

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS I SD NEGERI 2 GUNUNG AGUNG
LAMPUNG TENGAH**

(Skripsi)

Oleh :

DIAN MELIASARI



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

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 1 SD NEGERI 2 GUNUNG AGUNG LAMPUNG TENGAH

Oleh

Dian Meliasari

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

Kata Kunci : hasil belajar, media realia, tematik

ABSTRACT

THE EFFET OF USING REALIA MEDIA TOWARDS STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN THEMATIC LEARNING AT THE ONE GRADE OF SD NEGERI 2 GUNUNG AGUNG LAMPUNG TENGAH

By

Dian Meliasari

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

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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS 1 SD NEGERI 2 GUNUNG AGUNG
LAMPUNG TENGAH**

Oleh

DIAN MELIASARI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS 1 SD NEGERI 2 GUNUNG AGUNG
LAMPUNG TENGAH**

Nama Mahasiswa : **Dian Meliasari**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513053155

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

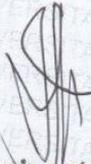
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

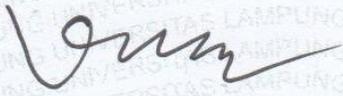
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

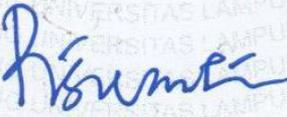
Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,


Drs. Sugiyanto, M.Pd.
NIP 19560616 198303 1 004


Dra. Erni Mustakim, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001

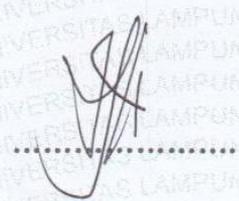
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

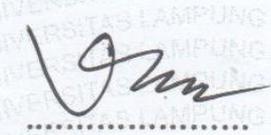
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

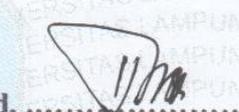
Ketua : Drs Sugiyanto, M.Pd.



Sekretaris : Dra. Erni Mustakim, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Juli 2019

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Dian Meliasari
NPM : 1513053155
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Bandar Lampung, Rajabasa, Jl. Kopi Robusta no. 22.

Menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka. Pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 31 Juli 2019



Dian Meliasari
NPM. 1513053155

RIWAYAT HIDUP



Dian Meliasari lahir di Bandar Jaya pada hari Jumat, 16 Mei 1997. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak Abdullah dan Ibu Nurbaiti.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di SD Negeri 2 Bandar Agung Lampung Tengah dan diselesaikan pada tahun 2009. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 3 Terusan Nunyai Lampung Tengah, yang diselesaikan pada tahun 2012. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Terusan Nunyai Lampung Tengah, diselesaikan pada tahun 2015. Tahun 2015 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Tes Masuk Perguruan Tinggi Negeri.

Tahun 2018, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Pasarmadang Kecamatan Kota Agung Pusat, Kabupaten Kota Agung.

MOTTO

“Jangan menyerah saat do’a – do’a mu belum terjawab. Jika mampu bersabar, Allah mampu memberikan yang kamu minta”.

(HR. Ahmad)

“Bekerja keras dan Bersikap baiklah. Hal luar biasa akan terjadi”.

(Conan O’Brien)

Kerja keras akan dibayar dengan hasil yang memuaskan bagimu

(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim

Sujud syukur kepada Allah SWT., sang pencipta langit dan bumi dengan rahmatNya yang menciptakan alam semesta. Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwanya yang senantiasa merindu akan kebesarannya

Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW., yang memberikan teladan kepada seluruh umatnya.

Ku persembahkan karyaku ini kepada

Kedua Orang tua, Bapak Abdullah dan Mamah Nurbaiti, yang selalu menyayangi, menyemangati, mendukung, mendoakan dan bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan anakmu ini.

Kakakku tersayang, David Heri Sandi A.Md yang selalu mensupportku, dan Kakak iparku yang selalu menyayangiku

Adikku termanis Tedy Arya Nanda yang selalu mendengarkan keluh kesahku., serta keluarga besarku, Guru dan Dosen yang pernah mengajariku dari SD hingga Perguruan Tinggi.

Orang-orang yang kusayangi dan semua rekan-rekan yang selalu memberi motivasi dan membantuku hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Terimakasih kepada SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, Sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah” sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari baruan berbagai pihak, kepada bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini. Kepada Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam penyelesaian skripsi ini, serta kepada Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Pembahas yang telah banyak memberikan saran dan masukan yang membangun dalam selesainya skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.

2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legelisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang membuat PGSD semakin baik.
4. Bapak Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Kepala Sekolah Suryati, S.Pd. SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Ibu Sherly Vinandika, S.Pd., selaku koordinator kelas I yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Peserta didik kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.
8. Sepupu-sepupuku yang selalu mengerti dan menyemangati dalam selesainya skripsi ini
9. Keluarga keduaku Griya Hossavel yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam menyelesaikan skripsi
10. Sahabat-sahabatku tercinta dan seperjuanganku Martina, Bella Vanenti, Beauty Lolla Parastika Munandar, Novenna Br. Sebayang, Ditisya Athiya Wiyana, dan Aurinta Kustantine yang telah membantu dan memotivasi serta

setia mendengarkan keluh kesah peneliti. Terimakasih atas semangat dan kebersamaan kalian selama ini.

11. Teman-teman KKN, Yan Bella Amanda, Shintia Fitriani, Devi Ratna Yanti, Windi Trikanti Utami, Dwi Novita Sari, Reza Aprilia Sari, Dini Rovika, Ni Made Sutarmini, Kadek Dwi yang selalu mendukung satu sama lain.
12. Teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2015 terkhusus kelas reguler A terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah di berikan selama ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin Maish jauh dari kesempurnaan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 31 Juli 2019
Peneliti

Dian Meliasari
NPM. 1513053155

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Belajar dan Pembelajaran.....	11
1. Belajar	11
2. Pembelajaran	12
B. Teori Belajar	13
1. Teori Konstruktifisme	13
2. Teori Kognitif.....	14
C. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Manfaat Media Pembelajaran	16
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
D. Media Realia	19
1. Pengertian Media Realia	19
2. Jenis-jenis Media Realia	20
3. Keunggulan dan Kelemahan Media Realia.....	21
4. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia.....	23
E. Hasil Belajar.....	24
1. Pengertian Hasil Belajar	24
2. Tujuan Hasil Belajar.....	25
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26

F. Aktivitas	28
1. Pengertian Aktivitas	28
2. Aktivitas dalam Pembelajaran.....	28
G. Pembelajaran Terpadu.....	29
1. Pengertian Pembelajaran Terpadu.....	29
2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu.....	30
3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Terpadu.....	31
H. Pendekatan Scientific	33
1. Pengertian Pendekatan <i>Scientific</i>	33
2. Kriteria Pendekatan <i>Scientific</i>	34
I. Penelitian Relevan.....	35
J. Kerangka Fikir	36
K. Hipotesis Penelitian.....	38
III. METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian.....	40
D. Populasi dan Sampel Penelitian	42
E. Variabel Penelitian	44
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Instrumen Penelitian	49
I. Teknis Analisis Data	50
J. Uji Hipotesis	58
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Gambaran Umum lokasi penelitian.....	59
1. Visi Misi Sekolah.....	59
2. Tujuan sekolah	60
3. Situasi dan Kondisi Sekolah.....	60
B. Pelaksanaan Penelitian	62
1. Persiapan Penelitian	62
2. Pelaksanaan Penelitian	62
C. Pengambilan Data Penelitian	65
D. Analisis Data Penelitian	66
1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Media Realia.....	67
2. Data Hasil Peserta Didik Belajar Kelas Eksperimen.....	67
a. Data Nilai <i>Pretest</i>	68
b. Data Nilai <i>Posttest</i>	69
3. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	72

a. Data Nilai <i>Pretest</i>	72
b. Data Nilai <i>Posttest</i>	74
4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	76
E. Pengujian Hipotesis.....	77
Regresi Linier Sederhana	77
F. Pembahasan.....	79
V. KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Nilai Tema I dan 2 Peserta Didik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.....	5
2. Data Hasil Nilai UTS Peserta Didik Kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.Nilai Mid Tematik Peserta Didik Kelas I.....	5
3. Jumlah Peserta Didik Kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.....	42
4. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
5. Klasifikasi Validitas	52
6. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	53
7. Klasifikasi Reabilitas	54
8. Hasil Uji reabilitas Instrumen	54
9. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	55
10. Hasil Uji Daya Beda Soal Tes Kognitif	56
11. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	57
12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif	57
13. Data fasilitas SD Negeri 2 Gunung Agung	61
14. Jumlah Peserta didik SD Negeri 2 Gunung Agung.....	61
15. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	62
16. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Media Realia	67
17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	69
18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	70
19. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	71
20. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	72
21. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	73
22. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	74
23. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	37
2. Desain Penelitian.....	40
3. Histrogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	68
4. Histrogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	70
5. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	72
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	74
7. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	75

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran Tematik.....	92
2. RPP Kelas Eksperimen Pembelajaran 1.....	98
3. RPP Kelas Eksperimen Pembelajaran 2.....	104
4. RPP Kelas Eksperimen Pembelajaran 3.....	109
5. RPP Kelas Kontrol Pembelajaran 1.....	115
6. RPP Kelas Kontrol Pembelajaran 2.....	121
7. RPP Kelas Kontrol Pembelajaran 3.....	126
8. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Media realia.....	132
9. Rubrik Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	133
10. Kisi-kisi Instrument Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
11. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
12. Kunci Jawaban Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	140
13. Rekapitulasi Uji Validitas Lembar Observasi.....	141
14. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Lembar Observasi.....	142
15. Hasil Uji Coba Soal Test.....	143
16. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes.....	146
17. Rekapitulasi Uji Reabilitas Soal Tes.....	147
18. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes.....	148
19. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes.....	149
20. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Realia.....	150
21. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	152

22. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	153
23. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	154
24. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	155
25. Tabel Nilai-Nilai r Product Moment	156
26. Tabel Harga Kritis Distribusi t $\alpha = 0,05$	157
27. Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana	158
28. Foto Media Realia yang digunakan.....	162
29. Foto Kegiatan Penelitian	163
30. Surat Izin Penelitian	167

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi ilmu jangka panjang yang di anggap penting dan menjadi hal wajib yang harus ditempuh oleh setiap individu. Pendidikan dipandang sebagai alat ukur dari kemajuan suatu bangsa. Sama halnya negara Indonesia yang menaruh harapan besar terhadap peserta didik demi kemajuan dan cita-cita bangsa. Pendidikan salah satu faktor supaya membentuk suatu bangsa yang beradab dan berilmu pengetahuan, melalui pendidikan kita dapat menyalurkan potensi-potensi yang ada dalam diri setiap individu dan juga meningkatkan sumber daya manusia dalam lingkungan masyarakat, maka perlu adanya perbaikan kurikulum, sistem evaluasi, perbaikan sarana dan prasarana dalam lembaga pendidikan, pengembangan atau pengadaan materi ajar, pelatihan bagi pendidik. Namun pada kenyataannya banyak persoalan yang ditemukan pada suatu lembaga pendidikan yaitu kurangnya pengetahuan dan proses perbaikan kurikulum maupun sistem evaluasi dalam pendidikan tersebut.

Proses pembelajaran saat ini dengan menggunakan Kurikulum 2013 yang mengutamakan pemahaman, sikap, sosial dan keterampilan serta pembelajaran lebih mengutamakan pada proses bukan hasil. Peserta didik dituntut aktif

dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan presentasi serta mencerminkan sikap disiplin yang tinggi, sopan santun dan saling menghargai. Tujuan hasil akhir dari kurikulum 2013 yaitu meningkatkan dan menyeimbangkan antara sikap spritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan serta mampu menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif.

Kurikulum 2013 menekankan pada karakter peserta didik. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik, kegiatan pembelajaran tematik didasarkan pada sebuah tema yang didalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema yang ada dalam kehidupan peserta didik sehari-hari. Adanya penggabungan mata pelajaran seperti ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa:

Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik- terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdidiri sendiri untuk kelas IV, V, VI.

Menurut Ngalimun (2017: 3) pembelajaran terpadu merupakan “Pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi”. Pendekatan belajar mengajar seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

Pendidik memegang peranan penting dalam meningkatkan pendidikan. Peningkatan dalam pendidikan dapat dilakukan melalui upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Menurut Azmhani (2012) mengemukakan bahwa:

Learning outcomes are viewed as benchmarks in identifying and evaluating the intended education aspirations for balanced and excellent graduated. Therefore, objectives and learning outcomes need to be devoleped for courses and for each in the courses of study.

Pendapat di atas diartikan bahwa hasil pembelajaran dilihat sebagai tolak ukur dalam mengidetifikasi dan mengevaluasi aspirasi pendidikan yang dituju untuk lulusan yang seimbang dan baik. Karena itu, tujuan dan hasil belajar perlu dikembangkan untuk kursus studi dan untuk setiap mata pelajaran dalam program studi belajar.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini peserta didik didorong untuk melakukan pengamatan, melakukan tanya jawab, menalar, bereksperimen, menyimpulkan dan mengkomunikasikan dengan teman-temannya di sekolah. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal dalam proses pembelajaran terpadu, peran pendidik sangat penting dan diharapkan pendidik mampu memiliki cara mengajar dalam menggunakan media serta pendidik juga harus mampu memilih media pembelajaran dengan baik dan tepat. Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar memperoleh hasil belajar yang meningkat.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran kelas. Menurut Depdiknas (2003) media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan ajar) dan perangkat keras (alat belajar). Pemilihan media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan bahan ajar atau materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik akan merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu media yang digunakan adalah media realia. Media realia menurut Hamalik (2012: 133) adalah benda atau objek yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dan lain sebagainya yang memungkinkan dibawa oleh peserta didik atau pendidik. Penggunaan media realia bisa menjadi alternatif sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas.

Media realia digunakan peserta didik dengan cara melihat dan memegang suatu benda nyata sebagai bahan ajar yang di gunakan pendidik dalam menyampaikan materi, diharapkan akan lebih mudah menjelaskan serta menumbuhkan minat belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu pendidik harus memiliki kreativitas dalam pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik belajar secara aktif dan mandiri.

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

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

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

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

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

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

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

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa dalam data hasil nilai ujian tema 1 dan 2 tersebut memperoleh nilai yang berbeda, dari data nilai tema 1 yang memperoleh nilai di atas kriteria kelulusan (KKM) dengan nilai 65 ada sebesar 28 peserta didik (43,03%) sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM dengan nilai 65 sebesar 32 peserta didik (56,07%). Kemudian tema 2 terlihat bahwa memperoleh nilai di atas kriteria kelulusan KKM dengan nilai 65 ada sebesar 25 peserta didik (41,07%) sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM dengan nilai 65 sebesar 35 peserta didik (58,04%). Nilai ujian dalam tema tersebut dapat diketahui bahwa tema 1 pada kelas 1 A rendah.

Berdasarkan tabel 2 di atas peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai 65 ada sebesar 29 peserta didik (48,03%). Sedangkan peserta didik belum mencapai KKM dengan nilai 65 sebesar 31 peserta didik (51,07%).

Berdasarkan dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung tahun ajaran 2018/2019 relatif rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor yaitu rendahnya hasil belajar tematik, kurangnya metode pembelajaran yang variatif, pendidik yang sangat kurang memiliki keterampilan dalam pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik, peserta didik selalu berbicara sendiri saat berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga tidak dapat memahami materi yang diajarkan, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran untuk menunjang materi ajar dikarenakan media yang digunakan memerlukan dana, pendidik hanya menggunakan sumber belajar (buku tematik), media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum maksimal sehingga peserta didik kurang memahami pembelajaran.

Hal ini dengan pendapat Wasliman (2007: 158) “Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal dan eksternal”. Faktor eksternal salah satunya adalah karena penerapan media pembelajaran yang kurang tepat yaitu pembelajaran yang bersifat monoton atau konvensional sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Banyaknya faktor yang menyebabkan peserta didik kurang mampu memahami proses pembelajaran tematik. Pendidik kecenderungan hanya memberikan

keterampilan berbicara secara teoritis, kurang pada praktiknya, praktik yang dilakukan hanya terpaku pada buku saja. Pembelajaran dilakukan secara klasikal yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat melatih peserta didik untuk berani mengemukakan ide-ide atau gagasan kepada orang lain. Peneliti menggunakan media realia dalam pembelajaran tematik SD guna membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam belajar. Oleh sebab itu peneliti ingin mencoba menggunakan media realia pada pembelajaran tematik agar mencapai standar Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik di bawah KKM.
2. Kurangnya metode pembelajaran yang variatif
3. Pendidik sangat kurang memiliki keterampilan dalam pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik.
4. Peserta didik berbicara sendiri saat berlangsungnya proses pembelajaran.
5. Pendidik tidak menggunakan media pembelajaran untuk menunjang materi ajar dikarenakan dana yang mahal dalam pengadaan media (media realia).
6. Pendidik hanya menggunakan sumber belajar (buku tematik)
7. Penggunaan media realia belum dilakukan maksimal karena pendidik yang kurang kreatif sehingga pembelajaran kurang efektif.
8. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum maksimal sehingga peserta didik kurang memahami pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian hasil belajar tematik yang masih rendah dan penggunaan media realia terhadap pembelajaran tematik belum terlaksana secara maksimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah peneliti adalah “Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019”?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut “Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019”.

F. Manfaat penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan ada manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbang wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pendidikan khususnya bagi pendidik di Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar disekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik dapat :

1. Meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik kelas 1 SD negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.
2. Memberikan proses pembelajaran dan ditekankan pada pemahaman materi.
3. Peserta didik dapat pengalaman belajar yang mudah dipahami dengan menggunakan media realia.

b. Bagi pendidik dapat :

1. Sebagai bahan masukan dalam membimbing peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Menambah wawasan pengetahuan dan kemampuan dalam menyampaikan pembelajaran.
3. Menambah motivasi untuk menggunakan media dalam pembelajaran.

c. Bagi peneliti dapat :

Dijadikan sebagai pengetahuan, pengalaman, menambah wawasan dan mencapai gelar sarjana pendidikan.

d. Bagi peneliti lain dapat :

1. Sebagai tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai media realia.
2. Dapat membantu peneliti lain dalam penggunaan media realia terhadap hasil belajar tematik.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan manusia dengan adanya perubahan setelah mengalami proses tersebut dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Menurut Al-Tabani (2014: 18), “Belajar secara umum di artikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”. Sedangkan Baharuddin dan Wahyuni (2015: 13) “Belajar adalah proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap”.

Lebih lanjut Baharuddin (2015: 15) “Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Disini usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu”.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dimana seseorang mengalami perubahan yang terjadi didalam diri sehingga dapat mengubah keterampilan dan sikap dimana pengalaman ikut berperan dalam proses belajar.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Menurut Saefudin (2015: 17) menyatakan bahwa “pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses perubahan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifat positif dan pada tahap akhir kan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan”. Sedangkan *Winkel* dalam Saefudin 2015: 18 menjelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian yang berlangsung di dalam peserta didik”. Dilanjutkan dengan Hamalik (2012: 239) menyatakan bahwa pembelajaran adalah “Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur menuisawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempegaruhi tercapainya tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah perubahan yang terjadi dalam diri dengan mengembangkan perilaku dan sifat yang positif serta pendidik mempunyai peranan dalam tujuan pembelajaran tersebut dan didukung material fasilitas, perlengkapan, prosedur untuk tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

B. Teori Belajar

Teori belajar dapat membantu pendidik untuk memahami bagaimana peserta didik belajar. Pemahaman tentang cara belajar dapat membantu proses belajar aktif, efisien dan produktif. Berdasarkan teori belajar, pendidik dapat merancang proses pembelajarannya. Teori belajar juga dapat menjadi panduan pendidik untuk mengelola kelas serta membantu pendidik untuk mengevaluasi proses pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik yang telah dicapai. Pemahaman mengenai teori belajar akan membantu pendidik dalam memberikan dukungan dan bantuan kepada peserta didik sehingga dapat mencapai prestasi yang maksimal.

1. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme memaknai “belajar” sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Perspektif konstruktivisme pembelajaran, bertujuan untuk mendukung proses belajar yang berguna untuk membentuk pengetahuan dan pemahaman.

Teori belajar konstruktivisme memiliki beragam wujud dalam pembelajaran sesuai dengan penekanannya terhadap aspek individual lebih penting dibandingkan aspek sosial. Kedua perspektif ini praktiknya dapat digunakan secara simultan dalam proses “mengonstruksi” pengetahuan dan pemahaman

Menurut Saefuddin (2014: 34) mengemukakan bahwa “Konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada terbangunnya pemahaman dan pengetahuan sendiri secara aktif, kreatif, inovatif, inspiratif, dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan dari pengalaman belajar yang bermakna”.

Pengetahuan sebaiknya dikonstruksikan terlebih dahulu melalui pangsialian potensi, pengalaman nyata, dan pengetahuan peserta didik. Pendidik memfasilitasi peserta didik agar terbiasa memecahkan masalah, mencari solusi atas masalah, menemukan sesuatu yang bermakna, dan mengembangkan gagasan-gagasan baru.

2. Teori Kognitif

Perkembangan kognitif anak akan maju apabila pada beberapa tahapan. Perkembangan kognitif bergantung seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini mengidentifikasi bahwa dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Menurut Komalasari (2010: 19) mengemukakan bahwa “Bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang

peserta didik rasakan dan diketahui pada satu sisi dengan apa yang peserta didik lihat sebagai suatu fenomena baru menjadi suatu pengalaman”.

Berdasarkan teori di atas peneliti menggunakan teori belajar kognitif dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media realia. Menurut Rusman (2005: 2) mengemukakan media realia adalah “semua media nyata”. Dalam ruang kelas tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat sesuai digunakan dengan pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013. Dengan teori kognitif peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung. Peserta didik mendapat pengalaman yang lebih luas, dengan menggunakan teori kognitif pengetahuan yang diperoleh peserta didik dimulai dari C1 sampai dengan C3 sehingga pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik menjadi seimbang.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses penyampaian materi. Musfiqon (2012: 28) “Media pembelajaran itu adalah alat bantu fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara anak pendidik dengan peserta didik dalam memahami pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dilanjutkan dengan pendapat Pribadi (2017: 13) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah yang memuat

informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien”. Sejalan dengan *Heinich dkk* dalam Pribadi (2017: 15) “Media pembelajaran yaitu sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu pendidik dalam menyampaikan informasi serta materi pembelajaran yang dapat di lihat, didengar oleh panca indra sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses penyampaian materi. Pribadi (2017: 23) “Manfaat media pembelajaran ,baik untuk keperluan individual maupun kelompok , secara umum mempunyai beberapa tujuan yaitu : (1) memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) mendukung aktivitas pembelajaran; (3) sarana persuasi dan motivasi”. Sedangkan Arsyad (2014: 29) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah “Mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan proses pembelajaran, menjaga relevansi, membangun komunitas berbasis pendidikan kreatif dan mengembangkan pola berfikir peserta didik”. Selanjutnya Sudjana (2010: 34) menyatakan tujuan media

pembelajaran yaitu “Pengajaran akan lebih menarik dapat menimbulkan motivasi peserta didik, bahan pelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi dan peserta didik akan lebih aktif serta partisipatif”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah alat untuk memudahkan peserta didik menerima materi pembelajaran serta merangsang pola berfikir lebih baik dan cepat menalar.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang abstrak. Suprihartingrum (2013: 320-321) mengemukakan ada enam fungsi utama yaitu “Fungsi atnsi, fungsi motivasi, fungsi efektif, fungsi kompenation, fungsi psikomotorik, serta fungsi evaluasi” dilanjutkan dengan Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu “Membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik”. Seirama dengan Kemp dan Arsyad (2014: 28) mengemukakan bahwa ada tiga fungsi utama media pembelajaran “Memotivasi minta atau tindakan yang menyajikan informasi dari instruksi”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana bagi peserta didik itu mengembangkan minat belajar peserta didik tersebut, sehingga pengetahuan dan keterampilan peserta didik dapat meningkat.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media pembelajaran, yang paling kecil , sederhana, murah, dan media yang sangat mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh pendidik sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Menurut Brigs dalam Sanjaya (2014: 118) mengemukakan ada tiga belas macam media yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu (1) Objek (2) Model (3) Suara langsung (4) Rekaman audio (5) Media cetak (6) Pembelajaran terprogram (7) Papan tulis (8) Media tranparasi (9) Film rangkai (10) Film bingkai (11) Film (12) Televisi (13) Gambar.

Selanjutnya Kemp dan Dayton dalam Sanjaya (2014: 123) mengemukakan media dikelompokkan kedalam delapan jenis , yaitu (1) Media cetak (2) Media pajang (3) Overhead transparency (4) Rekaman audio tape (5) Seri slide dan film stripe (6) Penyajian multi-image (7) Rekaman video dan film hidup (8) komputer.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasglow dalam sanjaya (2012: 123-124) dengan melihat dari segi perkembangan teknologi membagi media dalam dua klasifikasi, yaitu:

Media Tradisional, termasuk didalamnya:

1. *Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi Overhead, slides, film stripe.*
2. *Visual yang tak diproyeksikan: Gambar, poster, foto, chart, grafik.*
3. *Audio: rekaman piringan, pita kaset.*
4. *Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), multi-image.*
5. *Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.*
6. *Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.*
7. *Permainan : teka-teki, simulasi.*
8. *Realia: model, speciemen (contoh), manipulatif (peta, boneka)*

Media teknologi mutakhir

1. *Media berbasis telekomunikasi: telekoferensi, kuliah jarak jauh.*
2. *Media berbasis mikroprosesor: komputer, interaktif, compact disk*

Dari jenis-jenis media di atas , peneliti akan memilih jenis media menurut Seels dan Glasglow dalam Sanjaya (2014: 123-124) yaitu media realia (benda asli). Karena di antara banyak media pembelajaran salah satu media yang memiliki kelebihan cukup baik untuk melaksanakan pembelajaran tematik yang memerlukan pengalaman langsung adalah media realia.

D. Media Realia

1. Pengertian Media Realia

Media realia merupakan benda nyata yang dapat digunakan. Menurut Pribadi (2017: 40) media realia adalah “Salah satu jenis media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau benda asli”. Selanjutnya menurut Rusman (2005: 2) media realia yaitu “Semua media nyata”. dalam ruang jelas tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya. Seirama dengan pendapat Sanaky (2011: 50) menyatakan bahwa media realia

yaitu “Benda yang dapat di hadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah media nyata atau objek nyata yang dapat digunakan sebagai bahan belajar yang dapat di hadirkan dalam proses pembelajaran. Media realia tersebut dapat berupa orang, mata uang, tumbuhan, hewan, batuan, air, tanah, benda-benda dan makanan.

2. Jenis-jenis Media Realia

Jenis-jenis media realia sangat beragam bisa berupa benda hidup dan tidak hidup. Menurut Heinicich dalam Pujita (2008: 4 jenis-jenis media realia adalah “garis/bahan.cetak/sulementari materials (papan tulis gambar, skets, kartun, poster, papan, planel, bord, and papan bulletin”.

Selanjutnya Wibowo (2002: 41) mengungkapkan jenis-jenis media realia adalah “serbaaneka seperti papan tulis, papan planel, papan bulletin, karya wisata”. Sedangkan menurut Rusman (2005: 2) mengungkapkan “semua benda nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah di awetkan, jenis-jenisnya adalah tumbuhan, bunga batuan, binatang, instesectrium, benda-benda, air, sawah, makanan.

Berdasarkan pendapat yang telah di kemukakan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media realia dapat kategorikan sebagai yaitu:

- a. Benda hidup seperti, orang, binatang, dan tumbuhan

- b. Benda tidak hidup seperti, papan, kayu, batuan, makanan, gambar

3. Keunggulan dan Kelemahan Media Realia

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan pembelajaran Sudjana (2010: 13) menyatakan bahwa media realia mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu:

- a. Kelebihan media realia
 1. Dapat menimbulkan interaksi langsung anatar anak dengan benda nyata
 2. Dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani dan memanipulasi.
 3. Media realia dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak menjadi benar, konkret dan realitis.
 4. Lebih membangkitkan motivasi untuk belajar.
- b. Kekurangan media realia
 1. Ukurannya ada yang sebagian terlalu besar untuk anak, ada yang terlalu kecil sehingga menyulitkan anak untuk memahami media tersebut
 2. Harga media realia mahal
 3. Pemeliharaan media realia harus diperhatikan

Keunggulan media realia diungkapkan oleh Pujita (2008: 29)

media realia mempunyai keunggulan yaitu:

- a. Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan.
- b. Memberikan informasi yang jelas dan akurat mengingat benda realia merupakan benda nyata maka penjelasan atau informasi yang berkaitan benda tersebut menjadi jelas dan akurat.

Cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media realia tersebut. Namun Penggunaan media realia dalam

proses pembelajaran merupakan menurut Pujita (2008: 15) media realia mempunyai kelemahan yaitu:

- a. Ukuran kendala utama dalam menggunakan media realia didalam ruang kelas adalah ukuran 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 media realia. Hal ini karena biaya yang tidak mudah untuk di anggarkan, misalnya batu-batu yang berharga.

Ibrahim dan Syaridh (2005: 119) mengemukakan berbagai 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 mungkin alat indra.

Sedangkan kelemahannya yaitu:

- a. Membawa anak-anak ke berbagai tempat luar sekolah terkadang ada resiko dalam bentuk kecelakaan dan sebagainya.
- b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata terkadang 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 penyampaiannya harus didukung dengan media lain.

Selain memiliki potensi sebagai media pembelajaran. Media realia juga memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan realia adalah adanya kemungkinan peserta didik mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari. Kemungkinan lain adalah informasi yang ingin disampaikan akan berbeda sehingga tidak sesuai dengan yang ingin dicapai dan di harapkan oleh pendidik.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia

Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik untuk membantu pendidik menyampaikan pembelajaran, media pembelajaran dikembangkan juga untuk keefektifan dan efisiensi dalam mencapai pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan dengan asal-asalan, melainkan ada beberapa langkah yang sistematis. Menurut Sadiman (2006: 198) supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada empat langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media realia yaitu:

1. Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan materi ajar
2. Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam prose pembelajaran dikelas.
3. Mengajak peserta didik mengamati secara langsung kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
4. Menyimpulkan materi yang telah diajarkan

Selanjutnya Sudjana dan Rivai (2007: 4) penggunaan media realia ada baiknya mempertimbangkan dengan matang sebelum penggunaan media

di kelas. Sebelum menggunakan media dan dapat dijadikan acuan pendidik pada saat memilih media realia yang akan digunakan dikelas

Adapun langkah-langkah penggunaan media relia, sebagai berikut :

1. Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar
2. Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung bdari benda tersebut.
3. Mengajak peserta didik mengamati secara lngsung. Kemudia bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
4. Setelah mengamati dan berdiskusi, peserta didik dengan bimbingan pendidik dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah yang sistematis. Dengan mencantumkan media realia yang akan digunakan kedalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga media realia yang digunakan dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses untuk mencapai hasil belajar. Menurut Thobrini dan Mustofa (2011: 22) “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Hasil belajar diterima oleh peserta didik apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya dan

dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik. Selanjutnya menurut Susanto (2013: 5) mengungkapkan bahwa hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karen belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh satu bentuk perilaku yang relatif menetap.

Selain itu Anitah (2011: 219) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah kalkulasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar”. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang bersifat menetap, *fun*, positif, dan disadari.

Dari beberapa pendapat beberapa para ahli 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.

2. Tujuan Hasil Pembelajaran

Tujuan hasil pembelajaran guna mengukur kemajuan belajar peserta didik sebagai pencapaian faktor belajar. Permendikbud Tahun 2017 No.3 pasal 2 menyatakan bahwa penilaian hasil belajar “Penelitian hasil belajar oleh pemerintah dilakukan melalui UN, penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dilakukan US dan USBN, penilaian hasil belajar dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku”. Selanjutnya menurut Purwanto (2013: 15) mengemukakan tujuan hasil

belajar adalah “Mengetahui kemajuan belajar peserta didik, mengetahui tingkat efektifitas dan efesiensi sebagai komponen pembelajaran, menentukan tindak lanjut pembelajaran bagi peserta didik, dan membantu peserta didik untuk memilih sekolah yang sesuai minat, bakat, serta keinginannya”.

Sedangkan menurut Arifin (2012: 40) menyatakan tujuan hasil belajar adalah “Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, mengetahui kecakapan mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar, menentukan kenaikan kelas, serta menempatkan peserta didik pada potensi yang dimilikinya”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan hasil belajar adalah bentuk tingkat pencapaian yang berguna untuk mengukur tingkat keberhasilan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki peserta didik.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian suatu tujuan dari pembelajaran di kelas. Sugihartono (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internalnya adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi : faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang diluar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Sedangkan Susanto (2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang

mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

- a. Faktor Internal ; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dalam perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Diperjelas Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:
 - a. Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh).
 - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).
 - c. Faktor kelelahan.
2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern terdiri dari :
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang budaya).
 - b. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, hubungan guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadan gedung, metode belajar , dan tugas rumah).
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dan masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan media realia terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik.

F. Aktivitas

1. Pengertian Aktivitas

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dengan kegiatan-kegiatan pada peningkatan keterampilan dan pengetahuan.

Mulyono (2001: 26) menyatakan bahwa “Aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan, sehingga segala sesuatu yang dilakukan atau keguatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas”. Dilanjutkan dengan Rosalia (2005: 5) mengemukakan “aktivitas adalah segala sesuatu yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dianalisis bahwa aktivitas adalah kegiatan yang dilakukan seseorang yang pengaruh pada proses belajar seperti bertanya, dan bisa bekerja sama.

2. Aktivitas dalam Pembelajaran

Aktivitas yang ada pada peserta didik sebab dengan adanya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran tercipta suasana belajar yang aktif. Menurut Hamalik (2009: 179) menyatakan bahwa “Aktivitas dalam pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran”. Dilanjutkan Sadirman (2006: 100) mengemukakan “Aktivitas pembelajaran adalah aktivitas

yang bersifat fisik maupun mental”. Sedangkan menurut Depdiknas (2005: 31) mengemukakan “Aktivitas dalam pembelajaran adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara mental, fisik, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa aspek kognitif, efektif, dan psikomotor”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran adalah proses kegiatan peserta didik baik fisik atau non-fisik yang dilakukan guna mendapatkan perubahan dengan pengetahuan dan pengalaman, sehingga suasana kelas menjadi kondusif karena terjadinya timbal balik terhadap pendidik dan peserta didik.

G. Pembelajaran Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam tema. Menurut Ngalimun (2017: 3) “Pembelajaran terpadu adalah suatu proses pembelajaran dengan melibatkan/mengaitkan berbagai bidang studi”. Sedangkan menurut Rusman (2017: 357) menyatakan bahwa “Pembelajaran terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik”.

Pembelajaran terpadu pada disebut juga pembelajaran praktis yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik”. Selanjutnya Suryosubroto (2009: 133) menyatakan bahwa “Pembelajaran terpadu merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang mengaitkan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam suatu tema, dimana dalam pelaksanaan beberapa mata pelajaran disampaikan secara lebih tepat, efisien serta bermakna bagi peserta didik.

2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa karakteristik. Menurut Ngalimun (2017: 13-14) terdapat beberapa karakteristik yang perlu anda pahami dari pembelajaran terpadu yaitu:

1. Pembelajaran terpadu berpusat pada anak (*student centered*).
2. Pembelajaran terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak (*direct experiences*).
3. Pembelajaran terpadu menciptakan kegiatan yang dapat mengoptimalkan semua pemikiran anak karena dalam pembelajaran terpadu anak ditantang untuk menggunakan semua pemikiran dan pemahaman melalui berbagai kegiatan yang mengeksplor lingkungannya dan melibatkan aktivitas mental secara optimal.

4. Pembelajaran terpadu menyajikan konsep-konsep dari berbagai bidang pengembangan dalam suatu proses pembelajaran.
5. Pembelajaran terpadu bersifat luwes (*fleksibel*).

Sedangkan menurut Depdiknas (2017: 15-16) pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai karakteristik atau ciri-ciri yaitu (1) Holistik (2) Bermakna (3) Otentik (4) Aktif.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki kelebihan dan kekurangan di antaranya yaitu:

Menurut Ngalimun (2017: 16-17) ada beberapa kelebihan pembelajaran terpadu yaitu :

1. Pengalaman dan kegiatan belajar akan selalu atau sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
3. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi anak sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
4. Pembelajaran terpadu dapat menumbuh kembangkan keterampilan berpikir anak.
5. Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui anak dalam lingkungannya.
6. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial anak, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi dan respek terhadap gagasan anak.

Suryosubroto (2009: 136) memaparkan keunggulan dan kekurangan pembelajaran tematik. Keunggulannya yaitu :

1. Menyenangkan karena bertolak dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
2. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan.

3. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
4. Menumbuhkan tereampilan social, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Sedangkan kelemahan dalam pembelajaran tematik yaitu:

1. Pendidik dituntut memiliki keterampilan yang tinggi
2. Tidak setiap pendidik mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan kelebihan pembelajaran tematik yaitu:

1. Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.
2. Memiliki pengalaman yang nyata.
3. Menumbuhkan dan mengembangkan cara berfikir, sikap sosial, dan keterampilan

Dan dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan kekurangan pembelajaran tematik terpadu yaitu:

1. Pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan yang tinggi
2. Peserta didik belum terbiasa dengan kurikulum baru
3. Saran dan prasarana.

H. Pendekatan Scientific

1. Pengertian Pendekatan *Scientific*

Pendekatan *scientific* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran tematik terpadu. Pendekatan ini berpacu pada pembelajaran yang lebih mengutamakan pada proses pembelajaran, bukan pada hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Daryanto dalam (2005: 37) menyatakan bahwa salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah pembelajaran *scientific*, yaitu “Pendekatan yang menggunakan langkah-langkah serta kaidah ilmiah dalam proses pembelajaran. Langkah ilmiah yang diterapkan meliputi menemukan masalah, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan. Dilanjutkan Musfiqon dan Nurdyansyah (2015: 50) mengemukakan pendekatan *scientific* yaitu “Konsep dasar yang menginspirasi atau melatarbelakangi perumusan metode mengajar dengan menerapkan karakteristik yang ilmiah. Sedangkan Rusman (2017: 422) mengemukakan bahwa pendekatan *scientific* adalah “Sebuah pendekatan yang menekankan pada aktivitas peserta didik melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membuat jejaring pada kegiatan pembelajaran di sekolah”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan *scientific* adalah pembelajaran yang menggunakan metode mengajar dengan menggunakan pendekatan ilmiah, meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan sehingga pada proses pembelajaran akan lebih efektif, efisien.

2. Kriteria Pendekatan Scientific

Pembelajaran Scientific memiliki kriteria pembelajaran, Mc Collum dalam Musfiqon dan Nurdyansyah (2015: 38) menyatakan kriteria dalam pendekatan *scientific* yaitu :

1. Menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan (*foster a sense of wonder*).
2. Meningkatkan keterampilan mengamati (*encourage observation*).
3. Melakukan analisis (*push for analysis*)
4. Berkomunikasi (*Require communication*)

Dilanjutkan Musfiqon dan Nurdyansyah (2015: 58-59) menyatakan kriteria dalam pendekatan Scientific yaitu :

1. Subtansi atau materi pembelajaran benar-benar berdasarkan fakta dan fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika.
2. Penjelasan tenaga pendidik.
3. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berfikir kritis.
4. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berfikir memahami, menerapkan dan mengembangkan.
5. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta
6. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana, jelas, dan menarik dalam sistem penyajiannya.
7. Kaidah pendekatan saintifik dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan pendekatan scientific yang baik adalah pembelajaran yang penerapannya menggunakan dan mengandung kriteria seperti yang di paparkan di atas.

I. Penelitian Relevan

1. Sarini, 2013. Kalimantan Barat. *Penggunaan Media Realia Meningkatkan Hasil Belajar Matematika kelas 1 SDN 11 Sengarau Kabupaten Sambas*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.
2. Karsono, 2014. Jawa Tengah *Penggunaan Media Realia untuk meningkatkan Kualitas Hasil Belajar IPA Materi Tanah*. Penelitian tersebut menyatakan penggunaan media realian dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPA materi tanah pada siswa kelas V SDN Donorojo I.
3. Ningrum. 2016. Aceh. berdasarkan penelitiannya di MIN Masjid Raya Banda Aceh tentang *Penggunaan Media Realia Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Together (NHT) pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik MIN Masjid Raya Banda Aceh*. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa ada peningkatan Hasil Belajar siswa serta penerapan Model NHT dapat diterapkan di MIN Masjid Raya Banda Aceh.
4. Alvionita. 2014. Jawa Timur. *Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan*

Operasi hitung di SD Metode penelitian yang digunakan adalah Deskriptif dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK), sifatnya kolaboratif yang dilakukan bersama-sama dengan teman. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika di kelas V

5. Kresnadi. 2013. Kalimantan Barat. Berdasarkan penelitian di SD Negeri Pontianak di Pontianak tentang *Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematik Peserta didik SD Negeri Pontianak*. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media realia dapat meningkatkan hasil belajar, pengaruhnya dapat dilihat pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

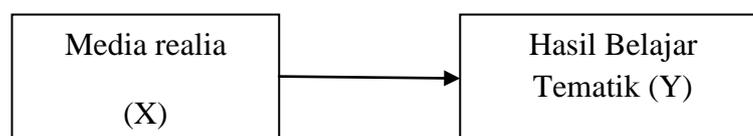
Adapun hasil paparan dari kelima penelitian tersebut mengkaji tentang penggunaan media realia dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat variabel X (bebas) pada penelitian ini sama yaitu penggunaan media realia, sedangkan variabel Y (terikat) hasil belajar. Hal yang berbeda pada penelitian ini terletak pada tempat dan waktu penelitian

J. Kerangka Pikir

Keberhasilan belajar dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan memiliki kontribusi besar dalam mengoptimalkan tujuan belajar yang diharapkan. Kerangka pikir dalam penelitian ini ada penggunaan media realia dari

penelitian ini adalah masalah yang ditemui ketika observasi, yaitu pendidik kurang variatif dalam penggunaan pendekatan belajar, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran, dan pendidik hanya menggunakan buku tematik sebagai penunjang materi serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik masih sangat rendah.

Proses yang akan dilaksanakan untuk memperbaiki pembelajaran tersebut berupa penggunaan media realia pada pembelajaran tematik. Pembelajaran ini menuntut peserta didik belajar secara aktif memecahkan masalah dan menemukan konsep berbagai pengalaman. Berdasarkan kajian relevan, media realia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran. Selanjutnya melalui penggunaan media realia dalam proses pembelajaran tematik diharapkan peserta didik dapat memahami suatu konsep yang awalnya tergambar secara abstrak menjadi konkret dan penggunaan media realia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Arah Kerangka Berfikir
Pengaruh Penggunaan Media
Realia dengan Hasil Belajar Tematik.**

Keterangan
 X : Media Realia
 Y : Hasil Belajar
 → : Pengaruh

K. Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian setelah penelitian mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir.

Menurut Soeharto (2015: 13) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian dan hipotesis terbentuk sebagai hubungan antar dua variabel atau lebih. Sedangkan Narbuko (2013: 13) menyatakan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang diberikan peneliti sebelum dilakukannya penelitian dan masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui data yang terkumpul dalam penelitian.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka fikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis yaitu “Ada Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen, yang dimana eksperimen menurut Sugiyono (2016: 107) jenis eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, dengan adanya kelompok kontrolnya. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *quasi eksperimen desain*, desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*, desain *quasi* eksperimen dengan melibatkan perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak). Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan yang sama dari tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaannya terletak pada penggunaan media realia dengan mengambil nilai aktivitas peserta didik dikelas eksperimen.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh dengan diberikan tes awal dengan tes yang sama, selain itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media realia, sedangkan kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan penggunaan media realia. Pada akhir pembelajaran diberi *Posttest* dengan memberikan soal

yang bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Kelompok	<i>Prestest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Y₁	X	Y₂
Kontrol	Y₁		Y₂

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

- Y₁ : Tes awal yang sama pada kedua kelas
 X : Aktivitas siswa menggunakan media realia
 Y₂ : Tes akhir yang sama pada kedua kelas

Sumber: Sugiyono (2016: 116)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019

2. Waktu Pelaksanaan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan pada tanggal 7 November 2018, setelah itu peneliti melaksanakan penelitian dengan tiga kali pertemuan di kelas eksperimen dan tiga kali pertemuan di kelas kontrol pada semester genap pada tahun 2018/2019.

C. Prosedur Penelitian

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

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengikuti kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru.
 - b. Membuat perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media realia, silabus dan instrumen penilaian.
 - c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - d. Melakukan uji coba instrumen tes di sekolah yang berbeda, yaitu di SD Negeri 2 Bandar Agung Lampung Tengah.
2. Tahapan Pelaksanaan
 - a. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media realia dikelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menggunakan media realia dalam pembelajaran tematik
 - b. Mengadakan test (*pretest* dan *posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Tahap Pengolahan Data
 - a. Mengumpulkan data penelitian
 - b. Mengolah dan menganalisis data penelitian
 - c. Menyusun laporan hasil penelitian

D. Populasi dan sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Arikunto (2014: 173) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”. studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus. Sedangkan Cooper dalam Sudaryono (2016: 117) mengemukakan bahwa “Populasi berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa atau benda yang menjadi pusat perhatian penelitian untuk diteliti”. Selanjutnya Sudaryono (2016: 117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

No.	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		L	P	
1.	I A	13	17	30
2.	I B	14	16	30
Jumlah				60

Sumber: SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi. Menurut Arikunto (2014: 174) menyatakan bahwa “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sedangkan Sugiyono (2016: 118) Sampel adalah “Sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Selanjutnya cara-cara pengambilan sampel menurut Arikunto (2014: 174) teknik sampling merupakan pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Jenis teknik sampel yang peneliti gunakan adalah teknik *total sampling*. Menurut (Sugiyono 2016: 85) mengungkapkan *total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Berdasarkan pertimbangan pendapat ahli di atas, maka peneliti menggunakan sampel kelas 1 A dan 1 B . Dilihat dari data nilai ujian pertama dan nilai UTS nilainya yang relatif rendah, maka diketahui kelas 1 A nilai ujian tema 1 dan 2 serta nilai UTS terlihat rendah dari data nilai kelas 1 B, sehingga peneliti menentukan sampel sebagai kelas eksperimen di kelas 1 A dan kelas kontrol di kelas 1 B. Maka jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Jumlah populasi sebesar 60 peserta didik, sehingga dengan demikian peneliti mengambil sampel 100% dari jumlah populasi atau penelitian populasi.

Tabel 4. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai Tema 1 dan 2 (%)	Nilai UTS (%)
I A (Eksperimen)	30	56,07	48,03
I B (Kontrol)	30	58,04	51,07
Jumlah	60		

Sumber: SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian. Menurut Arikunto (2014: 161) “Variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Dilanjutkan Sugiyono (2016: 63) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah “Sesuatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (Variabel bebas independen dan Variabel terikat dependen). Variabel pada penelitian ini yaitu :

1. Menurut Sugiyono (2016: 63) variabel bebas adalah “Variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*)”. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media realia dengan di lambangkan dengan (X)
2. Menurut Sugiyono (2016: 63) “Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independen*)”. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar

peserta didik kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung, Lampung Tengah dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media Realia adalah media nyata atau objek nyata yang dapat digunakan sebagai bahan belajar yang dapat dihadirkan dalam proses pembelajaran. Media realia merupakan media yang tidak mengalami perubahan atau asli dan bukan berupa tiruan atau model dari benda nyata. Media realia tersebut dapat berupa orang, mata uang, tumbuhan, hewan, batuan, air, tanah, benda-benda dan makanan.
- b. Variabel Hasil Belajar adalah perubahan sikap seseorang yang didapatkan dari proses belajar yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bersifat menetap fungsional, positif dan disadari. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dalam kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Penggunaan Media Realia

Pada penelitian ini kelas yang diberikan perlakuan media pembelajaran dengan media realia adalah kelas eksperimen dengan menggunakan langkah-langkah tertentu. Definisi operasional dengan penggunaan media realia dalam penelitian ini adalah aktivitas pengajaran meliputi : (1) Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar. (2) Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dari benda tersebut. (3) Mengajak peserta didik mengamati secara langsung. Kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan. (4) Setelah mengamati dan berdiskusi, peserta didik dengan bimbingan pendidik dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Penggunaan media realia saat pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik peserta didik. Pada penelitian ini media realia yang digunakan sesuai dengan materi meliputi tanaman, buah dan daun.

b. Variabel Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar peserta didik berupa nilai diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik melalui evaluasi penilaian pada pembelajaran tematik. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik

yang berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang dilakukan, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Ukuran tersebut diperoleh setelah peserta didik menjawab instrumen tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan jamak dengan 3 pilihan jawaban. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif artinya hasil belajar dalam penelitian ini adalah pengetahuan berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil *posttest* dengan instrumen test (soal) sebanyak 20 soal sedangkan test yang dibuat merupakan test produk yang diturunkan dari ranah pengetahuan C1 sampai C3 pada *Taxonomi Bloom*. Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2014: 201) dokumentasi adalah objek yang dapat diperhatikan (ditatap) dalam memperoleh informasi. Dokumentasi 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 yang sudah ada dan memperoleh data yang dibutuhkan salah satunya adalah catatan-catatan atau dokumen tentang sekolah, daftar nama peserta, foto.

2. Teknik Tes

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Menurut Arikunto (2014: 193) menyatakan bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan soal yang digunakan *posttest*. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media realia dalam pembelajaran.

3. Observasi

Perolehan data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan observasi langsung. Menurut Sugiyono (2016: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan “bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar”. Teknik observasi ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran realia di kelas eksperimen (1 A). Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur, peneliti menyiapkan kisi-kisi observasi dan lembar observasi. Kisi-kisi ini mengacu pada langkah-langkah dalam

penggunaan media realia. Setelah itu mengamati setiap kegiatan peserta didik pada proses pembelajaran.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengukur kemampuan keterampilan dan pengetahuan yang ingin diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen yaitu untuk memperoleh data informasi yang terperinci mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Dalam mengumpulkan data penelitian menggunakan instrumen tes dan non-tes.

a. Instrumen Tes

Menurut Margono (2010 :170) menyatakan bahwa “Tes adalah seperangkat stimulus atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Bentuk tes yang diberikan adalah tes 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. Steam : suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan dianyakan.
2. Option : sejumlah pilihan alternatif jawaban.
3. Kunci : jawaban yang benar/ paling tepat.
4. Distractor/Pengecoh : Jawaban-jawaban lain selain kunci.

b. Instrumen Non-Tes

Menurut Sudijono (2009: 34) mengungkapkan bahwa non-tes biasanya dilakukan secara sistematis, menyebarkan angket, ataupun menilai/mengamati dokumen-dokumen yang ada. Bentuk non-tes tersebut dibuat dengan berdasarkan langkah-langkah penggunaan media realia dan dimodifikasi oleh peneliti yang disesuaikan dengan kisi-kisi yang akan diteliti.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji coba Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, tes terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan di sekolah yang berbeda, dengan jenjang kelas yang sama kemudian kelas dipilih secara acak (*random*) yaitu di SD Negeri 2 Bandar Agung Lampung Tengah kelas 1 C yang sama-sama memiliki standar KKM sebesar 65.

b. Uji Persyaratan Instrumen Non-Tes

Sebelum lembar observasi di gunakan untuk mengamati apakah media realia sudah diterapkan dengan efektif, lembar observasi perlu diuji kevalidannya dan reabilitas.

c. Uji persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitasnya soal, reabilitas soal, daya

pembeda soal, dan taraf kesukaran soal dengan menganalisis data menggunakan *microsoft excel 2007*.

2. Uji Validitas

Validitas tindakan yang membuktikan bahwa suatu proses/metode dapat memberikan hasil yang sesuai. Menurut Arikunto (2014: 211) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi.

Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Untuk mengukur tingkat validitas dalam penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson, dengan rumus 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

X dan Y N = jumlah responden

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

Sumber: (Arikunto 2014: 87)

Kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka

alat ukur tersebut adalah tidak valid. Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan *microsoft excel 2007*.

Tabel 5. 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 (2008: 110)

Hasil r hitung yang diperoleh dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Jika hasil r hitung $>$ r tabel maka item soal yang di ujikan memiliki kriteria valid. Banyaknya sampel yang digunakan dalam uji coba instrumen adalah 25 peserta didik. Oleh karena itu r tabel yang digunakan adalah 0,396. Butir soal yang memiliki harga r hitung yang lebih dari 0,396 adalah butir soal yang valid. Item soal yang di uji cobakan sekolah yang berbeda yaitu SD Negeri 2 Bandar Agung kelas 1 C. Peneliti memberikan item soal yang di uji cobakan yaitu 30 item soal, selanjutnya 20 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid, adapun nomor soal yang tidak valid adalah nomor 1, 2, 5, 7, 11, 14, 18, 23, 26, 29, setelah itu soal yang valid digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Rekap dari hasil perhitungan *microsoft office excel 2007*. Data lengkap dapat dilihat lampiran 16 halaman 146. Hasil uji validitas instrumen uji coba disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen

Hasil Uji Validitas		
Nomor soal	Valid	Tidak Valid
	2,4,6,8,9,10,12,13,15,16,17,19,20,21,22,24,25,27,28,30	1,2,5,7,11,14,18,23,26,29
Jumlah	20	10

(Sumber: Hasil Penelitian 2019)

3. Uji Reabilitas

Instrumen yang dikatakan reabilitas adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Arikunto (2014: 221) reabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk diinginkan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Uji reabilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*. Rumus *Alpha* dalam Arikunto (2014: 223) adalah

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
- $\sum \sigma_1^2$: Skor tiap – tiap item
- n : Banyaknya butir soal
- σ_1^2 : Varians total

Proses pengolahan data realibilitas menggunakan program *microsoft excel 2007* dengan klasifikasi :

Tabel 7. Klasifikasi Reabilitas

Nilai Reabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Agak rendah
0,61 – 0,80	Cukup
0,81 – 1,00	Tinggi

(Arikunto 2014: 319)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reabilitas soal tes diperoleh hasil r hitung 0,839 sedangkan r tabel 0,396 hal ini r hitung $>$ r tabel dengan demikian soal tersebut tergolong soal yang memiliki klasifikasi reabilitas sangat tinggi. Uji perhitungan terdapat pada lampiran 17 halaman 147. Hasil uji reabilitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji reabilitas Instrumen

Hasil Uji Reabilitas	
Nilai	Kategori
0,839	Sangat Tinggi

(Sumber: Hasil Peneliti 2019)

4. Daya beda soal

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan masing-masing responden. Arikunto (2014: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang kemampuannya rendah. Teknik ini digunakan untuk menghitung daya pembeda soal adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok bahwa yang menjawab benar.

Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus:

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

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 : Indek kesukaran.

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

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

D : Daya beda

Tabel 9. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Daya Pembeda	Keterangan
0,00 sampai 0,19	Jelek
0,20 sampai 0,39	Cukup
0,40 sampai 0,69	Baik
0,70 sampai 1,00	Baik sekali
Negativ	Tidak Baik

Sumber: (Arikunto 2014: 218)

Menguji daya beda soal tes kognitif (pilihan jamak). Dari soal valid dilakukan perhitungan dengan bantuan *microsoft office excel 2007*. Berdasarkan perhingan tersebut diperoleh uji daya beda soal sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Daya Beda Soal Tes Kognitif

Klasifikasi	No. Soal	Indeks Daya Beda
Jelek	1,5,10,12,14,18,26,28,29	0,00 – 0,19
Cukup	2,4,6,7,13,21,25,27,30	0,20 – 0,39
Baik	3,8,9,15,16,17,19,20,22,24,	0,40 – 0,69
Baik sekali		0,70 -1,00
Tidak baik	11,23	Negatif

(Sumber: Hasil Penelitian 2019)

Berdasarkan pada tabel 11 di atas terdapat 9 soal yang klasifikasi jelek dengan indeks daya beda antara 0,00- 0,19, dilanjutkan dengan 9 soal yang klasifikasinya cukup dengan indeks daya beda 0,20 – 0,39, selanjutnya dengan 10 soal yang klasifikasinya baik dengan indeks daya beda antara 0,40- 0,69, serta 2 soal yang klasifikasinya tidak baik dengan indeks daya beda antara 0,70- 1,00. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 148.

5. Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah proporsi peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2014: 208) yaitu :

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

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS : Jumlah Peserta didik

Tabel 11. Klasifikasi Taraf Kesukaran soal

Besar Taraf Kesukaran (TK)	Interprestasi
0,01 sampai 0,30	Sukar
0,30 sampai 0,70	Cukup
0,70 sampai 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2014: 210)

Menguji tingkat kesukaran tes kognitif (pilihan jamak), dari soal yang valid, dilakukan perhitungan dengan bantuan *microsoft office excel 2007*. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh taraf kesukaran sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif

Tingkat Kesukaran	No. Soal	Indeks Kesukaran
Sukar	1,14,21	0,00 – 0,30
Sedang	2,3,5,8,9,10,12,13,15,16,17,18,19,20,21, 22,24,25,26,27,28,30	0,31 – 0,70
Mudah	4,6,7,11,23,29	0,71 – 1,00

(Sumber: Hasil Penelitian 2019)

Berdasarkan tabel 12 di atas 3 butir soal dengan tingkat kesukaran sukar, dengan indeks 0,00 – 0,30, selanjutnya 22 butir soal dengan tingkat kesukaran sedang, dengan indeks kesukaran antara 0,31 – 0,70, serta 6 butir soal dengan tingkat kesukaran soal mudah, dengan indeks 0,71 – 1,00. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 149.

J. Uji Hipotesis

Regresi Linier Sederhana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh media pembelajaran (media realia) terhadap hasil belajar tematik , maka digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Sugiyono (2016: 262) rumus regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + b x$$

Keterangan :

\hat{Y} : Variabel terikat
a dan b : Konstanta
X : Variabel bebas

Ha : Ada Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD Negeri Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019.

Ho : Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah Tahun Ajaran 2018/2019.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dianjurkan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar tematik terpadu peserta didik kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Agung Lampung Tengah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik dapat :
 - a. Diharapkan untuk memperbanyak pengalaman belajar yang didapat dari lingkungan sekitar.

- b. Memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

2. Bagi pendidik dapat :

- a. Diharapkan memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan tidak berfisat monoton, serta metode yang tidak variatif. Pemilihan media pembelajaran harus menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran, karena dengan menggunakan media realia tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Diharapkan media realia dapat menjadi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran, karean dengan menggunakan media realia tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik yang akan berdampak pada hasil belajar dan prestasi belajar peserta didik
- c. Sebaiknya menambah media pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga menjdi efektif dan efesien yang dapat membantu pendidik memperjelas materi yang disampaikan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media realia dan membantu pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam sehingga dapat

dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

4. Bagi peneliti lain dapat :

Diharapkan penelitian dapat menjadi gambaran informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi, Progresif, dan Kontekstual*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Alvionita. 2014. Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Operasi hitung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 3: 3-15.
- Anitah W, Sri., dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arifin. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran..* PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arikunto, suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- _____ 2014. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Aunurahman. 2010. *Belajar dan Proses Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Azmahani. 2012. "Evaluation On The Effetiveness Of Learning Outcomes From Students Perspectives". *Internasional Journal Of Engineering Eduction*. 56: 22-30.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Baharuddin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Daryanto. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Depdiknas, Jakarta.
- _____ 2005. *Pusat Pengembangan Kurikulum*. Depdiknas, Jakarta.
- _____ 2017. *Pembelajaran Terpadu*. Depdiknas, Jakarta.

- Dimiyanti, Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- _____. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Insan Mandiri, Yogyakarta.
- Ibrahim, R., Syadird. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Karsono, Unty Bany Purnama. 2014. Penggunaan Media Realia untuk meningkatkan Kualitas Hasil Belajar IPA Materi Tanah. *Jurnal Pedagogi*. 2: 3-15.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama, Bandung.
- Kresnadi. 2013. Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematik Peserta didik SD Negeri Pontianak. *Jurnal Pedagogi*. 3: 2-14.
- Margono. 2010. *Metodelogi Penelitian pendidikan*. Rineka Citra, Jakarta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakaraya, Jakarta.
- Musfiqon, Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Nizamia Learning Centre, Sidoarjo.
- Mulyono, Muhammad. 2001. *Aktivitas Belajar*. Yrama, Bandung.
- Narbuko, Cholid. 2013. *Metodelogi Penelitian*. Bumi Aksara, Bandung.
- Ngaliman. 2007. *Modul Problematika Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia*. UPI Press, Bandung.
- Ngalimun. 2017. *Pembelajaran Terpadu*. Dua Satria offset, Yogyakarta.
- Ningrum. 2016. Penggunaan Media Realia Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Together (NHT) pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik MIN Masjid Raya Banda Aceh. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Permendikbud. 2017. No.3 Pasal 2 tentang *Penelian Hasil Belajar*.
- Permendikbud. 2016. No.24 pasal 1 ayat 3 tentang KI dan KD kurikulum 2013.

- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. PT Belabat Dedikasi Prima, Jakarta.
- Pujita. 2008. *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persana, Jakarta.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar, Jakarta.
- Rosalia, Tara. 2005. Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Melalui Metode Inquiri Di kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 3: 3-15.
- Rusman. 2005. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- _____. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Sadirman, arief., dkk. 2006. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Saefuddin, Asis., dan Budiarti Eka. 2015. *Pembelajaran Efektif*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Saefuddin. 2014. *Pembelajaran Efektif*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- _____. 2015. *Pembelajaran Efektif*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran Buku Penggunaan Wajib Guru dan Dosen*. Kaukaba, Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media, Jakarta.
- Sarini, Widya. 2013. Penggunaan Media Realia Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I SDN Sengarau Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2: 3-14.
- Siregar, Syafian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Soeharto, Irawan. 2015. *Metode Penelitian Sosial Remaja*. Rodakarya Offset, Bandung.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2007. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo, Jakarta.

- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. UNY Press, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabeta, Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- Thobroni, Muhammad., dan Mustofa Arif. 2011. *Balajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan*. Nasional. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Wasliman. 2007. *Modul Problematika Pendidikan. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia*. UPI Press, Bandung.
- Wibowo. 2002. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Balai Pustaka, Jakarta.