

**PENGARUH MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN TERPADU
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2
GEDONG AIR BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
SINTA DINALIS**



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

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2 GEDONG AIR BANDAR LAMPUNG

Oleh

SINTA DINALIS

Masalah dalam penelitian ini masih rendahnya hasil belajar siswa SD Negeri 2 Gedong Air. Tujuan penelitian ini mengetahui pengaruh dan perbedaan media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control grup desain*. Populasi penelitian ini berjumlah 55 siswa dan sampel yang diambil berjumlah 27 siswa dengan kelas eksperimen 27 siswa dan kelas kontrol 28 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes dan observasi, data dianalisis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dan *t-test*. Hasil Penelitian terdapat pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa serta ada perbedaan hasil belajar menggunakan media realia dan pembelajaran konvensional kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air tahun ajaran 2016/2017.

Kata Kunci : Media realia, pembelajaran terpadu, hasil belajar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF MEDIA REALIA ON THE INTEGRATED LEARNING OF STUDENT LEARNING OUTCOMES OF THE CLASS IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL 2 GEDONG AIR BANDAR LAMPUNG

By

SINTA DINALIS

The problems in this study is the low scores on subject students of Elementary School 2 Gedong Air. This study aims to determine the influence and the differences of media realia on learning integrated against student learning outcomes. The research is an using nonequivalent control group design. The population of this study amounted to 55 students and samples taken amounted to 27 students with experiment class of 27 students and control class 28 students. The main instruments used are observation sheets and tests. Data were analyzed by using simple regresional formula and t-test. The result of the research there is influence of media realia on integrated learning to student learning result and there are differences in learning outcomes using media realia and conventional learning class IV students of Elementary School 2 Gedong Air academic year 2016/2017.

Keywords : learning outcomes, integrated learning, media realia

**PENGARUH MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN TERPADU
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2
GEDONG AIR BANDAR LAMPUNG**

OLEH

SINTA DINALIS

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan**

Pada

**Program Studi S1 PGSD
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2 GEDONG AIR BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Sinta Dinalis**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1343053035**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Nazaruddin Wahab, M.Pd
NIP 19520717 197903 1 021

Dra. Lennyana, M.Pd
NIP 19590626198303 2 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP. 19600328198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Nazaruddin Wahab, M.Pd**

Sekretaris : **Dra. Loliyana, M.Pd**

Penguji : **Dr. Rochmiyati, M.Si**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **09 Agustus 2017**

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sinta Dinalis
NPM : 1343053035
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017" adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2016 s.d 23 Februari 2017. Skripsi ini bukan hasil menjiplak atau pun hasil karya orang lain. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, Agustus 2017
Yang Menyatakan



Sinta Dinalis
NPM. 1343053035

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Sinta Dinalis lahir di Kotaagung, pada tanggal 29 Juni 1995, sebagai anak kedua dari enam bersaudara. Putri pasangan Bapak Burhanuddin dan Ibu Lisnawati.

Pendidikan yang pernah di tempuh penulis adalah Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Dharma Wanita Kotaagung Tanggamus diselesaikan pada tahun 2000, Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 3 Kuripan, Kec. Kotaagung tahun 2001/2007, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Kotaagung tahun 2007/2010, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Muhammadiyah Kotaagung lulus pada tahun 2013.

Tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) FKIP Universitas Lampung.

Pada Tahun 2016, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata serta melaksanakan Program Pengalaman Lapangan di SD Negeri 1 Bina Karya Jaya Kecamatan Putra Rumbia Kabupaten Lampung Tengah.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala rahmat

dan hidayah serta karunia-Nya, kupersembahkan karyaku ini kepada:

Untuk kedua orang tuaku

Bapak Burhanuddin dan Ibu Lisnawati tercinta

Kakakku Santi Dinalis yang kusayangi

Adikku yang pertama Refli Dinata yang kusayangi

Adikku yang kedua Reza Dinata yang kusayangi

Adikku yang ketiga Rendi Dinata yang kusayangi

Adikku yang keempat Intan Putri Dinalis yang kusayangi

Seseorang yang kelak akan menjadi pendampingku

Seluruh guru dan dosen yang pernah mengajariku dari TK hingga Perguruan
Tinggi

Semua Sahabat terbaik yang pernah ada

Almamater Tercinta

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhan-Mu hendaknya kamu berharap” (QS: Al- Insyirah 6-8)

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu,
maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga”
(Bukhari Muslim)

“kamu berkembang bukan hanya untuk dirimu sendiri tapi berkembanglah untuk semua orang disekitarmu”
(Iskandar Muda)

“Hidup Sekali Hiduplah Yang Berarti
(Penulis)

SANWACANA

Assalamualaikum.Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang penulis susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung. Dengan Judul **“Pengaruh Media Realia Pada Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”**

Dalam Penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, beserta seluruh staf dan jajarannya.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing kami selama ini.

4. Bapak Drs. Nazaruddin Wahab, M.Pd selaku Pembimbing Pertama sekaligus Pembimbing Akademik atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, waktu, motivasi, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
5. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd selaku dosen Pembimbing Kedua atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, waktu, motivasi, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
6. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si selaku Pembahas atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, waktu, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh staf yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat penulis menyelesaikan perkuliahan.
8. Ibu Yuliati Said, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 2 Gedong Air Kota Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
9. Mata air kasih sayang yang tak pernah berhenti mengalir, Ayahku Burhanuddin dan Ibuku Lisnawati tercinta, yang telah ikhlas menyayangi dari kandungan hingga saat ini, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkahku dalam sujudnya, terimakasih untuk tetes keringat dan air mata yang tumpah, semuanya tak akan pernah bisa aku balas dengan apapun.

10. Kakakku Santi Dinalis, adik pertamaku Refli Dinata, adik kedua Reza Dinata, adik ketiga Rendi Dinata, serta adik keempat Intan Putri Dinalis tercinta.
11. Dwi Askha Nuryanto a.k.a Asking dan Tiras Adi Arisandi a.k.a Abang Tiras selaku Ketua Angkatan abadi PGSD 2013, terimakasih sudah jadi ketua angkatan paling pengertian.
12. Partner skripsiku Yosi Fera dan Susika Oktaviani terima kasih telah menjadi rekan sekaligus keluarga yang baik, selalu menghibur dan selalu menjadi penyemangat dalam proses pembuatan skripsi sampai akhirnya skripsi ini selesai dengan baik.
13. Sahabat terbaikku di PGSD Susika Oktaviani, Yosi Fera, Malinda Eli Sabet, Dea Ayu Pangesti, Fathul Janna, Inayatu Mubarakah, Clarisa Pratiwi, Septiliana, Trisna Selviana. Terimakasih untuk kebersamaannya dan yang telah terjalin semoga kekeluargaan kita tetap terjalin dan menjadi orang-orang yang sukses.
14. Teman seperjuangan di PGSD Kampus 2013 Semoga kita menjadi orang yang sukses semua dan semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
15. Teman-teman KKN dan PPL Putra Rumbia Bambang Prayogi, Fathul Jannah, Melia Rosalina, Susika Oktaviani, Zara Aulia, Keluarga Bpk. Suroso dan Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
16. Kawan SMA yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, Sri Ayu Wahyuni, Masyuni, Anida wati.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, amin.

Bandar Lampung, 09 Agustus 2017
Penulis

Sinta Dinalis
NPM 1343053035

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Manfaat Media Pembelajaran	9
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
B. Media Realia.....	10
1. Pengertian Media Realia	10
2. Bentuk Media Realia.....	11
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia.....	11
C. Aktivitas Belajar	12
D. Hasil Belajar	13
E. Konsep Pembelajaran Terpadu	13
1. Pengertian Pembelajaran Terpadu.....	14
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Terpadu.....	18
3. Karakteristik Pembelajaran Terpadu.....	20
F. Hasil Penelitian Relevan	22
G. Kerangka Fikir.....	24
H. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Variabel Penelitian.....	30
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel..	31

	G. Teknik Pengumpulan Data	32
	H. Instrumen Penelitian.....	33
	I. Teknik Analisis Data	39
	J. Hipotesis	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Pelaksanaan Penelitian	43
	1. Persiapan Penelitian	43
	2. Uji Coba Instrumen Penelitian	43
	3. Pelaksanaan Penelitian	46
	B. Pengambilan Data Penelitian.....	48
	C. Analisis Data Penelitian	48
	D. Pengujian Hipotesis	52
	1. Hipotesis Pertama.....	52
	2. Hipotesis Kedua	54
	E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
BAB V	Simpulan dan Saran	
	A. Simpulan	59
	B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai MID Siswa Kelas IV Semester 1	4
2. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.....	29
3. Klasifikasi Validitas	36
4. Klasifikasi Reliabilitas	37
5. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	37
6. Kriteria Daya Pembeda Soal	38
7. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Siswa	40
8. Hasil Analisis Validitas Butir Soal	44
9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	45
10. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal.....	46
11. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	47
12. Hasil Analisis Aktivitas Kelas Eksperimen	48
13. Nilai Pretest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	49
14. Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	51
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	53
16. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji t-tes	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Rancangan Desain	28
2. Diagram Batang Perbandingan Presentase Nilai Ketuntasan Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
3. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
4. Diagram Batang Perbandingan Presentase Nilai Ketuntasan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
5. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	65
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	84
3. Lembar Kerja Siswa	104
4. Kisi-kisi Soal	106
5. Pilihan Ganda	109
6. Kunci Jawaban	113
7. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	114
8. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal tes	115
9. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Tes	116
10. Rekapitulasi Daya Pembeda Soal tes	117
11. Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	118
12. Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	121
13. Rekapitulasi Keaktifan Siswa	124
14. Uji Hipotesis Pertama	126
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	128
16. Uji Hipotesis Kedua	129
17. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji t-tes	132
18. Tabel Harga Kritis dari <i>r Product Moment</i>	133
19. Tabel Harga Kritis Distribusi t	134
20. Dokumentasi	136

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan bahwa pembentukan Pemerintah Negara Indonesia yaitu antara lain untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan upaya tersebut,

Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (3) memerintahkan agar Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu system pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.

Latar belakang perlunya perubahan kurikulum menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhammad Nuh bahwa di tengah perubahan zaman, system pendidikan di Indonesia juga harus selalu ikut menyesuaikan. Pengembangan kurikulum 2013 diharapkan dapat menjadi jawaban untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia hadapi perubahan dunia. Pengembangan kurikulum 2013 sudah melalui proses panjang dan ditelaah sehingga saatnya disampaikan ke publik agar dapat memberi pandangan lebih sempurna. Konsekuensinya, perubahan kurikulum yang akan dimulai 2013 harus dilakukan jika tidak ingin kualitas SDM Indonesia tertinggal.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

"Mengembangkan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, pendidikan berfungsi mengembangkan segenap potensi peserta didik

menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” (UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional maka, pengembangan kurikulum haruslah berakar pada budaya bangsa, kehidupan bangsa masa kini dan kehidupan bangsa di masa mendatang. Proses pendidikan adalah suatu proses pengembangan potensi peserta didik sehingga mereka mampu menjadi pewaris dan pengembang budaya bangsa. Melalui pendidikan berbagai nilai dan keunggulan budaya dimasa lampau diperkenalkan, dikaji dan dikembangkan menjadi budaya dirinya, masyarakat dan bangsa yang sesuai dengan zaman dimana peserta didik hidup dan mengembangkan diri.

Kemampuan menjadi pewaris dan pengembang budaya tersebut akan dimiliki peserta didik apabila pengetahuan, kemampuan intelektual, sikap dan kebiasaan, keterampilan sosial memberikan dasar untuk serta aktif mengembangkan dirinya sebagai individu, anggota masyarakat, warga Negara dan anggota umat manusia. Pendidikan juga harus diberikan dasar bagi keberlanjutan kehidupan bangsa dengan segala aspek kehidupan yang mencerminkan karakter bangsa masa kini dan masa yang akan datang.

Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar teori “pendidikan berdasarkan standar (*standar based education*) dan teori kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berdasarkan standar adalah pendidikan yang menetapkan standar nasional sebagai kualitas minimal warga negara untuk suatu jenjang pendidikan. Standar bukan kurikulum dan kurikulum dikembangkan agar peserta didik mampu mencapai kualitas standar nasional atau di atasnya. Standar kualitas nasional dinyatakan sebagai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Kompetensi Lulusan mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Standar Kompetensi Lulusan dikembangkan menjadi Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan yaitu SKL SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK” (Permendikbud No. 68 tahun 2013)

Adapun orientasi pengembangan kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Perubahan yang paling mendasar adalah nantinya pendidikan akan berbasis *science* dan tidak berbasis hafalan lagi. Pemberlakuan pembelajaran terpadu pada kurikulum 2013 untuk siswa kelas tinggi di SD dapat dibenarkan secara akademik, karna siswa pada usia tersebut masih berpandangan holistik serta berperilaku dan berpikir konkrit. Mereka belum terbiasa dengan cara berpikir terspesialisasi dan abstrak. Pengalaman belajar akan bermakna bagi mereka jika banyak berkaitan dengan ragam pengalaman keseharian mereka yang ditunjang dengan benda-benda dan fenomena nyata yang dapat diamati.

Pengelolaan pembelajaran dengan pendekatan terpadu akan memberikan pengalaman belajar yang sangat kaya bagi siswa dalam rangka menumbuhkan kembangkan keragaman potensi yang dimiliki setiap siswa. Tumbuh dan berkembangnya potensi siswa secara optimal sejak usia dini akan sangat menentukan kualitas pengalaman dan hasil belajar mereka pada jenjang berikutnya.

Berdasarkan pengamatan mengenai hasil belajar dari prapenelitian yang dilakukan peneliti di SDN 7 Gedong Air pada Senin 7 November 2016 di dapat keterangan bahwa hasil belajar siswa masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 70. Rendahnya hasil belajar siswa dibuktikan dari hasil Ujian Tengah Semester yang telah dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Data Nilai MID Siswa Kelas IV Semester 1 SDN 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017

No.	KKM	Nilai	Kelas				Keterangan
			IVa		IVb		
			Jumlah	%	Jumlah	%	
1	70	70	15	56	13	46	Tuntas
2		70	12	44	15	54	Belum Tuntas
Jumlah			27	100	28	100	

Sumber: Guru kelas IVa dan IVb SDN 2 Gedong Air

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70, hanya 15 siswa yang tuntas di kelas IVa yakni 56% dari 27 siswa. Sedangkan kelas IVb hanya 13 siswa yang tuntas yakni 46% dari 28 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air dikatakan masih rendah karena sebagian besar yakni 44% siswa IVa dan 54% siswa kelas IVb mendapat nilai di bawah KKM.

Menurut Asyhar (2012: 3) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan pembelajaran secara efisien dan efektif. Untuk itu penulis dalam penelitian ini akan menggunakan media realia di kelas IV SDN 2 Gedong Air. Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa akan lebih aktif dan dapat menerima pelajaran yang disampaikan dengan lebih baik. Menurut Sanaky (2011: 50) media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah atau keperluan proses pembelajaran.

Oleh sebab itu dengan adanya media realia ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan dalam beberapa aspek baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik antar mata pelajaran. Maka dari itu, dari permasalahan yang temukan saya mengambil judul tentang **Pengaruh**

**Media Realia pada Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas IV SDN 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa masih rendah.
2. Pembelajaran terpadu masih berpusat pada guru.
3. Guru belum melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
5. Guru jarang mengaitkan satu pelajaran dengan pelajaran lainnya pada saat memberikan materi pembelajaran.
6. Guru belum menggunakan media realia, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Apakah ada Pengaruh Media Realia pada Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017?
2. Apakah ada perbedaan antara hasil belajar menggunakan media realia dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media realia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dalam penelitian ini tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui

1. Pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017
2. Perbedaan hasil belajar menggunakan media realia dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media realia.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedong Air Bandar Lampung
 - b. Meningkatkan proses belajar dengan tidak hanya banyak mencatat tetapi lebih pemahaman konsep-konsep.
 - c. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi.
2. Bagi guru
 - a. Sebagai informasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, menambah pengetahuan guru serta mengembangkan kemampuan guru dalam mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang profesional.
 - b. Berkreasi untuk memperbaiki citra proses pengajaran dan hasil belajar
3. Bagi SDN 2 Gedong Air
 - a. Memberikan landasan kebijakan yang akan diambil sebagai upaya untuk perbaikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
 - b. Meningkatkan Standar Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran terpadu di kelas IV.

- c. Sebagai bahan masukan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti
- a. Agar lebih memahami dan mengerti langkah-langkah metode belajar dalam menyampaikan pembelajaran terpadu dengan menggunakan media realia.
 - b. Sebagai bahan masukan bahwa dengan metode pembelajaran yang tidak membosankan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Umumnya dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan media pembelajaran dengan tujuan supaya informasi atau materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima atau dipahami oleh siswa. Heinich (dalam Hermawan 2007: 3) media merupakan alat saluran komunikasi. Sedangkan menurut Asyhar (2012: 3) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan pembelajaran secara efisien dan efektif. Sejalan dengan Sundayana (2014: 6) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu media perantara dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan atau informasi dari sumber yang terencana. Proses pembelajaran di kelas dapat terbantu bila menggunakan media pembelajaran dalam memahami materi yang disampaikan sehingga terjadi lingkungan pembelajaran secara efisien dan efektif yang dapat menciptakan kondisi kelas yang lebih baik dan kondusif.

2. Manfaat Media Pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat para siswa lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang akan dipelajari. Media pembelajaran sangat bermanfaat dan diperlukan saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hermawan (2007: 12) menyebutkan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya
- b. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa.
- c. Membangkitkan motivasi siswa
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
- e. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh siswa
- f. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi beberapa jenis.

Asyhar (2012: 44) membagi media pembelajaran menjadi 4 jenis, yaitu:

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata mata dari siswa. Misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model, prototif dan grafis) dan media proyeksi (*power point* dan *auto card*).
- b. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera penglihatan siswa. Misalnya: radio, pita, kaset, suara, dan piringan hitam.
- c. Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: video kaset dan film bingkai.
- d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: tv dan *power point*.

Sedangkan menurut Sanaky (2011: 50) beberapa jenis media yang sering digunakan adalah:

- a. Media Cetak
- b. Media Pameran
- c. Media Diproyeksikan
- d. Rekam Audio Rekaman Audio
- e. Video dan VCD Video dan VCD.
- f. Komputer Sebagai media pembelajaran

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menggunakan jenis media menurut Sanaky, dan mengacu pada media pameran jenis realia. Realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan realia untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu system misalnya peralatan laboratorium.

B. Media Realia

1. Pengertian Media Realia

Benda nyata (*real thing*) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Menurut Sanaky (2011: 50) media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah atau keperluan proses pembelajaran. Sanjaya (2012: 14) menyatakan bahwa media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya. Benda nyata sebagai media realia yang digunakan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan tema daerah tempat tinggal sub tema sumber daya alam yakni singkong dan cengkeh.

Media realia merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Media realia banyak digunakan dalam proses

pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual.

2. Bentuk Media Realia

Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki bentuk yang berbeda-beda termasuk media realia. Menurut Sanaky (2011: 50) Bentuk realia sama dengan benda sebenarnya yang tidak mengalami perubahan sama sekali dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Ibrahim (2003: 118) media realia bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau sebenarnya. Objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal. Menurut Rusman (2005: 2) Media realia yaitu semua media nyata di dalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya

Pendapat yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk media realia itu sama dengan aslinya atau sebenarnya. Kesulitan kadang timbul dalam menghadirkan realia secara utuh yang disebabkan oleh ukuran yang terlalu besar atau sulit ditemukan di lingkungan sekitar sehingga beberapa modifikasi seringkali harus dilakukan

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Penggunaan media realia dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan ketika seorang guru memutuskan untuk menggunakan media realia dalam proses pembelajaran. Ibrahim (2003: 119) mengidentifikasi bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan obyek nyata ini:

- a. Kelebihan
 - 1) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
 - 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka menggunakan sebanyak mungkin alat indera.
- b. Kelemahan
 - 1) Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
 - 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai obyek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari obyek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan peneliti menyimpulkan bahwa media realia dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dalam suatu pembelajaran. Media realia juga memiliki keunggulan yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya, namun juga memiliki- memiliki kelemahan tersendiri yaitu dalam segi biaya yang diperlukan, karena biaya yang diperlukan terkadang tidak sedikit.

C. Aktivitas Belajar

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis siswa baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Hamalik (2008: 23) aktivitas belajar merupakan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa itu dapat mengembangkan pengetahuannya guna mencapai tujuan pembelajaran.

Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Dierich (Suhana, 2008: 22) tentang jenis-jenis aktivitas dalam pembelajaran yaitu: Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati orang lain bekerja atau bermain.

- a) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.
- b) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
- c) Kegiatan-kegiatan menulis: yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *out time* atau rangkuman, dan mengerjakan test, serta mengisi angket.
- d) Kegiatan-kegiatan menggambar: yaitu menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta dan pola.
- e) Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggara permainan, serta menari dan berkebun.
- f) Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat.
- g) Hubungan-hubungan dan membuat keputusan. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dll.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan beberapa aspek, baik jasmani maupun rohani agar dapat mengembangkan pengetahuannya supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa, diharapkan siswa akan lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran.

D. Hasil Belajar

Setiap keberhasilan belajar dapat diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Susanto (2014: 5) berpendapat bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai

sejumlah materi pelajaran tertentu. Serangkaian tes yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengetahuan yang ingin diketahui. Hamalik (2012: 27) hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Menurut Keller (dalam Abdurrahman 2012: 27) hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Sudjana (2012: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Usaha tersebut dipengaruhi kondisi dan situasi tertentu, yaitu pendidikan dan latihan dalam suatu jenjang pendidikan.

E. Konsep Pembelajaran Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran Pembelajaran terpadu sudah ada sekitar empat puluh tahun lalu, para ahli banyak mengemukakan pendapatnya mengenai pembelajaran terpadu. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan terpadu diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan dasar. Menurut Joni T.R dalam (Trianto, 2012: 56) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu merupakan,

Suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Menanggapi hal di atas bahwa, pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang dapat dilakukan secara individual atau secara kelompok dimana peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat di atas menurut Hadisubroto dalam (Trianto, 2012: 56), pembelajaran terpadu adalah,

Pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar anak, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Apabila dikaitkan dengan tingkat perkembangan anak, pembelajaran terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memerhatikan dan menyesuaikan pemberian konsep materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini diperkuat Depdikbud dalam (Trianto, 2012: 56) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu adalah, pendekatan berangkat dari teori pembelajaran yang menolak *drill-system* sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.

Menanggapi hal di atas bahwa, pembelajaran terpadu menolak suatu cara mengajar yang hanya menekankan peserta didik untuk melakukan latihan dalam kegiatan pembelajaran, karena apabila hanya ditekankan pada latihan saja, peserta didik tidak akan memperoleh suatu pembelajaran yang bermakna dan tidak menemukan potensi yang dimilikinya. Pendekatan belajar mengajar seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik. Menurut Prabowo dalam (Iif Khoiru Ahmadi dkk, 2011: 44-45), arti bermakna disini karena,

Pembelajaran terpadu diharapkan anak akan memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka pelajari dengan melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain

yang sudah mereka pahami. Pembelajaran terpadu merupakan pendekatan belajar mengajar yang memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik (*Developmentally Practical*).

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan terpadu diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan dasar, terutama untuk mencegah penjejalan kurikulum dalam proses pembelajaran di sekolah. Dampak negatif dari penjejalan kurikulum akan berakibat buruk terhadap perkembangan anak. hal tersebut terlihat dengan dituntutnya anak untuk mengerjakan berbagai tugas yang melebihi kapasitas dan kebutuhan mereka. Mereka kurang mendapat kesempatan untuk belajar, untuk membaca dan sebagainya. Disamping itu mereka akan kehilangan pengalaman pembelajaran alamiah langsung. Pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa ciri yaitu, berpusat pada anak, proses pembelajaran mengutamakan pemberian pengalaman langsung, serta pemisahan antar bidang studi tidak terlihat jelas. Disamping itu pembelajaran terpadu menyajikan beberapa konsep dari berbagai bidang studi dalam satu proses pembelajaran. Kecuali mempunyai sifat luwes, pembelajaran terpadu juga memberi hasil yang dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Pembelajaran terpadu memiliki kelebihan, Depdikbud dalam Iif Ahmadi dkk, (2012: 46) sebagai berikut:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar anak relevan dengan tingkat perkembangannya.
2. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
3. Kegiatan belajar bermakna bagi anak, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
4. Keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
5. Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai dengan lingkungan anak.
6. Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu. Keterampilan sosial ini antara lain adalah: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa pembelajaran terpadu mempunyai kelebihan yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membantu peserta didik berkembang sesuai dengan taraf perkembangan intelektualnya. Menurut Iif Ahmadi dkk (2012: 47-48) bahwa,

Pembelajaran terpadu didasarkan pada pendekatan *inquiry*, yaitu melibatkan siswa mulai dari merencanakan, mengeksplorasi, dan *brain storming* dari siswa. Dengan pendekatan terpadu siswa didorong untuk berani bekerja secara kelompok dan belajar dari hasil pengalamannya sendiri. Dalam pelaksanaannya anak dapat diajak berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi topik atau kejadian, siswa belajar proses dan isi (materi) lebih dari satu bidang studi pada waktu yang sama.

Pembelajaran terpadu juga menekankan integrasi berbagai aktivitas untuk mengeksplorasi objek, topik, atau tema yang merupakan kejadian-kejadian, fakta, dan peristiwa yang otentik. Pelaksanaan pembelajaran terpadu pada dasarnya agar kurikulum itu bermakna bagi anak. Hal ini dimaksudkan agar bahan ajar tidak digunakan secara terpisah-pisah, tetapi merupakan suatu kesatuan bahan yang utuh dan cara belajar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang studi dimana pembelajarannya diawali dengan pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan serta pembelajaran terpadu didasarkan pada pendekatan *inquiry* yang melibatkan siswa secara aktif mulai dari merencanakan, mengeksplorasi, berani bekerja secara kelompok, belajar dari hasil pengalamannya langsung dan mengemukakan

pendapatnya sendiri yang dalam hal ini akan memberi hasil yang dapat berkembang sesuai dengan minat, kebutuhan dan perkembangan anak.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Terpadu

Prinsip dasar pembelajaran terpadu umumnya memiliki keterkaitan materi atau tema dengan dunia siswa. Menurut Ujang Sukandi, dkk dalam (Trianto, 2012: 57),

Pembelajaran terpadu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran.

Pembelajaran terpadu perlu memilih materi beberapa materi pelajaran yang mungkin dan saling terkait, dengan demikian, materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Pembelajaran terpadu tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran terpadu harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum dapat dipadukan dalam satu tema perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal. Menurut Trianto (2012: 58-59), secara umum prinsip-prinsip pembelajaran terpadu dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Prinsip Penggalan Tema Prinsip penggalan tema hendaklah memerhatikan beberapa persyaratan.
 - 1) Tema hendaknya tidak terlalu luas.
 - 2) Tema harus bermakna.
 - 3) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak.
 - 4) Tema dikembangkan harus mampu mewadahi sebagian besar minat anak.
 - 5) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar.
 - 6) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan dari masyarakat.

- 7) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar. (Trianto, 2012: 58).

Berdasarkan hal di atas bahwa, prinsip penggalan tema dalam pembelajaran terpadu hendaknya diperhatikan, karena hal ini menentukan fokus peserta didik dalam pembelajaran terpadu. Tema yang ditentukan harus mewakili semua yang dibutuhkan peserta didik, yakni memberikan bekal bagi peserta didik untuk belajar selanjutnya.

2. Prinsip Pengelolaan Pembelajaran Prinsip pengelolaan pembelajaran hendaklah guru dapat berlaku sebagai berikut.
 - 1) Guru hendaknya jangan menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses belajar mengajar.
 - 2) Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok.
 - 3) Guru perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan. (Trianto, 2012: 58-59).

Berdasarkan hal di atas, guru hendaknya sebagai mediator dan fasilitator dalam pengelolaan pembelajaran. Suasana dalam pembelajaran yang dikelolanya harus mengaktifkan dan melibatkan peserta didik dalam pengelolaan pembelajaran dan tujuan dalam pembelajaran hendaknya jelas dan terarah. Sehingga pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses pembelajaran.

3. Prinsip Evaluasi Prinsip evaluasi dalam pembelajaran terpadu, diperlukan beberapa langkah-langkah positif antara lain:
 - 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri (*self evaluation/self assessment*) di samping bentuk evaluasi lainnya.
 - 2) Guru perlu mengajak para siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai. (Trianto, 2012: 59)

Berdasarkan hal di atas bahwa, evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila dilakukan evaluasi. Evaluasi tidak dilakukan oleh guru secara individual

saja, tetapi guru dapat melibatkan peserta didik untuk melakukan evaluasi dalam pembelajaran. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan penilaian diri. Hal ini akan membuat peserta didik mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan dalam pembelajaran dan dapat melakukan perbaikan positif dalam pembelajaran selanjutnya.

4. Prinsip Reaksi Dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam KBM. Karena itu, guru dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran. Guru harus bereaksi terhadap aksi siswa dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit melainkan ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna. Pembelajaran terpadu memungkinkan hal ini dan guru hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan kepermukaan hal-hal yang dicapai melalui dampak pengiring. (Trianto, 2012: 59).

Berdasarkan hal di atas dapat dijelaskan bahwa, selain guru dituntut untuk mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Guru harus melibatkan peserta didik dalam pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, guru harus bereaksi terhadap aksi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang tidak mengarahkan ke aspek yang sempit, namun ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam pembelajaran terpadu terdiri atas prinsip penggalan tema, prinsip pengelolaan pembelajaran, prinsip evaluasi dan prinsip reaksi.

3. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2012: 61-63), pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik atau ciri-ciri, yaitu: holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

1. Holistik

Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang terkotakkotak.

2. Bermakna

Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek seperti yang dijelaskan di atas, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan yang disebut skemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari.

3. Otentik

Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih otentik.

4. Aktif

Pembelajaran terpadu menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus-menerus belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik atau ciri-ciri. Holistik. Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa untuk memahami suatu peristiwa dari segala sisi, yang pada nantinya hal ini akan membuat siswa menjadi tahu dan bijaksana dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada di depan mereka.

Bermakna. Setiap peristiwa yang dipelajari oleh peserta didik terbentuk dari suatu jalinan konsep-konsep yang berhubungan. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Selanjutnya hal ini akan mengakibatkan pembelajaran yang berfungsi, dimana siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan suatu masalah yang muncul dalam kehidupannya.

Otentik. Pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui

kegiatan pembelajaran secara langsung. Dikatakan otentik, sebab peserta didik dapat memahami dari hasil belajar sendiri, dari hasil interaksinya dengan fakta dan peristiwa bukan hasil pemberitahuan guru, informasi dan pengetahuan yang di peroleh sifatnya lebih otentik atau dapat dipercaya, guru hanya sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai aktor pencari informasi dan pengetahuannya.

Aktif. Pembelajaran terpadu dikembangkan berdasar kepada pendekatan inquiri, dimana siswa terlibat aktif dalam perencanaan, pelaksanaan dan proses evaluasinya. Oleh sebab itu, pembelajaran terpadu menekankan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Baik secara fisik, mental, intelektual maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat dan kemampuan siswa.

F. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni:

1. Hasil penelitian Nur Indah Kurniawati 2014

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa. Metode yang digunakan eksperimen semu. Penelitian ini termasuk penelitian populasi. Pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Uji Hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.

Para guru dianjurkan menggunakan media realia dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Tri Sukses.

2. Hasil Penelitian Suryan Toro 2015

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap penguasaan materi dan aktivitas belajar siswa. Desain penelitian adalah pretes-postes kelompok ekuivalen. Sampel penelitian ini kelas IV A dan IV B yang dipilih secara purposive sampling. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif diperoleh dari rata-rata nilai pretes, postes, dan gain yang dianalisis menggunakan uji U. Data kualitatif berupa aktivitas yang dianalisis secara deskriptif. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media realia berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi pokok dunia tumbuhan.

3. Hasil Penelitian Renita Prahastiani 2016

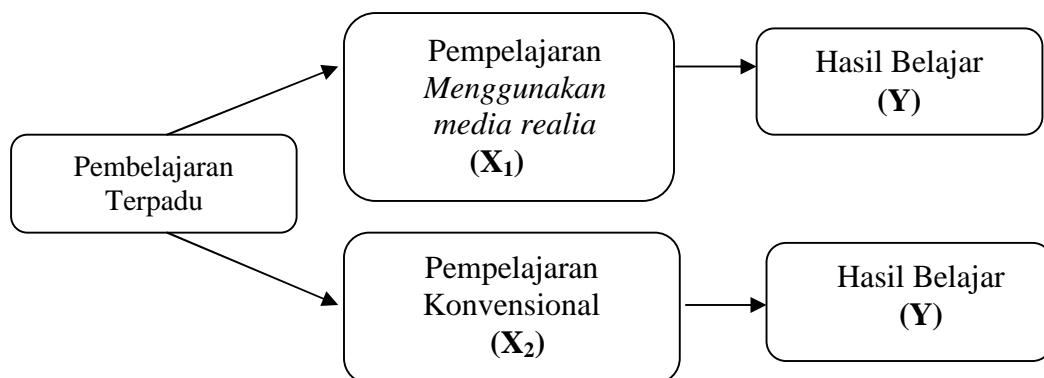
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Desain penelitian adalah pretes, postes kelompok non ekuivalen dengan purposive sampling sehingga kelas V A dan V B diambil sebagai sampel. Data kuantitatif berupa data hasil belajar yang diperoleh dari nilai pretes, postes dan N-gain yang dianalisis menggunakan uji-t dan uji U. Data kualitatif berupa deskripsi data aktivitas belajar, dan angket tanggapan siswa yang dianalisis secara deskriptif. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media realia berpengaruh signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

G. Kerangka Fikir

Berdasarkan proses pembelajaran yang di dukung oleh teori kontrukstivis, siswa melakukan pembelajaran yang bersifat nyata, mengutamakan proses,

melakukan percobaan secara langsung dan aktif untuk menemukan jawaban. Menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial dan pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman. Maka dari itu metode eksperimen merupakan cara yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pada metode ini, siswa melakukan banyak aktifitas ilmiah yang harus dilakukan, seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar. Aktifitas tersebut dapat mengembangkan keterampilan berfikir untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa mengetahui kemampuan yang ada dalam dirinya. Metode eksperimen dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri dan semangat siswa untuk melakukan pembelajaran berbasis hasil. Semua aktivitas yang dilakukan oleh siswa secara langsung akan terekam oleh memori, sehingga siswa lebih memahami materi. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih maksimal. Setiap siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif mempunyai kesempatan untuk memperoleh prestasi yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dugaan adanya pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa di sekolah dapat digambarkan sebagai berikut:



H. Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Perlu diketahui bahwa tidak setiap penelitian harus merumuskan hipotesis. Menurut Iskandar dalam Musfiqon (2012: 46) Hipotesis merupakan “pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Karena hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas penulis menganalisis bahwa hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X_1 “Media Realia”, dengan variabel Y “hasil belajar siswa”, serta perbedaan Variabel Y “Hasil belajar siswa” dengan menggunakan Variabel X_1 “Media Realia” dan Variabel X_2 “Pembelajaran konvensional” dengan siswa. Selanjutnya penelitian ini penulis mengajukan hipotesis

1. Hipotesis Pertama

Ha: Ada pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedong Air

Ho: Tidak ada pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedong Air

2. Hipotesis Kedua

Ha: Ada perbedaan hasil belajar menggunakan media realia dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media realia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air

Ho: Tidak ada perbedaan penggunaan media realia dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media realia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air

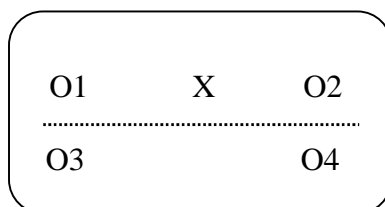
III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan sebab akibat. Menurut Arikunto (2008: 96) metode eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki, dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab-akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Sugiyono (2013: 116) metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian eksperimen dengan metode *quasi eksperimental design*, desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Kontrol Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain ini dibedakan dengan adanya pretest sebelum perlakuan diberikan. Karena adanya pretest, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan. Pretest dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistik (*statistical control*)

serta dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Adapun gambaran mengenai rancangan *nonequivalent control group design* sebagai berikut,



Gambar 1. (Sugiyono, 2016: 79) Rancangan *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

- O1 : Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen
- O2 : Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen
- X : Pemberian perlakuan
- O3 : Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol
- O4 : Pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*Pretest*) dengan tes yang sama, setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media realia sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan media realia. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Gedong Air Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017.

Tabel 2 Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

No.	Kelas	Jumlah siswa yang menjadi populasi
1	IV A	27
2	IV B	28
Jumlah		55

Sumber : Data siswa SD Negeri 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *Random sampling* dan *purposif sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi secara total dengan penunjukan. dalam penelitian ini dipilih atau ditunjuk kelas IVa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVb sebagai kelas kontrol.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah

- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru.
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media realia
- b. Menyiapkan instrumen penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan.

- a. Mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media realia, sedangkan untuk kelas kontrol tidak menggunakan media realia sebagai perlakuan dan Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
- c. Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- e. Membuat laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini akan diteliti dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2010: 61) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel bebas

Variabel bebas (*Independent*) atau sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2016: 39). Jadi variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain yang dilambangkan dengan X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media realia.

2. Variabel terikat

Variabel terikat (*Dependent*) atau sering disebut variabel output, kriteria, atau konsekuen. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 39). sehingga sifatnya sangat tergantung pada variabel lain yang dilambangkan dengan Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

1. Definisi konseptual

a. Variabel media realia

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

b. Variabel hasil belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti, yang hanya berhubungan dengan kognitifnya saja. (Hamalik, 2001: 30).

2. Definisi operasional

a. Variabel media realia

Media realia dalam pembelajaran ini berbentuk alat peraga, realia banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual dengan tema Daerah Tempat Tinggalku, peneliti memperkenalkan sumber daya alam yaitu singkong dan cengkeh

b. Variabel hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa berupa angka atau nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* ke *posttest*. Adapun indikator untuk pencapaian ini berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media realia.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016: 240) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Peneliti secara langsung dapat mengambil bahan dokumen yang sudah ada dan memperoleh data yang dibutuhkan salah satunya adalah catatan-catatan atau dokumen tentang sekolah, daftar nama siswa, foto, dll.

2. Teknik Tes

Menurut Triyono (2012 : 174) Tehnik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian, tes biasanya berupa sejumlah pertanyaan atau soal yang menuntut jawaban dan data penelitian yang dikumpulkan berupa hasil belajar Jenis tes yang digunakan adalah tes hasil belajar karena tes ini mengukur apa yang telah dipelajari pada mata pelajaran. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest dan posttes.

Pre-test diberikan pada kondisi awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Post-test diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas control setelah adanya perlakuan (*treatment*) dalam kelas untuk mengetahui adanya perubahan terhadap hasil belajar siswa. Sebelum dibagikan kepada peserta didik, terlebih dahulu soal evaluasi pretest dan posttest diuji cobakan sehingga diperoleh butir soal tes yang valid.

3. Observasi

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Sutrisno Hadi dalam (Sugiyono 2016: 145) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis yaitu suatu proses pengamatan dan ingatan”. Observasi ini dilakukan selama peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 2 Gedong Air pada tahun ajaran 2016/2017.

Adapun dimensi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran yaitu:

- a. Mendeskripsikan salah satu mata pelajaran
- b. Mendiskusikan bagian materi pelajaran yang sama
- c. Menginformasikan materi pembelajaran saat kembali ke kelompok asal
- d. Memperpresentasikan hasil diskusi kelompok

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrumen tes. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1. *Stem* : suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
2. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
3. Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
4. Pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji coba Instrumen Tes

Sebelum soal tes diujikan kepada siswa, soal tes terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Gotongroyong Bandar Lampung yang memiliki standar KKM sebesar 70.

b. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

1. Uji Validitas

Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian Menurut Sugiyono (2016: 121) validitas adalah terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Validitas instrumen tes yang digunakan adalah validitas isi, yakni ditinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
- 2) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indicator.
- 3) Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan guru mitra untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Selanjutnya, dilaksanakan uji validitas butir soal yang dilakukan terhadap 55 siswa di dalam sampel dan populasi dengan jumlah soal yang diujikan 20 soal. Untuk mengukur validitas menggunakan dengan metode *Pearson Correlation*, dengan rumus korelasi *product moment* dengan rumus seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 213) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 N : Jumlah sampel
 X : Skor butir soal
 Y : Skor total

Kemudian dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Dalam perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft office excel 2007*. Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N = 20$ dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,423.

Tabel 3 Tabel Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid	(TV)
	$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat rendah	(SR)
	$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah	(Rd)
	$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang	(Sd)
	$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi	(T)
	$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2010: 213)

Berdasarkan tabel di atas klasifikasi validitas untuk ketepatan hasil tes yang telah dilakukan peneliti berada di kategori tinggi yaitu $0.60 < r_{xy} < 0.80$

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda . Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Digunakan rumus *Alpha Cronbach's*. Rumus *Alpha Cronbach's* dalam Arikunto (2010: 239) adalah

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_i^2 : Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program *Microsoft office excel 2007* dengan klasifikasi:

Tabel 4 Tabel Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2010: 239)

Berdasarkan tabel di atas klasifikasi Reliabilitas untuk ketepatan hasil tes yang telah dilakukan peneliti berada di kategori tinggi yaitu 0,61 - 0,80.

3. Taraf Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft office excel 2007*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 208) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : tingkat kesukaran

B : jumlah siswa yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 5 Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2008 : 210).

Berdasarkan tabel di atas klasifikasi Taraf Kesukaran Soal untuk ketepatan hasil tes yang telah dilakukan peneliti berada di kategori sedang yaitu 0,31 – 0,70.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Menganalisis daya pembeda soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu. Arikunto (2008: 211) daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft office excel 2007*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu:

$$J = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_b = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

P = Indeks kesukaran.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$$P_B = \frac{B_B}{J_B} = \text{Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.}$$

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Kriteria Daya Pembeda Soal

No.	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2008 : 218).

Berdasarkan tabel di atas Kriteria Daya Pembeda Soal untuk ketepatan hasil tes yang telah dilakukan peneliti berada di kategori Baik Sekali yaitu 0,70 – 1,00

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Syarat yang harus di analisis berdasarkan hipotesis yang dirumuskan.

a. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui data sebaran pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak maka harus melewati uji normalitas data. Priyatno (2009: 187) mengemukakan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas data dengan melihat nilai di *Kolmogorov-Smirnov* yang akan dilakukan dengan bantuan Program *SPSS 17 for windows*. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa H_0 ditolak apabila nilai signifikasi (Sig) < 0,05, berarti distribusi sampel tidak normal. H_a diterima apabila nilai signifikasi (Sig) > 0,05 berarti sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Priyatno (2009: 89) pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalannya yaitu dengan menggunakan uji analisis *univariate* dengan uji *leavene's* dengan bantuan program *SPSS 17 for windows*. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima (varian sama), sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak (varian berbeda).

2. Teknik Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan media realia pada kelas eksperimen. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media realia. Setelah observasi selesai dilaksanakan, selanjutnya dianalisis dan diberi skor peritem, yaitu:

- a. Sangat Aktif : 4
- b. Aktif : 3
- c. Cukup Aktif : 2
- d. Kurang Aktif : 1

Untuk menentukan kategori aktif belajar siswa digunakan rumus :

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Nilai tersebut dikategorikan dalam kategori nilai aktivitas belajar sebagai berikut.

Tabel 7. Kategori nilai aktivitas belajar siswa.

No.	Kelas Interval	Kategori
1	46-51	Sangat Aktif
2	40-45	Aktif
3	34-39	Cukup Aktif
4	28-33	Kurang Aktif

(Sumber: Purwanto, 2013)

2. Teknik Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier. Menurut Sugiyono (2015: 286) regresi linier adalah untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel *dependen*. Sedangkan jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linier sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan linier antara 1 variabel *independen* dengan variabel *dependen*, dengan Menurut Sugiyono (2016: 188) persamaan regresi untuk regresi linier sederhana yaitu:

$$= a + bX$$

Keterangan:

- = subyek dalam variabel yang diprediksikan
- a = konstanta, nilai jika $X = 0$ (harga konstan)
- b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel *dependen* yang didasarkan pada perubahan interval *independen*
- X = variabel *independen*.

Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar menggunakan media realia dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media realia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu

menggunakan t-test. Terdapat dua buah rumus t-test yang dapat digunakan, salah satunya yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan

t = harga t

\bar{X}_1 = rata rata kelompok kelas eksperimen

\bar{X}_2 = rata rata kelompok kelas kontrol

n_1 = banyaknya sampel pada kelas eksperimen

n_2 = banyaknya sampel pada kelas kontrol

s_1^2 = Varians kels eksperimen

s_2^2 = Varians kels kontrol

(Sugiyono, 2016: 197)

Kriteria pengujian, bila t hitung < t tabel, maka H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila t hitung > t tabel atau t hitung = t tabel maka H_a diterima.

Kemudian kriteria ketuntasan jika hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas Kontrol maka H_a diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol H_a ditolak.

J. Hipotesis

1. Hipotesis Pertama

Ha: Ada pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedong Air

Ho: Tidak ada pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedong Air

2. Hipotesis Kedua

Ha: Ada perbedaan hasil belajar menggunakan media realia dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media realia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air

Ho: Tidak ada perbedaan penggunaan media realia dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media realia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air .

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 maka dapat disimpulkan bahwa

1. Ada pengaruh penggunaan media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air .
2. Serta terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media realia dan pembelajaran konvensional.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media realia pada kelas eksperimen (IV A) yaitu 77,407 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (IV B) yang hanya mendapat nilai 65,54.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya

pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Gedong Air Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan untuk meningkatkan hasil belajarnya tidak hanya pada pembelajaran terpadu saja tetapi juga memahami dalam penggunaan media realia.
- b. Siswa diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.
- c. Membantu siswa mempermudah pemahaman dalam belajar serta memberikan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran terpadu.

2. Bagi Guru

- a. Dalam kegiatan pembelajaran terpadu sebaiknya guru menggunakan media realia sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan media realia tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran terpadu.
- b. Guru hendaknya memberikan inovasi dalam pemilihan model pembelajaran yang memiliki alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Menambah media pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga menjadi efektif dan efisien yang dapat membantu guru memperjelas materi yang disampaikan.
- d. Menganalisis tingkat keberhasilan siswa dengan menggunakan media realia pada pembelajaran terpadu.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah memberi himbauan kepada guru-guru agar kompetensi dasar yang memiliki karakteristik sama dengan materi yang berkaitan dengan daerah tempat tinggalku sesuai dengan tema 8 media realia. Selain itu, agar kepala sekolah senantiasa menghimbau dan membantu guru untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang Pengaruh media realia pada pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ahmad, Khairu Iif, Sofan Amri, Tatik Elisah. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu: pengaruhnya terhadap konsep, mekanisme, dan proses pembelajaran swasta dan negeri*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Asdi Mahasatya. Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hermawan, Asep Herry, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Depdiknas. Jakarta.
- Ibrahim R, dan Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013 tentang KD dan Struktur Kurikulum SMP/MI*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Musfiqon, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Kurniawati, Nur Indah. 2014 (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 11 Tahun 2014) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Sumber :

<http://journal.student.unila.ac.id>. Diakses Tanggal 16 Januari 2017 Pukul 10.00 WIB.

Prahastiani, Renita. 2016 (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 17 Tahun 2016) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*: <http://journal.fkip.unila.ac.id>. Diakses Tanggal 16 Januari 2017 Pukul 10.00 WIB.

Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran. Kaukaba Benteng Aksara Galang wacana*. Yogyakarta.

Sanjaya. 2012. *Perencanaan Desain dan Sistem Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Sugiyono. 2010. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.

. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

Sundayana, Rostiana. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.

Toro, Suryan. 2015 (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 14 Tahun 2015) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Penguasaan Materi Dan Aktivitas Belajar Siswa*: <http://journal.fkip.unila.ac.id>. Diakses Tanggal 16 Januari 2017 Pukul 10.00 WIB.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.

Tim Penyusun. 2009. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara