hipotesis

H_0 diterima apabila $-t(a/2; n-2) \leq t \leq t(a/2; n-2)$.

H_0 ditolak apabila $t > t(a/2; n-2)$ atau $t < -t(a/2; n-2)$.

BAB V

KESIMPULAN 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.

B. Saran

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

1. Siswa

Diharapkan siswa dapat selalu aktif dalam proses pencarian informasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar IPA maupun mata pelajaran lainnya dapat meningkat.

2. 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.

3. 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.

4. 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 PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Angita, Fenty 2011 dalam penelitiannya “ Pengaruh Media Realia Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngawen Kecamatan Wedug Kabupaten Demak”. SKRIPSI. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Edisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Djamarah, Saiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Yulianti.(2012). *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajaran*.(Jakarta : PT.Bumi Aksara)
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana, 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung:Refika Aditama
- Hasan, Alwi dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasio nal Balai Pustaka.

- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2003. "*Pembelajaran Kooperatif*". Surabaya : University Press.
- 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
- R. Angkowo Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007)
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*, Bandung: Mulia Mandiri Press
- Sadiman, Syarif, S dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h. 17-18
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo. Persada: Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2007. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana Nana, *dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung-Penerbit Sinar Baru Al-Gensindo-2013)
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyorini, S (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Dan Penerapannya Dalam KTSP*. Semarang: Tiara Wacana.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wibowo, A. 2012. *Pendidikan Karakter "Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.